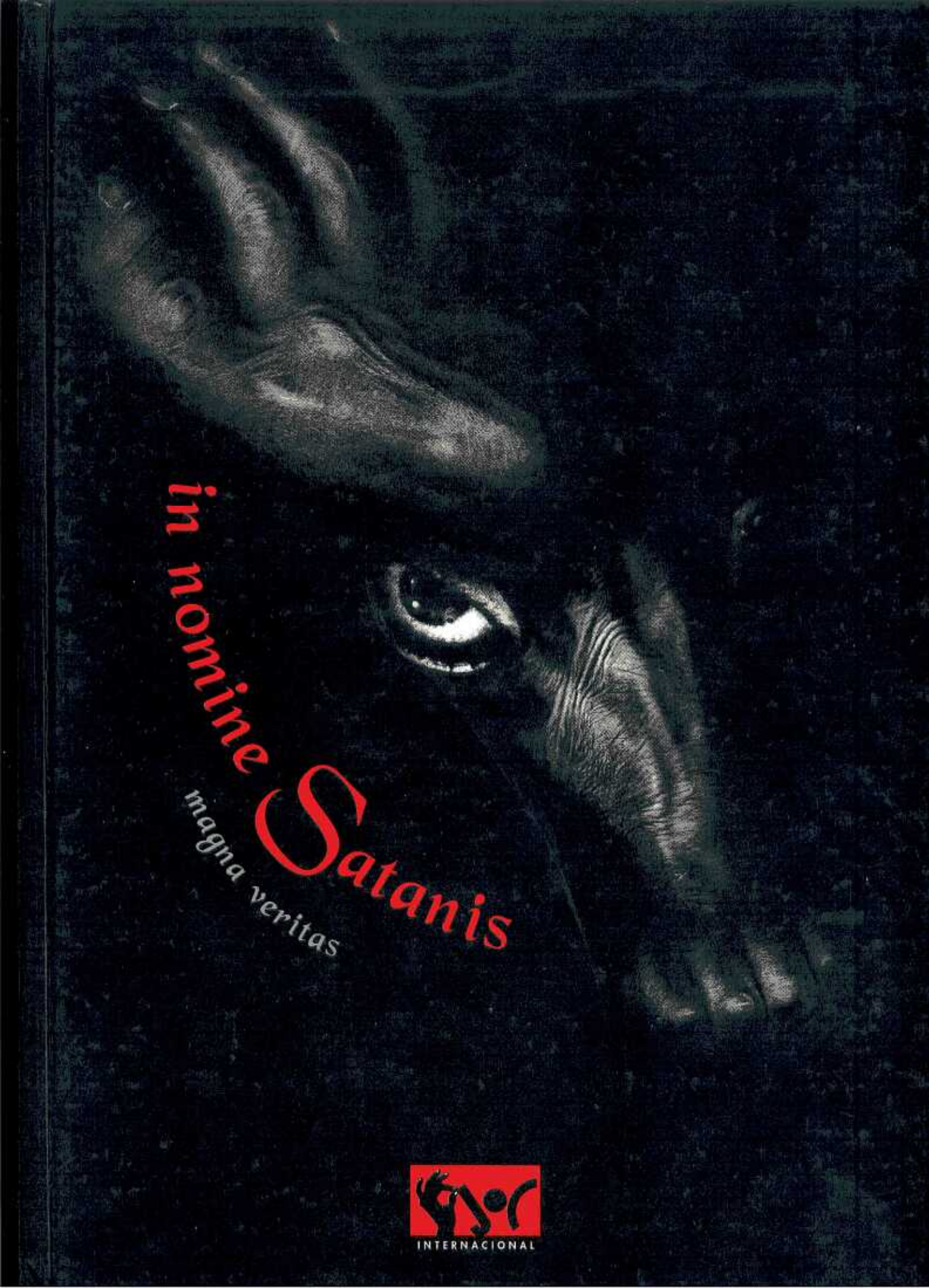


INTERNACIONAL

in nomine Satanis
magna veritas

por

CROC

Colaboraciones:
Laurent Sarfati
Fabien Deleval
Mathias Twardowski
Zlika
G.E. Ranme
Stéphane Bura

Ilustraciones:
Alberto Varanda

Ilustración de Portada:
Arnal Ballester

Traducción al castellano:
Ricard Ibañez
asesorado por
Cristina Peregrin
y soportado por
Beatriz Galante

Producción:
Montserrat Vilà Planas

SUMARIO

Advertencia **4**

El mundo de INS/MV **5**
Desde los orígenes hasta Jesucristo 5
Desde Jesucristo hasta nuestros días 10
¡Cuidado con la Marca! 17

Sistema de juego **19**
Principios básicos 19
Las características 20
Los talentos 21
Los poderes 23
La Tabla Única Múltiple 24
Creación de humanos normales 25
Combate 26
Experiencia 29
Las armas 29
Armaduras 31

Creación de Ángeles **32**
Seres humanos al servicio del Señor 32
Ángeles 33
Creación de Personajes-Jugadores 34
Lista de poderes 35
La Jerarquía 37
Poderes especiales de las criaturas angélicas 38
Como llevar bien el rol de un Ángel 39
Arcángeles 39

Creación de Demonios **63**
Muertos Vivientes 63
Entidades Familiares 64
Demonios 65
Creación de Personajes-Jugadores 65
Lista de poderes 67
La Jerarquía 70
Poderes especiales de las criaturas maléficas 72
Como llevar bien el rol de un demonio 73
Príncipes Demonio 74

Vivir cada día **98**
La vida de los seres humanos al servicio del Señor 98
La vida privada de los Ángeles 99
La vida privada de los Demonios 100
Cómo ser DJ de Magna Veritas 103
Cómo ser Dj de In Nomine Satanis 103
Vida y muerte de un Renegado 105
Vida y muerte de un Hechicero 106
Vida y muerte de un Psi 107

Apéndice 1: Poderes **108**

Apéndice 2: Aventuras **145**

ADVERTENCIA

Mensaje destinado a los que nunca han jugado a rol

Este libro que tienes en las manos es un juego de rol. Por ese nombre se conoce un tipo de juegos en los que los participantes interpretan el papel (rol) de los protagonistas de una aventura, cuyos rasgos generales son explicados por un árbitro o narrador, llamado Director de Juego. El juego de rol está basado en el diálogo y en la interpretación, nunca en la acción: los jugadores dicen cómo se comportan sus personajes y procuran hablar cómo lo harían éstos, pero no realizan ninguna acción física. Repetimos: el único vehículo para la interpretación de los personajes es el diálogo.
Dada la temática de In Nomine Satanis/Magna Veritas (que no su dificultad), si realmente nunca has jugado a rol, te aconsejamos que empieces con otros reglamentos más clásicos. En la tienda donde compraste este libro sabrán aconsejarte.

El tema

El juego de rol In Nomine Satanis/Magna Veritas propone a los jugadores encarnar a un ser sobrenatural (un Ángel o un Demonio) bajo las órdenes de una Entidad Superior que intenta controlar la Tierra y sus habitantes, en los últimos años del siglo XX. Estas Entidades Superiores no son otras que Dios y Satán, fuerzas intemporales, omnipresentes y atemporales.

El juego

Este juego no ha sido diseñado para simular las acciones de Ángeles y Demonios en el mundo real. Hay que establecer una separación entre el mundo real en el que vivimos (donde creer o no en la Religión, Satán, Dios y la Iglesia dependen de cada uno) y el mundo imaginario en el que criaturas al servicio de los dos grandes poderes influyen poderosamente en la vida de los seres humanos. Podríamos llamarlo "una Tierra alternativa". En ella todo no es exáctamente como en la realidad que vivimos, y los hechos históricos pueden haber sucedido por razones bien diferentes a las que nos cuentan los libros.

Un lector casual se dará cuenta que los dos capítulos dedicados a Ángeles y Demonios tienen rasgos en común, pero también presentan fuertes incoherencias. La razón es sencilla: un Ángel ha escrito el primero, un Demonio el segundo. Su extremismo hace que solo la lectura de ambos (por parte del Director de Juego) pueda dar una idea exacta de este mundo imaginario que el juego intenta representar.

Elección del tipo de juego

Un Director de Juego de In Nomine Satanis/Magna Veritas deberá, antes de preparar la aventura, decidir cuál será el rol que los personajes tendrán que encarnar. Es evidente que una aventura diseñada para Ángeles será difícilmente adaptable a un grupo de Demonios, y viceversa. El Director de Juego, pues, deberá reunir a sus jugadores antes de la partida para crear sus personajes y decidir qué género desearán representar.

Mensaje destinado a los que nunca van a jugar a rol

Algunas almas "bien intencionadas" nunca han acabado de entender bien esto de los juegos de rol, y este libro puede afectarlos profundamente. Nos referimos a esas gentes que gritan ¡Anatema! cuando un juego de rol propone a sus jugadores personajes que veneran divinidades nórdicas o da reglas más o menos realistas (y perdonen la expresión) para la invocación de demonios y la realización de misas negras. No sabemos qué pensarán de In Nomine Satanis (en el que los jugadores pueden llevar a un Demonio en persona, sin tenerlo que invocar) o de Magna Veritas (en el que los Ángeles siguen las vías del Señor... con una biblia en la mano y el revolver en la otra). Por favor, no intenten encontrar un mensaje ideológico o político en este juego, cuyo único objetivo es el de entretener y divertir (quizá con algo de humor negro). Y si se lo toman a mal, lo único que podemos decirles es algo que en su día ya dijo nuestra querida competencia: No sean exagerados, que con un Salman Rushdie en el mundo, ya hay suficiente.

El mundo de INS/MV

Desde los orígenes hasta Jesucristo

En el principio, Dios creó el Cielo y la Tierra.
Y ya que estaba en ello, aprovechó para crearse a Sí mismo.

Había una vez...

Había una vez, hace unos dieciséis mil millones de años, en la nada absoluta, en la ausencia total de todo...
En ese no-espacio, en esa nada total, surgió una Idea, un Pensamiento que se alzó en medio de una explosión de silencio. Un Concepto tan poderoso que creció desmesuradamente extendiéndose de un extremo al otro de Su propia creación. Y ahora mismo, cuando estás leyendo esto, sigue Su expansión, más allá de las cuatro dimensiones espaciales, más allá de los mundos físicos, allá lejos, en las Marcas Intermedias.
Esta Idea de base, que ni siquiera tenía consciencia de su ser, sintió un día, más o menos tras una docena de miles de millones de años, la necesidad de existir. Para ello, tras haber creado las majestuosas estrellas, los soles que agujerean la oscuridad, los pulsars y quasars que en el futuro serían los faros encargados de guiar las naves espaciales del futuro y los planetas en los que debía desarrollarse la vida, la Idea decidió crear seres poderosos y dar a cada uno un Nombre y una Forma.
Pero, para hacer las cosas bien, la Idea necesitaba también Nombre y Aspecto. Creó entonces un Ser, que no sería la más poderosa de sus criaturas, pero sí la más sabia. Y este Ángel, este primer-nacido dio Forma y Nombre a la Idea. No le dio un nombre único, sino que le dio cien. Y el centeavo fue el Verdadero. Estos 100 nombres, para entendernos y no liarnos demasiado, los vamos a resumir en uno: Dios.
Y Dios llamó al Ángel Miguel, que significa "el que es como Dios". Pero no le dio un nombre único, sino numerosos, y es bajo otro nombre por el que ahora se le conoce y se le invoca. Y así sucedió que Yves, Arcángel del Origen, pues de él se trata, inventó a Dios después de que Dios lo creara.

Creación de Ángeles y Arcángeles

Tras una docena de miles de años de creación caótica y desenfrenada, Dios decidió pasar a otra cosa. Los planetas se enfriaban lentamente, y la vida aparecía en algunos de ellos mediante un proceso totalmente natural. Dios se dijo a sí mismo que había terminado la primera parte de su obra, y decidió pasar a la segunda.
En el vacio de los Limbos, en la más alta de las Marcas intermedias, Dios creó una Ciudad para sus Ángeles, con el fin de que mejor pudieran obrar para Su Gloria. Esta ciudad fue bautizada (muy acertadamente) con el nombre de La Ciudad Eterna.
A su alrededor concibió los Campos Eliseos, para que los Ángeles pudieran descansar. Más tarde, cuando el hombre hizo su aparición sobre la Tierra, se convirtió en el lugar donde iban a parar los Elegidos, los humanos dignos de Él, liberados de la muerte y bendecidos con la Vida.
Dios creó entonces una multitud de criaturas divinas más o menos a su imagen, o al menos a la que le había dado Yves. Su función sería servirle de mensajeros, transmitir su Palabra y ejecutar su Voluntad por todo confín y todo lugar. Les otorgó nueve nombres, para mejor diferenciar-

los: Querubines, Serafines, Principados, Poderes, Virtudes, Dominaciones, Tronos, Ángeles y Arcángeles.
Entre estos nueve nombres, eligió a título general el de Ángel, para no liarse demasiado.
Entre las miriadas de Ángeles creados, eligió una primera generación de Ángeles de Poder, destinados a cargar con grandes y pesadas responsabilidades:
Así aparecieron ante Su Presencia Lucifer, Gabriel, Roque, Kronos, Andromalios y Dominic. Con Yves y bajo su dirección, formaron el primer Consejo Divino.
Pronto se les añadieron Andrialfo, George, Malfás, Matías, Baal, Bifros y Jesús, todos ellos ángeles de Poder en la Ciudad Eterna. Se expandieron por el Cielo, la Tierra y los diferentes reinos, y juraron trabajar en armonía. ¿Cómo hubiera podido ser, si no? Habían sido concebidos de pura bondad, y obraban solamente por el Bien y por el Amor.

Un instante de eternidad

Tras la creación de la ciudad eterna y su poblamiento por los Ángeles, Dios pudo por fin descansar. Dejaba la Tierra en buenas manos, serias y trabajadoras.
En la Tierra, el desarrollo de la química orgánica avanzaba tranquila y lentamente. Las primeras bacterias aparecieron, seguidas de las algas, los Trilobitos, las Giospermas y, tras algunos millones de años, los dinosaurios hollaron la Tierra con su pesada planta. Pero pese a su imponente figura, su minúsculo cerebro no era capaz de distinguir a esos minúsculos animalitos peludos que devoraban sus huevos.
Y la evolución prosiguió su curso en la Tierra. Los mamíferos se colocaron en cabeza con respecto al resto de las otras formas de vida, y crecieron y prosperaron. Y por fin llegó el ansiado momento que todos esperaban: Vió la luz el hombre. O al menos, algo parecido. La verdad es que no parecía gran cosa, y él mismo no pensaba tampoco gran cosa, pero tenía un potencial tal que todos en el Cielo tenían los ojos puestos en el pequeño planeta azul. Especialmente Lucifer. Le encantaba pasarse las horas muertas viendo a esas personitas pelearse, descubrir cosas nuevas, sobrevivir. Yves era más reservado, como si supiera en qué iba a terminar todo. Y posiblemente, lo sabía.
Así, a trancas y barrancas, el hombre evolucionó lentamente bajo la mirada de los Ángeles. Sus rasgos e inteligencia se perfilaron. Las tribus que se hacían la guerra empezaron a unirse, para ir un poco más lejos. Los humanos domesticaron a los animales, para mejor aprovechar su leche, su carne, su fuerza y su calor. Y fue ese el momento que eligió Dios para despertarse por segunda vez. Pero Dios se despertaba lentamente, mientras que los humanos evolucionaban muy rápidamente. Nació el asesinato, la violación, la guerra, en suma, nació la Civilización. Lucifer empezó a ver a la Humanidad con otros ojos. ¡Había tantas cosas que se podían hacer con los humanos! ¡Y la indolencia de Dios les estaba dejando auto-exterminarse! ¡Estaba dejando morir lo que sin duda era Su más hermosa creación, quizá no tan hermosa como los Ángeles pero con muchísima más libertad individual! ¡Y las mujeres, eran tan hermosas!

Un mal día

Lucifer convocó entonces el Consejo Divino en sesión extraordinaria. Quería presentar un innovador proyecto con respecto a los humanos.
Y el plan de Lucifer fue la causa de su caída, o más bien de La Caída. Y eso que su idea, pese a todo, era buena: los hombres eran libres pero débiles, los Ángeles eran poderosos pero no tenían lugar sobre la Tierra. Lucifer se atrevió a proclamar su plan en voz alta, con la frente orgullosa, ante todo el Consejo Divino, con Dios sentado en su trono y los Ángeles de Poder a sus pies:
Lucifer quería que los ángeles cohabitaran con los humanos para dar lugar a una raza fuerte, poderosa, mágica, que viviría para mayor gloria de Dios.
La respuesta negativa de Dios sorprendió a todo el mundo por su dureza. Que Dios rechazara la idea de Lucifer de forma tan absoluta y humillante fue una auténtica bofetada en el rostro del ángel más orgulloso del Paraiso.
Y Lucifer no pudo dejarlo pasar. Reunió a sus amigos y partidarios más fieles entre los ángeles y junto a algunos Ángeles de Poder que le apoyaron decidió ignorar la prohibición de Dios. Descendieron a la Tierra y cohabitaron con las hijas del hombre. De esta unión anti-natura nacieron los gigantes, hijos de los ángeles de Lucifer.
Dios, furioso, convocó nuevamente al Consejo, y Lucifer se vio obligado a acudir ante Su Presencia. Se le exigió que reconociera sus errores y se humillara ante Su Gloria. Ante su negativa, la ruptura fue un hecho irreparable.

La caída de Lucifer

Los Ángeles se separaron en dos bandos y se enfrentaron en el Cielo. A medida que se sucedían los combates, Dios se convenció de la gravedad

de los hechos. Y alzó levemente Su Mano. Y como una bomba atómica sobre Hirosima, la guerra fraticida fue instantaneamente detenida, exilando a Lucifer y a sus legiones a través del infinito de las Marcas intermedias.
Nadie había llegado nunca tan lejos en las Marcas. Y Lucifer cayó por ellas estrellándose contra la más baja. Allí donde no había nada, solo la oscuridad y el frío, el ex-ángel de la Luz construyó en siete años su reino y su fortaleza: El Infierno y la Ciudad de Dite. La Caída lo había marcado, a él y a sus Demonios. Los menos mancillados conservaron sus alas, que ya nunca serían blancas, sino negras como la noche. A los otros les crecerían alas membranosas, sombrías y terribles.
Pero también fue entonces cuándo Lucifer descubrió que nunca había sido tan poderoso. Allí, en ese lugar que ahora podía llamar suyo, su poder no tenía igual, excepto quizá con Dios. Y se dió cuenta que El Divino, pese a castigarlo con el exilio, le había dado como presente ese poder, haciéndolo prácticamente su igual. Pero era dolorosamente consciente que lo que Dios da, también lo puede quitar.
Y así fue como empezó el gran juego, el colosal pulso entre las fuerzas del Bien y del Mal sobre la Tierra. Y la apuesta a ganar se llama Hombre.

Adán, Eva, mi manzana y yo

En la Tierra, los hombres se organizaban. La Agricultura dió sus primeros balbuceos. Tras mucho tiempo, los hombres desarrollaron religiones, en su mayor parte, animistas. Adoraban la luna, el sol, las estrellas, los animales, los elementos... en suma, adoraban a Dios sin saberlo...
Algunas docenas de miles de años se sucedieron lentamente, como sólo saben sucederse los años. Decididamente, la cosa mejoraba. Se desarrollaron la arquitectura, las canciones, las leyendas, la escritura...
Sobre el - 6000 (y pico) Dios se desperezó y contempló Su Obra: la escritura era un paso importante, muy importante. Haría falta aprovechar esta oportunidad como se merecía. ¿Pero los humanos eran dignos de una verdadera religión? Sinceramente, viéndolos con atención nadie lo diría. Ellos solitos se mataban, fornicaban, violaban, sacrificaban... y tenían veleidades de independencia y de saber. Pero Dios tenía otras ideas: decidió que el hombre nacía bueno, y que era la sociedad la que lo pervertía. Pensó entonces en hacer un experimento: tomaría a dos entre ellos, un hombre y una mujer, con un alma y una mente totalmente vírgenes, y los pondría en unas condiciones ideales. Pues para que la experiencia fuera perfecta, hacía falta que estuvieran en un ecosistema familiar, un verdadero Paraiso...
Dios tomó, pues, entre los numerosos humanos que pululaban por ahí, un hombre y una mujer. Después, solamente con Su Pensamiento, creó sobre la Tierra un pequeño jardin perfecto donde era imposible entrar, y donde ni la violencia ni la muerte estaban admitidas, donde todo era amor, donde la gacela y el león vivian en perfecta armonía y todo eso. Era el Jardín del Edén.
Al principio, todo fue bien: Dios quería a Adán y Eva, claro está. Eran su pequeño experimento, la cosa funcionaba y estaba contento. Cambió el código genético de sus mascotas para que fueran muy superiores a los otros humanos que vagaban sobre la Tierra. Los hizo inmortales, más fuertes, más hermosos, más inteligentes, más de todo. En suma, los hizo un poquito como "El".
Los años pasaron y todo iba sobre ruedas. Y luego pasó lo que pasó, es decir, aquello de la manzana (una buena lección acerca de la mentalidad de las mujeres, siempre dispuestas a tragarse cualquier cosa)
Adán y Eva fueron entonces expulsados del Edén, el cual, abandonado, adoptó pronto una forma bastante más clásica. La pareja no se que-

dó precisamente sola, como nos insinuan las Escrituras, sino que se unieron rápidamente con el resto de la humanidad, que no había interrumpido su lenta pero constante evolución. Era el año 5000 (y pico) a. J.C. Adán y Eva tuvieron hijos, que a su vez se emparejaron con otros hombres y mujeres de la población local. La pareja pronto se dio cuenta de que ser hermoso no quiere decir ser inmortal, aunque su esperanza de vida fuera muchísimo más grande que el común de sus semejantes.

Los hijos de Adán y Eva (no vamos a ponernos a contar la historia de Caín, Abel y Seth, todo el mundo la sabe. Además, hubo bastantes más) se mezclaron entre la raza de los hombres. El "potencial divino" heredado de sus padres se transmitió con ellos, se diluyó, se transformó, desapareció, volvió... Hoy en día, los descendientes de Adán y Eva están repartidos un poco por todas partes. Y a veces, gracias a los misterios de las leyes de Mendel y el código genético, un poquito de "esencia divina" resurge, por azar, en algún rincón del mundo. Y un pobre humano se encuentra de pronto dotado de poderes... estos humanos tan especiales son conocidos en el mundo de INS/MV con el nombre de Psis. Menos poderosos que los Ángeles o los Demonios, la Historia guarda la memoria de los épicos combates librados entre ellos, empeñados en demostrar su humanidad masacrándose alegremente.

No digas el nombre de tu Dios en vano

Pero volvamos al 6000 antes de Jesucristo ...

Las primeras civilizaciones dignas de ese nombre nacieron en Mesopotamia, más o menos sobre esa época, con la llegada de los Semitas y los Sumerios. Estas civilizaciones supusieron el nacimiento de las primeras religiones propiamente dichas. Por supuesto, hasta entonces todos los hombres habían creído en alguna cosa, ya fuera el Sol, la Luna, los Elementos, los Animales. Las grutas paleolíticas están allí para confirmarlo. Pero debido a su gran dispersión, ninguna de esas tribus había llegado jamás a nada concreto. No fue hasta mucho más tarde, cuando las grandes migraciones llegadas del Este provocaron la aparición de las primeras civilizaciones dignas de tal nombre, que surgieron como champiñones un poco por todas partes: Mesopotamia, Grecia, Egipto...

Y fue entonces cuando los shamanes se convirtieron en sacerdotes, guardianes del Saber. Solamente cambiaron de nombre, ya que más o menos seguían haciendo lo mismo. Y fue en esa época en la que empezaron a narrar las Maravillas. Inspirándose en sus viejas creencias, en las tradiciones puramente animistas, y mezclándolas con todo lo sobrenatural y mágico que veían a su alrededor, inventaron unas historias realmente fantásticas. Era en verdad una época de milagros, en la que los Dragones recorrían la Tierra dejando una huella indeleble en el inconsciente humano, era un tiempo en que los Gigantes caminaban sobre la Tierra, era un tiempo en que los humanos convivían con criaturas radiantes venidas del Cielo, era El Tiempo en que Demonios y Ángeles se mostraban en la Tierra bajo su verdadera apariencia

Ese era el poder de los narradores, de los sacerdotes que, al fin de la jornada, contaban las mismas historias una y otra vez, para conseguir día a día un poco más de poder. Y cada velada, cada cuento, cada sacerdote hacía penetrar su mensaje un poco más adentro del inconsciente colectivo de la Humanidad.

Cada noche las gentes, desde el más rico hasta el más pobre, soñaban (ya que ese es el privilegio de los vivos). Y todos soñaban la misma cosa, esas historias maravillosas narradas por los sacerdotes.

Y así fue creada la Marca del Sueño y de la Pesadilla, la mayor y más vasta de las Marcas Intermedias, en la que los durmientes dejan su huella. Por supuesto, la mayor parte del tiempo no era más que un débil rastro, un recuerdo que se desvanecía a los pocos segundos...

Pero, noche tras noche, hombres, mujeres y niños soñaban lo mismo con tal fuerza que, al cabo de los años, el rastro de los sueños no se disolvió, y se consolidó hasta tomar consistencia.
Y por fin esa quimera, fruto del inconsciente de los hombres, portadora de todo el peso de sus fantasías, agrandó cada defecto y cada virtud, hasta crear cosas que ya no eran hombres por ser demasiado humanos.
En el curso de los años numerosas de estas criaturas fantasmagóricas, nacidas de los sueños, de las pesadillas y de su propia fuerza de voluntad, lograron crear un universo de bolsillo, en una Marca intermedia continua a la del Sueño y la Pesadilla, para poder continuar nutriéndose de los sueños de los humanos y comunicándose con algunos de ellos.

Y las Pitias soñaron

Así fue como nacieron los Dioses. Creados pedazo a pedazo por los humanos, se liberaron de sus creadores para vivir su propia existencia y, cuando alcanzaron bastante poder, demostraron ser capaces de crear su propio reino. Todos estos reinos, que fueron llamados Valhalla por los Vikingos y Olimpo por los Griegos y Romanos, tenían características comunes.
Lejos de ser universos infinitos, poseían fronteras, y aquél que las traspasara caería en el abismo. Pues estos pequeños islotes perdidos en mitad de los limbos estaban unidos a la Marca del Sueño y la Pesadilla por diminutos y estrechos puentes. Pensemos por ejemplo en el Arco Iris, que une Midgard (la Tierra) con Asgard (el Valhalla), pero también podemos pensar en los peligrosos senderos de montaña que bordean los acantilados cubiertos de nubes, y que conducen al Olimpo y a sus puentes de luz. Los habitantes de estas Marcas, que se bautizaron así mismos con el nombre de Dioses, se comunicaban con los humanos mediante los sueños. Las pitias y otras sacerdotisas no eran más que sonámbulas dormidas poseídas por su dios, que hablaba por su boca.

Aparece Jesusito de mi vida.

La llegada de Jesús sobre la Tierra marca el inicio de una nueva era en la historia humana y en el mundo de INS/MV:
Jesús, Ángel de Poder como otros, no más Hijo de Dios que los demás, pero seguramente uno de los favoritos del barbas, Agnus Dei y todo eso, decidió un bonito día descender a la Tierra para reorganizar las comunicaciones Divinas. Y la verdad es que hacía mucha falta: las campañas publicitarias llevadas a cabo por Dios y los Ángeles (Sodoma y Gomorra, las plagas de Egipto, etc) se habían quedado anticuadas y habían resultado poco eficaces.
El espíritu de Jesús se encarnó entonces en el pequeño feto que crecía en el vientre de la joven María.
Y Jesucristo nació sobre el 7-6 antes de sí mismo.
Jesús tuvo el destino que ya sabía. Expuso tranquilamente y sin demasiado ruido sus ideas, su manera de ver las cosas. Lucifer intentó tentarle, en el famoso episodio del desierto, pero nada. No se separaron muy amigos.
A pesar de todo, Jesús murió en la cruz el 30 después de él. Como diría bastante después: "No estuvo del todo mal".
Y ante la sorpresa de todos (excepto de él mismo), su "doctrina" tuvo un éxito monstruoso. La "palabra de Cristo" se extendió por todas partes como un reguero de pólvora, y sobre todo (lo que era radicalmente nuevo) alcanzó a millares, y después a decenas de millares de gentes y más aún, pues eso no había sido sino el principio.
Y Dios se dijo que a partir de ahora estaría con los cristianos, impresionado por el buen hacer de su Hijo.
Ahora, la situación había cambiado radicalmente. Dios tenía una nueva visión de un campo de pruebas a escala terrestre. El Gran Juego tomaba una nueva dimensión. Pero para poder manipular tanto a las personas, hacía falta poder intervenir más directamente... Una vez más, fue Jesús el que proporcionó de forma indirecta la solución. Había sido el primero en encarnarse en un cuerpo humano, aunque se tratara de un feto. ¿Por qué no hacer lo mismo a una escala mayor, con los Ángeles, fijando unas reglas precisas para ambos bandos?
Dios se frotó las manos. Imaginó un inmenso tablero de Ajedrez a escala planetaria, con los Ángeles como peones.
Habría que hacer cambios: los Ángeles de Poder pasarían a llamarse Arcángeles los fieles al Señor, y Príncipes Demonio los que habían sido arrastrados en la caída del Maligno. Serían los únicos que tendrían el derecho de hollar la Tierra bajo su forma original, o bajo la apariencia que quisieran adoptar, para mejor mezclarse con la población.
Los Ángeles comunes, por su parte, tendrían a partir de ahora que encarnarse en el cuerpo de los humanos que accedíesen voluntariamente a ello. Para no ser menos, los Demonios deberían encarnarse solamente en aquellos cuerpos que estuvieran a punto de morir.
Pero, claro, para que todo funcionara según lo

previsto, era necesario que Lucifer aceptara el desafío.
Y Lucifer aceptó... ¿Que podía hacer, si no?
Y ese fue el inicio de la segunda fase de INS/MV, la cual ha durado hasta nuestros días.

Desde Jesucristo hasta nuestros días

El crepúsculo de los dioses

Para los viejos dioses de las religiones politeistas, el nacimiento y muerte de Jesucristo supuso el principio del fin.
Al contrario de Dios, que existe por Sí Mismo, para Sí Mismo, y que no necesita a nadie para ser, los dioses se nutrían con los sueños de sus creyentes. Si los Cristianos convertían a sus creyentes, su fuerza disminuiría día a día hasta extinguirse. Así había sucedido con otros viejos dioses, sustituidos por divinidades más jóvenes y fuertes en Egipto, Sumeria, etc.
Para algunos, aislados en lejanos continentes, eso no significó nada; para otros simplemente un largo período de vacas flacas, pues lograron sobrevivir, de algún modo, en el inconsciente colectivo. Pero para muchos significó la muerte, pues los cristianos tenían una fuerte tendencia a hacer nuevos adeptos con rapidez.
Y para algunos, por suerte los menos, fue el principio de una guerra, una guerra perdida desde el principio...
Para los dioses Vikingos, que esperaban desde eones en su marca Intermedia, el Valhalla, la llegada de Jesús anunció el Ragnarok y la muerte de los dioses. Su muerte.
Los guerreros Vikingos, reunidos entorno a la mesa de Odin en Asgard, empezaron a reencarnarse en la Tierra. Se podría preguntar cómo estos seres formados de espíritu puro, al igual que los Ángeles y los Demonios, pudieron reencarnarse, o por qué los guerreros muertos en el combate no fueron directamente al Purgatorio para encaminarse al Paraiso o al Infierno según el peso de sus pecados. La respuesta es vaga y tiende a ser misteriosa, pero algunos piensan que los guerreros vikingos fueron al Purgatorio y que su recuerdo está deformado y aumentado en el espíritu de sus semejantes, que toma forma en la Marca de Asgard, cerca de Odin, y que es Heimdall, guardián del Arco Iris, quien les da fuerza para existir. Otros piensan que Dios, de la misma manera que soporta al Arcángel Mikel, tiene cierta debilidad por esos brutos y les ha concedido ciertos privilegios.
De todos modos los Vikingos son los únicos representantes de peso de una religión pagana. Quizá por ello son los menos discretos y los más reivindicativos.
Para los Vikingos, enfrentados al Ragnarock, no hay más que una solución posible: combatir, ahora y siempre, hasta que los enemigos de los dioses, los Gigantes, sean eliminados o hasta que ellos mismos mueran de nuevo para volver al Valhalla. Y allí serán nuevamente enviados sobre la Tierra para reanudar el combate ahora y siempre.
Aunque los guerreros Vikingos no rechazan combatir contra las fuerzas del Bien, es especialmente contra los Demonios con los que descargan su cólera. Por otra parte, Príncipes Demonio y aspirantes al cargo encuentran divertidísimo disfrazarse para excitar a los Vikingos, aún a costa de suspender temporalemnte su lucha contra los Ángeles. Y así fue como Malfás encarnó a Loki, el dios maléfico, mientras Bifron se convertía en Hela, reina de los muertos y Baal se transmutaba en Fenris el lobo. Otros Demonios, con ansias de destacar, se transmutaron también en dioses maléficos, que hacían la vida un poco más difícil a los vikingos reencarnados.
Los dioses Vikingos podían, como los Arcángeles y los Príncipes, encarnarse sobre la Tierra para combatir junto a sus guerreros. Pero, por un extraño azar o por capricho de Dios, pronto se dieron cuenta de que si morían sobre la Tierra no podían volver jamás, permaneciendo confinados hasta el fin de los tiempos en su Valhalla.
Odin fue el primero en morir, asesinado por Baal bajo la forma monstruosa del lobo Fenris. Un centenar de años más tarde le tocó el turno a Thor, al poderoso Thor de carácer sombrío, de caer bajo los golpes de Sahytan, un simple demonio de grado 3 bajo las órdenes de Bifron, metamorfoseado para la ocasión en serpiente Midgard.
Tras estas dos experiencias, la presencia de los dioses de Asgard se hizo sentir en la Tierra bastante menos, aunque en ocasiones pueden aparecer, cuando uno de sus adeptos los invoca con verdadera fe (y aún así...)

¡Draco, draco!

Los Dragones, al igual que el pueblo de las hadas, no habían llamado la atención del Cielo o del Infierno antes de que empezara el Gran Juego. Las reglas cambiaron brúscamente con la llegada de Jesucristo y su muerte por el bien de todos. El cristianismo trajo algo más que geno-

cidios y extermino de culturas. También fue responsable (más o menos indirecto) de algunas cositas más.
Con Jesucristo, no era plan que las fuerzas del Bien dejaran sobre la Tierra los restos de una cultura pagana, ni siquiera aunque esa cultura estuviera representada por un pueblo entero, el pueblo de las Hadas. Durante toda su historia ese pueblo, que incluía todas las criaturas mágicas que Dios había creado a ratos perdidos (enanos, duendes, elfos, hadas, pequeños y grandes dragones, entre otros), había mantenido una discreción realmente admirable. Parecía no existir salvo en las franjas del inconsciente humano. Muy relacionados a las leyendas paracélticas y nórdicas, las "hadas" estaban más próximas a los Vikingos, a los que ayudaron en numerosas ocasiones. Se dice incluso que fueron los forjadores enanos los que fabricaron Mjolnir, el martillo del poderoso Thor.
Los grandes Dragones, que llamaremos Dragones para simplificar, fueron probablemente las criaturas inteligentes más poderosas que jamás hayan pisado el suelo terrestre. Se sabe muy pocas cosas de ellos, ya que toda la información directa que les atañía fue en su día destruida por gentes competentes. Parece que los primeros Dragones aparecieron en la India y en el golfo Asirio-Babilónico algunos miles de años antes del nacimiento de Cristo. Algunos se establecieron en la China y en Extremo Oriente, y otros siguieron a las grandes migraciones celtas.
Antes de su aparición sobre la Tierra, los Dragones vagaban a través de las Marcas Intermedias, ese espacio universal que enlaza Cielo e Infierno y del que forman parte todos los planos terrestres. Ya que las Marcas no son muy estables, un buen día aparecieron sobre la Tierra, dónde la especie dominante era el hombre. Decidieron camuflarse para pasar desapercibidos. Los Dragones eran por naturaleza pacíficos y no tenían ninguna gana de entrar en conflictos con los humanos. Cambiaron pues, asumiendo a partir de entonces forma humana. De cuando en cuando, sin embargo, un Dragón sentía nostalgia por su forma original, y desplegaba sus alas surcando nuevamente el cielo.
Las leyendas, persistentes y muy localizadas, sobre criaturas monstruosas llamaron la atención de las autoridades religiosas, que realizaron sus investigaciones.
El resultado de ello trepó por los escalafones de la jerarquía divina hasta llegar un buen día al despacho de Dominic, Arcángel de la Justicia.
El Consejo Divino estuvo particularmente animado aquella noche, y la ausencia de Yves, Arcángel del Origen, se hizo sentir cruelmente. Ga-

briel, lugarteniente de Yves, intentó calmar a unos y dominar a otros, pero sin el soporte de Yves nada pudo hacer. Fue entonces, a principios del siglo I, cuando se decidió la erradicación de los Dragones y del pueblo de las Hadas. El dossier fue confiado a George, Arcángel de la Purificación. Pero incluso George debía seguir los preceptos de discreción que toda criatura divina, fuera Ángel o Demonio, debía respetar, y no podía presentarse con todo su poder en el centro de la población civil. Los Dragones eran poderosos y resistieron a sus primeros ataques. Aegrir el Rojo, el más poderoso entre ellos, se permitió incluso el lujo de "matar" al mismísimo George y devolverlo hecho una piltrafa a su Creador. Pero eran criaturas sabias, y se percataron que su tiempo sobre la Tierra había terminado, y que si querían vivir tranquilos debían marcharse. Ese fue el llamado Exodo del Equinocio, que les condujo a otros planos de las Marcas Intermedias. Mal perdedor, George se desquitó con el pueblo de las Hadas, al que exterminó en la batalla de Durancum, y se juró a sí mismo encontrar a los Dragones, estuvieran donde estuviesen.
Los descubrió por fin en un plano de las Marcas, un lugar donde no era necesario que fuera espe-

cialmente discreto ni delicado. Precediendo los grandes genocidios, las masacres ideológicas y los Autos de Fe inquisitoriales, los Dragones fueron purificados.
Disgustado, Yves se juró conseguir la cabeza de George. Intrigó con sus aliados y George fue trasladado a la oficina de reclamaciones del Cielo. Su sucesor fue su antiguo lugarteniente, Lauren, promovido al rango de Arcángel de la Espada.

El Islam: Mundo musulmán

Discúlpenme por el lenguaje, pero hablando en plata, sobre el 570, el cristianismo era una casa de putas. Los restos del viejo imperio romano no se terminaban de morir, la ignorancia y la confusión campaban a sus anchas por Europa y, a decir verdad, parecía que Lucifer estaba ganando la partida, y que todo aquello, en el fondo, no había sido muy buena idea.
En el Consejo de los Arcángeles no faltaban quienes opinaban que Jesús había sido demasiado blando, que hacía falta derribarlo todo y empezar de cero con una religión más "dura". Otros sentían nostalgia por el alto nivel cultural alcanzado por la civilización romana, civilización que no tenía en ese momento equivalente alguno. Por último, estaban los que soñaban con gloriosas conquistas en el nombre de Cristo, conquistas que el caos actual impedía, pues no existía un verdadero ejército.
Y ciertos Ángeles poderosos y ambiciosos rechinaban los dientes. La jerarquía angélica, muy rígida, no les dejaba apenas ninguna oportunidad de acceder al puesto superior que ambicionaban: el de Arcángel. Argumentando la llegada de los "nuevos tiempos", el advenimiento de Cristo y cosas así, un pequeño grupito de jóvenes exigieron reemplazar a los "viejos" para aplicar una política más eficaz. No contaban con la inmutabilidad de las instancias benéficas. Con una dura reprimenda, los jóvenes volvieron a sus puestos...
Todos excepto cuatro. Se trataba de Ángeles de tercer grado, que lo eran desde hacía mucho, mucho tiempo, y que no tenían la intención de ser tratados como sus camaradas. Sus nombres eran Gabriel, Hassan, Khalid y Eli. Fue Gabriel el que, por motivos desconocidos, logró convencerles de que, ya que no podían aplicar sus ideas dentro de la religión cristiana, había que empezar de nuevo y crear otra religión.
No sería tampoco, exáctamente "otra religión". Sería lo que la religión cristiana hubiera debido ser. Los cuatro juramentados estaban de todos modos demasiado profundamente atados por el respeto a Dios para alejarse de verdad. Así pues, conservarían el Génesis, el Paraiso terrestre y de una manera general toda la Biblia, Jesucristo incluido (pero no ya como un mesías, sino como un profeta más) y lanzarían su propio Mesías y su propio libro. Tuvieron que ponerse de acuerdo sobre lo que contendría ese famoso libro... Por fin, en el curso de fecundas pero agitadas sesiones de puesta en común, los cuatro Ángeles consiguieron elaborar un borrador, un guión:
- Hassan quería que la nueva religión permitiera obtener una gran civilización basada en el conocimiento, las artes y la literatura
- Khalid quería que tuviera principios claros, fáciles de respetar, de manera que se pudiesen separar con facilidad fieles de infieles. Quería que la nueva religión fuera expansionista, que hubiera pueblos que conquistar y grandes batallas que ganar. ¡Quería dirigir poderosos ejércitos que le obedecieran a él y sólo a él!
- Eli quería simplemente que todos los animales y vegetales fueran reconocidos como criaturas del Señor, y gozaran por ello del respeto que merecían.
En cuanto a Gabriel... No parecía querer nada en especial. Se contentaba con ser el alma de este pequeño grupo, animándolos cuando se abatían, inspirado por una voluntad casi divina...

Por su parte, los otros lo miraban con un poco de sorpresa, preguntándose cómo un Ángel tan poderoso (Gabriel era conocido por su estrecha relación con Yves, había sido de los Primeros Creados y se había mantenido muy cercano a Dios desde la caída de Lucifer) formara parte de una empresa cómo aquella, de la que lo menos que se podía decir es que era herética. Nunca tuvieron respuesta...

Gabriel redactó una síntesis de todo lo que habían acordado los tres Ángeles, y lo escribió en las suras del Corán. Lo único que faltaba ahora era la elección de un Mesías, y se eligió a Mahoma, hombre piadoso e inteligente. Gabriel se le apareció... Y la verdadera historia se convierte en historia oficial. Gabriel (Jibrail) reveló poco a poco a Mahoma los versículos sagrados... y el Islam nació.

La nueva religión tuvo el éxito que todos conocemos... Y los tres nuevos Arcángeles se instalaron y empezaron a reclutar humanos para convertirlos en "sus Ángeles". Khalid, que tenía ganas de juerga, se encarnó bajo forma humana y se mezcló con los seguidores de Mahoma. Fue él quien organizó las fuerzas musulmanas y el que, bajo el nombre de "Espada de Dios" (burla dirigida, evidentemente, a Lauren, su ex-Arcángel) llevó cuatro años después de la muerte del profeta a sus tropas a una serie de victorias aplastantes, conquistando Palestina, Siria, Egipto, y obligando a rendirse a ciudades como Damas y Jerusalén. La progresión militar del Islam no se detendría hasta el 732 en Poitiers, donde Lauren tuvo que enviar a sus mejores elementos para frenar la juerga de su colega. Juerga que, según los historiadores, podría haber cambiado el mundo. Es muy posible que si los francos hubieran perdido en Poitiers, Europa hubiera caído rápidamente bajo dominio musulmán... Que eso hubiera sido un bien o un mal es otra cuestión.

Lo que es seguro es que la civilización musulmana gozó durante muchos siglos de un nivel bastante más alto que el que había en Europa. El nuevo Arcángel Hassan había tomado su cargo con mucha seriedad, y las ciencias, las artes y las letras florecieron en el nuevo imperio, manteniéndose en armonía (cosa que no se ha conseguido aún en la civilización cristiana) con las enseñanzas de Allah y del Corán.

Respecto a Gabriel, el promotor de todo... Algunos días después de la muerte del profeta, después de que el último versículo del Corán hubiera sido revelado, el Ángel desapareció para siempre. Y todas las búsquedas que tanto sus amigos como sus enemigos hicieron para encontrarlo resultaron infructuosas. Aquello fue la gota que colma el vaso, y Lauren, Dominic y Walther proclamaron a todo el que quisiera oirles que iban a combatir a los "infieles" con todos los medios a su alcance. El Consejo no fue unánime en la condena: Arcángeles como Novalis y Roque votaron incluso por una alianza, pero su moción no prosperó. Yves se mantuvo un poco al margen, y algunos afirmaron luego haberle visto sonreir divertido durante los debates. La guerra habría de durar más de un milenio... y prosigue aún hoy.

En nombre de Allah, el benefactor, el piadoso...

Lucifer y sus príncipes tardaron en reaccionar. No fue hasta el 656 que empezaron a preocuparse. Al fin y al cabo, era sólo una religión más al servicio de Dios, aunque quizá demasiado fulgurante, demasiado inquietante. 24 años después de la muerte del profeta, el Islam había crecido de tal modo que era imposible ignorarlo por más tiempo. Respecto a la guerra contra la cristiandad, Lucifer pronto se dio cuenta de que en lugar de debilitar a los servidores de Dios reforzaba a unos y otros seguidores en su respectiva fe.

Lucifer envió entonces a dos Demonios importantes, Dajjal y Majuj, para intentar destruir o al menos pervertir la nueva fe. La especialidad de Dajjal, Demonio a las órdenes de Malfás, era sembrar la discordia, y logró crear la separación de los musulmanes en Chihitas y Sunnitas. Incluso pese a que sus diferencias son, desde el punto de vista doctrinal, mínimas, dicha separación debilitó considerablemente la unidad del Islam.

Dajjal había obtenido su primera victoria... pero el Islam no había sido detenido ni mucho menos. Majuj, ex-Demonio al servicio de Baalberith, trabajó mientras tanto con las supersticiones y viejas religiones "paganas" y animistas de los pueblos locales. Viendo que la cosa iba para largo, Lucifer se resignó. Dajjal y Majuj fueron nombrados Príncipes-Demonio con órdenes de dedicarse a perpetuidad al problema. Otro Príncipe-Demonio (Uikka) haría su aparición en 1988. Pero se trata de un caso especial, que será tratado en otra ocasión, ya que Uikka es Príncipe-Demonio tanto entre los musulmanes como entre los cristianos

La desaparición de Catherinne

Gabriel no fue la única criatura del Señor que despareció sin dejar rastro.

En 1400 Catherinne, Arcángel de las mujeres,

se esfumó tan rapidamente como había aparecido. Se rumoreaba que esa pagana conversa había sido en realidad la diosa Demeter, que sobre el 1100 antes del Hijo de Dios habría cambiado de bando, pero claro, eso solamente son murmuraciones. Durante su reinado como Arcángel Catherinne protegió a las mujeres, luchando contra las condiciones en las que la alta Edad Media y el oscurantismo las habían arrojado. Gracias a sus esfuerzos y a los de Juana de Arco (una auténtica marioneta en sus manos) hacia finales del medioevo la condición femenina había mejorado de manera ostensible. Eso condujo a su desaparición.
¿Fue asesinada en la Tierra y, como los dioses vikingos, partió hacia su Marca de origen? ¿O simplemente había desertado? Sólo Dios lo sabe. Y, por supuesto, Yves...

Y el tiempo pasa...

Tras la invención del viaje en el tiempo, todo el mundo sabe el peligro que representaban las paradojas temporales.
Una intervención sobre ciertas zonas temporales del pasado sería algo catastrófico. Imaginen a Jesús asesinado en un banquete en lugar de ser crucificado y comprenderan en seguida las consecuencias de ese hecho en el simbolismo cristiano. Es por ese motivo que Dios, un día en que estaba especialmente en forma, acordó con Lucifer determinados vetos divinos sobre las zonas temporales más importantes de la religión, ya fueran favorables a las fuerzas del Bien como a las del Mal.
Pero claro, ya se sabe que las prohibiciones se han hecho para transgredirlas...

Un nuevo cielo, una tierra nueva

Las vías del Señor son inescrutables, pero no se puede decir lo mismo de sus servidores.
El Descubrimiento en 1492 de las Américas por parte de Cristobal Colón amplió considerablemente el tablero de juego sobre el que se movían las fuerzas del Bien y del Mal.
Los muy cristianos españoles violaron, saquearon y masacraron a diestro y siniestro, arrojándose sobre las pobrecitas poblaciones locales, los buenos salvajes que no sabían ni siquiera quien era Jesucristo, ni que había muerto en la cruz para el perdón y la redención de todos. Como tampoco sabían, los muy ignorantes, que la religión cristiana era la religión del único Dios bueno y tolerante; y sobre todo no comprendían que era por su bien por lo que estaban siendo asesinados a millares, que era por el bien de la Madre Iglesia por el que debían ser cargados de cadenas, que era por el bien de Dios que sus hijos eran destrozados y que sus mujeres eran salvajemente violadas por los soldados del muy santo ejército católico.
Y además estaba el oro. El oro que azuzaba las pasiones, los odios y las envidias. El oro que encontraron en las montañas y en los ríos, pero también en las joyas y en los ornamentos religiosos de las tribus indígenas. El oro que caía a chorros dentro de los cofres de la Iglesia como un río desemboca en el mar.
Algunos entre los hombres de la Iglesia se sublevaron contra esta idea de humanitarismo y reclamaron piedad cristiana para los hermanos del otro lado del Océano. Incluso si no conocían al verdadero Dios, no por ello dejaban de ser hombres. Pues eso era precisamente lo que argumentaban los españoles: que los indios no eran otra cosa que humanoides, réplicas humanas imperfectas colocadas por Dios para servirles.
Fue entonces cuando Su Santidad el Papa debió tomar una decisión. Y pesando pros y contras (y con algo de ayuda por parte de Yves) declaró que los indios de América tenían también un alma y eran por lo tanto plenamente hijos de Dios. Así pues no se les podía esclavizar impunemente, ni exterminar por placer, ya que eso no era demasiado cristiano, precisamente.
Pero las consideraciones económicas de unos primaron sobre las esperanzas humanitarias de otros. Bueno, vale, los indios eran seres humanos... ¿pero ahora a quién iban a cargar de cadenas para seguir entregando la ración de santo oro a la Corona y a la Iglesia?
La respuesta no tardó en llegar. El pueblo indio no era el único con cuentas pendientes que pagar. Los negros no habían tenido tanta suerte, y, como las mujeres de todas las razas, habían sido declarados carentes de alma. (Nota del autor: Lo cual es exagerar mucho, ya que en lo referente a las mujeres recientemente se ha demostrado que, aunque no se pueda hablar exactamente de alma ni de inteligencia, poseen en cierto modo algún tipo de razonamiento)
Y como estaba mal visto que las mujeres (europeas, se entiende) se rompieran las uñas cargando rocas en las Américas, se decidió llevar allí a los negros.
Así que desde el siglo XVI se organizó un comercio triangular entre Europa, África y el Nuevo Mundo, instituyendo el trueque entre el abalorio y la madera de ébano, eufemismo con el que pronto fueron denominados esos desgraciados.
Los negros, cazados y sometidos a esclavitud, desarraigados de sus orígenes y de su cultura,

hacinados en bodegas de barcos que no tenían nada que envidiar a los vagones nazis de transporte de judíos, reaccionaron creando una nueva lengua, el Creole, y una nueva religión. El bautismo y las creencias cristianas les fueron impuestas por sus nuevos amos, pero mezclaron las tradiciones católicas con las suyas, paganas e impronunciables, y los nuevos seres cobraron fuerza alimentándose de la desesperación de los esclavos. Y así el Barón Samedi, Papa Legba y otros Damballa Ouedo, deidades impresionantes en sí mismas, se mezclaron con el Gran Amo (también llamado Dios) y con el Hermano Jesús, Hijo de Su Padre. Muy localizada, esta religión, no exáctamente maléfica, hizo su vida. Algunos se preguntaban por qué Dios soportaba esta religión bastarda (y sobre todo, ¡negra!).

Ellos están aquí...

En plena Inquisición, un hechicero murió bajo las torturas de los agentes de José, pero no entregó su alma a los pies de Dios o de Lucifer. Su voluntad sobrehumana le permitió evitar la llamada del Purgatorio, antecámara del Infierno y del Paraiso. Nadie oyó hablar más de él durante varios siglos, en los que recorrió todos los campos de batalla del planeta, reclutando gracias a sus poderes de hechicero a todo un ejército de muertos vivientes. Como espíritu que era, no estaba retenido por las leyes físicas, y vagó suavemente de Marca en Marca.

Mientras tanto Beleth había creado, tras la lectura de una antología de Lovecrafth, un universo de bolsillo, el Gothic Horror, en una Marca Intermedia totalmente virgen.

Hornet (que así se llamaba el hechicero) se deslizó dentro e hizo de ella su cuartel general. Allí, localizó su poder y sus ambiciones, controlando a sus muertos vivientes y amenazando con destruir el frágil equilibrio entre las fuerzas del Bien y del Mal.

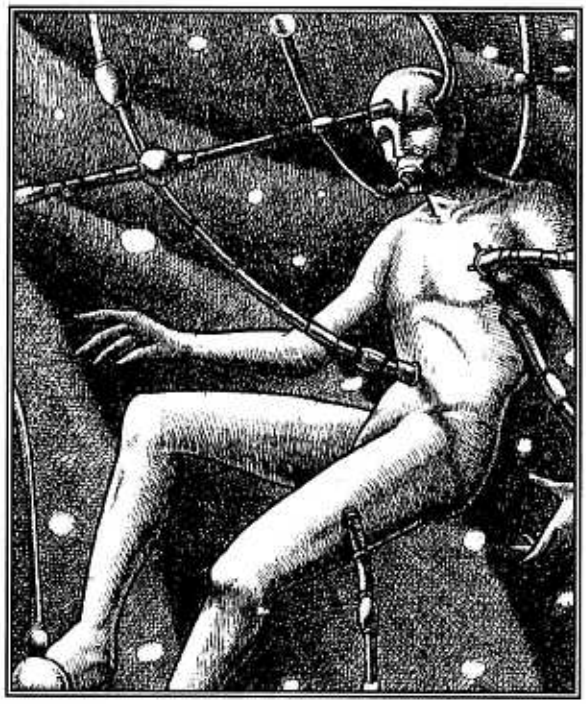
Por supuesto, sus acciones no pasaron desapercibidas, y desde entonces todos los hechiceros saben lo que les puede suceder si inclinan demasiado la balanza hacia uno u otro lado.

Una vez que las aguas habían vuelto a su cauce en el Gothic Horror, Beleth continuó trabajando en él, para convertirlo en un bonito campo de juego, una pista de entrenamiento a escala infernal donde los Príncipes podrían evaluar a sus demonios.

Pero, a fuerza de hacerlo cada vez más realista, Beleth fue metiéndose cada vez más en ese universo, y lo que tenía que ocurrir finalmente ocurrió: creó un grimorio con un hechizo de más, un hechizo que permitía crear un portal entre la marca del Gothic Horror y las otras Marcas. Por supuesto, no hubiera tenido ninguna importancia de no ser por que hubo una fuga, un cruce entre la Marca del Gothic Horror y la del Sueño y la Pesadilla. Y gracias a la diferencia de tiempo entre los dos universos, un hechicero de la Tierra tuvo tiempo para estudiar el hechizo, aprenderlo y de memorizarlo durante su sueño. Se trataba de un hechizo auxiliar, que servía para facilitar el paso de una criatura sobrenatural invocada previamente. Pero el hechicero era lo bastante poderoso como para experimentar y modificar, hasta que consiguió aislarlo, entrando así en el universo del Gothic Horror por la puerta falsa. A partir de entonces, desapareció regularmente, prosiguiendo sus experimentos e investigaciones en ese nuevo mundo.

¿Y ahora?

El conflicto entre las Fuerzas angélicas y las Fuerzas demoniacas se ha redoblado en intensidad en los últimos años. Quizá por influencia de Yves, siempre liberal y misterioso, los informes sobre la verdadera naturaleza del Bien y del Mal empiezan a circular entre los humanos. Y no to-



do es tan maniqueo como parecía en un principio. Posiblemente esta sea la lección bien aprendida de Matías, Arcángel de la Confusión y pilar de las fuerzas de penetración en las filas demoniacas, el que cambió (al menos aparentemente) de bando. Nadie sabrá nunca la verdad respecto a su degradación, y en lo que llegó a convertirse es algo que a nadie importa. Hace tiempo que fue reemplazado por Emmanuel, Arcángel de los Arrivistas, perrillo faldero de Dios como indica su nombre. Nadie, ni siquiera en el Cielo, es irremplazable.

Este es el tiempo en el que cada vez más entidades divinas y diabólicas salen del juego para convertirse en Renegados, renunciando a su eternidad para hundirse en una humanidad donde las cosas son mucho más sencillas.

Los rumores proliferan en la cafetería del Cielo, o en los Cuarteles Generales sobre la Tierra: algunos murmuran que Gabriel y Catherinne han sido encontrados, que los Dragones han vuelto a la Tierra y que Anachiel, el judío errante, busca nuevamente el camino hacia el Paraiso. Otros hablan de una alianza contra enemigos comunes, en un momento donde los judíos tienden la mano a los musulmanes, volviendo a sus raíces, mientras los cristianos se hunden poco a poco en el integrismo de la mano de su Papa Juan Pablo II, activamente inspirado por el mismísimo Dominic.

En las altas esferas, nadie se explica estos accesos de locura que se suceden cada vez con más frecuencia. ¿Quizá es el estrés sufrido por los Príncipes y de los Arcángeles, que repercute en sus servidores?

El porvenir, un cagadero lleno de promesas

Como si todo ello no fuera bastante, Dios, de común acuerdo consigo mismo, decidirá en el año 2009 revelar a los humanos la existencia de las dos fuerzas, y de extender el "terreno de juego", hasta ahora limitado a la Tierra, para abarcar la galaxia entera. Habrá, pues, que colonizar el espacio.

Juan, Arcángel del Rayo en funciones, no esperará más: en 2024, menos de tres lustros después del fuego verde, la primera Catedral Estelar abandonará la Tierra en busca de planetas aptos para acoger la vida.

Las Fuerzas del Mal tardarán más de un siglo en reaccionar, pero cuando al fin lo hagan será el principio de una guerra que durará muchos siglos, sin decantarse la victoria por ninguno de los dos bandos hasta que hacia los años 3.000 y pico el Dunkle Relk sea definitivamente reducido a un único sistema solar por los Cruzados del Espacio al servicio de Lauren, del Papa-Emperador y de la Santa Inquisición. ¡Pero a qué precio! Por doquier no habrá más que planetas arrasados, mudos testimonios del Mensaje de Amor de las fuerzas del Bien. Dios en persona tendrá que intervenir al final para conceder vacaciones forzosas a Dominic, Lauren, José y Walther, el cuarteto responsable del desastre. Y todo ello no será suficiente. El remanso de paz del Santo Imperio Terrestre no durará mil años.

Mezquinamente, Lucifer usará todos los recursos del Reik a su disposición para encarnar, en tres siglos, al Anticristo, a la Bestia, y lanzarla contra el Universo. Sus poderes serán tales que los Cruzados, la élite de los Ángeles, caerá bajo su influencia y atacará a sus propios hermanos. La historia no es más que un eterno volver a empezar y muchos serán los que llorarán recordando la caída de Lucifer en el inicio de los tiempos.

Avanzando inexorablemente, la Bestia desembarcará en la Tierra, someterá al Papa Emperador, lo convertirá a su causa y se convertirá en el Amo del Vaticano.

Será entonces cuando siete hombres iluminados por Dios se convertirán en apóstoles de Cristo, liberando al Imperio de la Bestia. Para ello, la Tierra será sacrificada, destruida y vitrificada, hundiéndose todo el Imperio. De sus ruinas nacerá el Stella Vaticanum, cuyo brazo armado, la Inquisición, se lanzará lenta pero

imparablemente a la reconquista de la galaxia planeta a planeta.
Aparentemente, para el Bien será una victoria indiscutible, pero en los medios autorizados la gente se preguntará si Dios no lo había previsto todo de antemano, sabiendo cómo iba a terminar. Quizá en el fondo todo fuera parte del plan que concibió hace ya millones de años... Quizá algunos miles de millones de años son prescindibles, pues el Tiempo mismo no es nada para Él... Quizá el conflicto en sí no haya cambiado nada, o lo haya cambiado todo... Quizá, en el fondo, el inmovilismo de las Fuerzas del Bien no sea la solución, como tampoco lo es el caos permanente de las Fuerzas del Mal...

¡Cuidado con la Marca!

Cierre los ojos e imagine. Imagine un gigantesco rascacielos, el Universo. En el ático, más alto aún que las parpadeantes luces de neón que deslumbran al mundo con Su Gloria, se encuentran las habitaciones del propietario, Dios. Estas habitaciones solamente son accesibles para aquellos que tienen la llave... Se dice que solamente Yves la tiene, y, que como ocurriera con Howard Hughes, Dios está hoy en día totalmente gagá, paranoide y senil. Blasfemias, claro. Pero los que se atreven a blasfemar más aún replican que Dios murió hace ya tiempo, y que los designios de Yves son los realmente impenetrables. Los que dicen eso suelen terminar como voluntarios para los ejercicios prácticos de diálogo que realiza José, el Arcángel de la Inquisición...
En la azotea, por encima de las habitaciones de Dios, se encuentra el Paraíso y la Ciudad Eterna dónde los Ángeles, Arcángeles y almas elegidas pasan la mayor parte del tiempo sin nada especial qué hacer.
Para que un rascacielos se mantenga de pie, hay que construir profundos cimientos que se hundan bajo tierra. Y en el último de los numerosos sótanos se encuentran las calderas. Allí se encuentran el Infierno y la Ciudad de Dite, dónde los pecadores purgan sus crímenes durante una eternidad que cada día se hace más larga...
Por supuesto, hay ascensores que unen los pisos superiores con el sótano, pero una vez más su acceso está restringido a aquellas criaturas especialmente poderosas que, por supuesto, tienen la llave de acceso.
El nivel más bien comunicado es el del recibidor: se le llama Purgatorio, y consiste en una gigantesca sala de espera adónde son enviadas las almas de los arrepentidos que deben esperar a que llegue su pasaporte hacia el Paraiso. (Eso suele tardar una eternidad... o dos)
El plano terrestre físico, dónde los humanos están establecidos y que sirve de tablero de juego desde hace más de 2000 años a las fuerzas del Bien y del Mal, se encuentra más o menos al nivel del entresuelo. No hay nada más que añadir. Seguro, querido lector, que conoce ese mundo tan bien como nosotros.
En este rascacielos hay muchísimos ascensores, y muchos de ellos unen determinados pisos. Algunos son muy conocidos y usados, como el ascensor que usan los humanos cuando mueren, que empieza en el plano terrestre y que conduce al Purgatorio, al Paraiso y al Infierno. Pero, por lo general, el uso de estos ascensores está reservado al personal autorizado, y los ascensoristas no dejan pasar a nadie más.
No obstante, existe otro modo de cambiar de piso, aunque es difícil y no está al alcance de cualquiera. En este edificio hay unas escaleras de servicio que unen el sótano con la azotea. Por supuesto, la puerta está cerrada, pero siempre es posible abrirla si uno se lo propone de veras.
Una vez abierta, la puerta conduce a una escalera oscura de peldaños altos, irregulares y peligrosos.

Esta fue la escalera por la que cayó de cabeza Lucifer y los que osaron seguirlo cuando asaltó la Ciudad Eterna. Esta escalera atraviesa, una a una, todas las Marcas Intermedias, cada una de las cuales podríamos imaginarla como un piso, y el espacio entre ellas, como dos tramos de escaleras.

Una vez en camino, la ruta es larga entre piso y piso, y no es fácil descubrir en la oscuridad la puerta correcta que nos permitirá seguir.

Algunos pisos están prohibidos, aislados del resto del edificio por tales medidas de seguridad que es inútil intentar forzar el acceso. Dichos pisos sólo son accesibles a los que pueden utilizar el ascensor central, el único que comunica con todos y cada uno de los pisos.

Otros pisos están totalmente vacios, o con gente trabajando en su remodelación. Uno podría encontrarse en ellos a Blandin, Arcángel de los Sueños; o a Beleth, Príncipe de las Pesadillas, que de cuando en cuando crean un universo a su antojo para satisfacer su último capricho.

Y aún hay otros que sirven de cuartel y de refugio a ejércitos enteros, ya sean benditos, malditos o inteligentes. En estos niveles de realidad suelen descansar en su forma natural, que no tiene por qué ser aquella por la que se les conoce, aquella por la que su amo los llama.

Aunque numerosas criaturas poderosas viven en las Marcas, no son menos las que han desaparecido, ya sea por haber sido exterminadas o por haberse escondido, huyendo de la caza de la que eran objeto en la Tierra. Es aquí donde se encuentran los diferentes panteones politeistas y sus dioses paganos.

Solamente una Marca es universal y accesible a todos, aunque inconscientemente. Se trata de la Marca del Sueño y la Pesadilla, donde vaga nuestro espíritu durante el sueño. Pero no se engañe. Esta Marca existía mucho antes que Beleth y Blandin hicieran su aparición. Se dice en los pasillos de la Ciudad Eterna y de la Ciudad de Dite que el soberano de la Marca del Sueño y de la Pesadilla es, en su dominio, más poderoso de lo que se cree, y que una vez Dios lo creó, escapó de Su Presencia mediante uno de sus sueños. Pero claro, aquellos que dicen esto tienen muchas posibilidades de tener que explicarselo algún día, con todo lujo de detalles, a Dominic, José o Andromalios...

Sistema de juego

Principios básicos

Jugar a In Nomine Satanis (abreviado: INS/MV) requiere conocer ciertas reglas básicas que deberá aplicar el DJ (Director de Juego) a la hora de arbitrar correctamente una aventura, y que servirán a los jugadores para determinar la capacidad de sus Pj (Personajes Jugadores) durante una partida.

Noción del tiempo

La unidad de tiempo usada en INS/MV es el Turno, que dura más o menos 1 segundo, y que permite a cada Pj actuar una vez. (Hay excepciones y puntualizaciones a esta regla, pero ya volveremos a ello más adelante).

Los dados

Los dados tienen un papel muy importante en todo juego de rol, ya que se encargan de resolver las acciones planteadas. INS/MV solamente utiliza dados de seis caras, de los más corrientes (es decir, los viejos dados del parchís, los que tienen forma de cubo). Estos dados pueden usarse de varias formas diferentes, que son:

1d6: Lanzar 1 dado de seis caras.
2d6: Lanzar 2 dados de seis caras.
1d6+3: Lanzar 1 dado de seis caras y sumarle 3.
d66: Lanzar dos dados de seis caras señalando previamente cual marcará las unidades y cual las decenas.

Ejemplo: Los dados marcan 3 y 4. El resultado es 34

El d666

d666: Lanzar tres dados de seis caras señalando previamente cual marcará las centenas, cual las decenas y cual las unidades. *Ejemplo: 4, 6 y 2. El resultado es 462.* Este tipo de tirada será usado para resolver numerosas acciones en el juego. Para entendernos mejor usaremos el siguiente código:

x representa las centenas
y representa las decenas
z representa las unidades

Ejemplo: Es decir, si el D666 es 362, x es 3, y es 6, z es 2.

Cuando usamos el d666 en la tabla UM (tabla Única Múltiple), xy nos dará un número de dos cifras (como un d66) y z nos indicará la calidad del resultado.
Ejemplo: Disparo de fusil contra un zombi. Resultado 125. La cifra 12 se usará para saber si la bala ha dado en el blanco o no, y el 5 indicará los daños sufridos por el blanco en caso de acierto (o la distancia en m. a la que se ha ido la bala en caso de fallo)
Otro ejemplo: Carrera escaleras abajo perseguidos por un Demonio juguetón. Resultado 346. El 34 indica si el Pj baja esprintando o cae rodando, la cifra 6 la distancia que gana a su perseguidor o la "calidad" de su caída. (En este caso, muy remarcable)

La cifra z puede también ser utilizada en un conflicto entre dos personajes para determinar quién es el vencedor (ver *Resolución de Conflictos)*. También se denomina a este valor RU (Resultado de las Unidades). Simplificando: RU = z = Resultado del dado que representa las unidades.
Si el DJ es primerizo y aún no domina del efecto del RU, puede consultar la siguiente tabla, que le permitirá describir a sus jugadores el resultado de las tiradas de dado:

Resultado de las Unidades.	Efecto
1-2	Mediocre
3-4	Medio
5-6	Bueno
7* y +	Muy bueno

* Se puede obtener un resultado superior a 6 cambiando voluntariamente la tirada. Ver el apartado *Modificadores de la tabla UM.*

El número de la Bestia

Cada vez que un Pj (sea Ángel o Demonio) lance un d666 y obtenga un 666, Satán intervendrá personalmente en el resultado de la acción, favoreciendo al máximo a sus servidores y perjudicando lo más posible a sus enemigos divinos. Los resultados exactos de su acción se dejan a la

interpretación del DJ, pero siempre serán espectaculares.
Ejemplo: Disparando con su revolver, un demonio saca un 666 con los dados. Satán interviene directamente y permite que la bala, (con una serie de "diabólicos" rebotes) alcance a varios blancos a la vez.

El único

Cada vez que un Pj (sea Ángel o Demonio) lance un d666 y obtenga 111, Dios, en su infinita bondad, intervendrá personalmente en el resultado de la acción. Por supuesto, favorecerá a los suyos y castigará al Mal. Los efectos de su intervención también son dejados en manos del DJ. Repetimos que deberán ser espectaculares.
Ejemplo: Un Ángel intenta hechizar a un humano unos minutos. Saca un 111, y Dios permite que ese humano permanezca hechizado ¡durante un año entero!

El 421

Los seres humanos con poderes Psi también poseen una cifra de la suerte: el 421. Daremos más detalles sobre ello en un próximo suplemento de INS/MV llamado *Mindstorm.*

Las características

El perfil físico y mental de cada Pj de INS/MV se determina con la ayuda de seis características, cuyo potencial está definido numericamente del 1 al 6.

Valor	Significado
1	Bajo (para un humano)
2	Medio (para un humano)
3	Alto (para un humano), bajo (para un Ángel o Demonio)
4	Medio para un Ángel o Demonio (apróx. el doble que un humano normal)
5	Alto para un Ángel o Demonio (apróx. el triple que un humano normal)
6	Muy alto para Ángeles o Demonios (unas seis veces superior a la media humana)

Estas limitaciones solamente son válidas para humanos, Ángeles y Demonios. El caso de los animales es ligeramente diferente, y puede suceder que una criatura posea características especialmente elevadas. *Ejemplo, la Fuerza en un Elefante o la Agilidad en un Colibrí.*

Efectos especiales de las características

Una característica de nivel 4 o más permite al Pj realizar acciones sobrehumanas. Un buen nivel de Percepción permitirá ver en la oscuridad, una Fuerza de 6 permitirá levantar sin demasiados esfuerzos pesos increibles. La última palabra en este sentido la tiene, no obstante, el DJ, que tendrá que aplicar su sentido común para determinar hasta dónde pueden llegar las características de los Pj.

Lista de características

Fuerza (FU): Resistencia a los golpes, combate cuerpo a cuerpo y potencia física.
Precisión (PR): Característica empleada al usar los poderes especiales, las armas a distancia y las acciones que exigen esmero y seguridad en uno mismo.
Voluntad (VO): Resistenciá y poder psíquico. Usado como defensa por un Pj aunque no tenga ningún tipo de poder mental.
Percepción (PE): Mezcla de los cinco sentidos, más el sexto... Utilizada también en Combate a Distancia.
Agililidad (AG): Flexibilidad y coordinación del cuerpo.

Apariencia (AP): La belleza física del Pj y su grado de encanto personal.

Los talentos

Los Pj también pueden poseer varios talentos. Estos les permiten utilizar más eficazmente sus características en acciones especialmente importantes o complicadas. La siguiente lista te indica la mejor manera de usarlos. No obstante, antes de escoger sería mejor que primero consultaras el apartado *Utilización de talentos*.
Cada talento posee un nivel determinado. Este nivel no está estructurado en una escala lineal:

Nivel	Significado
-X	Profano
0	Aficionado
+1	Aficionado con experiencia o profesional medio
+2	Experto en la materia
+3	Nivel de maestro, imposible de alcanzar para el ser humano. Raro incluso entre Ángeles y Demonios.

Así pues cualquiera con conocimientos someros en un talento (por ejemplo, Esquivar) lo tendrá de base (nivel 0), lo que se anotará en la Hoja de Pj del siguiente modo: *Esquivar+0*. Si lo tuviera de nivel 1 lo anotaría *Esquivar+1*, y así hasta llegar al nivel 3 (el máximo). Cuando un Pj no tiene ningún conocimiento del talento en cuestión (nivel -X) se usará el nivel 0, con un malus de X columnas. (Ver *Modificadores de la tabla UM)*. X representa una cifra entre 1 y 8.

Lista de talentos

La lista que presentamos no esta cerrada. El DJ podrá crear nuevos talentos para sus PnJ (Personajes no Jugadores) u ofrecérselos a sus Pj en el momento de su creación. Entre paréntesis encontrarás la característica recomendada para resolver la acción. El malus (llamado X en el párrafo anterior) a aplicar cuando el Pj no posee el talento apropiado está indicado entre paréntesis tras en nombre del talento.

Físicos

Acrobacia (-3): Este talento sirve para hacer ejercicios circenses y para hacerse el mínimo daño en una caída (Agilidad); también para realizar saltos (Fuerza)

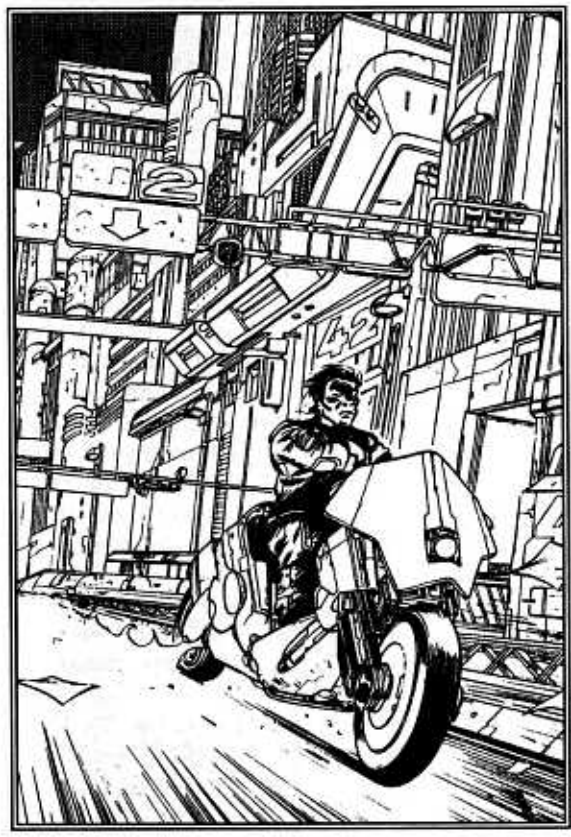
Escalada (-2): Este talento permite avanzar en una superficie casi vertical (Agilidad) o evaluar la dificultad de dicha acción (Percepción).

Nadar (-1): Permite a la criatura que lo utiliza moverse (Fuerza) sin problemas sobre (y a ratos bajo) el agua. Si el trayecto es especialmente largo puede que deba usarse también la característica de Voluntad.

Esquivar (-1): Este talento permite evitar los golpes en un combate cuerpo a cuerpo (Agilidad). También permite esquivar ataques a distancia, siempre que el Pj vea al atacante y disponga de los medios físicos para evitarlo.

Carrera (-1): Permite usar el término *piernas para qué os quiero* con auténtica propiedad (Fuerza). En caso de carreras especialmente largas, deberá usarse también la característica de Voluntad.

Moto (-2): Permite usar sin problemas los vehículos de dos o tres ruedas (Percepción) y repararlos en caso de avería (Precisión)



Coche (-2): Permite conducir los vehículos de 4 a 6 ruedas (Percepción) y repararlos en caso de avería (Precisión)

Camión (-2): Permite conducir vehículos de 8 o más ruedas y repararlos cuando se averían (Precisión)

Helicóptero (-4): Este talento permite manejar eficazmente un helicóptero (Voluntad) e incluso reparar sus averías (Precisión).

Especialización (Variable): Existen muchos otros vehículos, pero es difícil que los Pj de INS/MV los utilicen. Si el DJ quiere usarlos en sus partidas deberá crear los talentos necesarios para cada tipo de vehículo (barco de vela, carro, ala delta, etc)

Supervivencia (-2): Sirve para alimentarse (Percepción), orientarse (Percepción) y desplazarse (Agilidad) en un medio hostil a determinar. En base a esta descripción, pueden haber numerosos talentos: supervivencia en medio ártico, supervivencia en el mar, en la ciudad, en el bosque, etc.

Artísticos

Es imposible dar una lista completa de los talentos artísticos. Nos contentaremos con algunos ejemplos con sus características asociadas: *Danza* (-4), (Agilidad); *Pintura* (-2), (Percepción); *Escultura* (-4), (Percepción); *Canto* (-3), (Percepción); *Teatro* (-3), (Voluntad), etc...

Científicos

Medicina (-4): Este talento permite diagnosticar una enfermedad o una herida (Voluntad) y curar una herida si se dispone del material adecuado (Precisión). Un nivel bajo correspondería a unos Primeros Auxilios, y un nivel de +2 a un cirujano. Un resultado exitoso permite recuperar un número determinado de puntos de Fuerza según la duración del tratamiento y del nivel. (Hay que recordar que el nivel 3 corresponde a una facultad sobrenatural solamente accesible a Ángeles y Demonios).

Nivel mínimo	Duración	Nº de puntos recuperados
0	1 minuto	1
+1	1 hora	2
+2	1 día	3
+3	1 minuto	2

Química (-6): Este talento permite analizar substancias desconocidas (Voluntad) y fabricar pequeños juguetitos químicos como cocktails Molotov de Sodio o gas lagrimógeno (Precisión).

Mecánica (-3): Permite diseñar (Voluntad) y arreglar (Precisión) máquinas tecnológicas de gran tamaño.

Electrónica (-6): Permite diseñar aparatos electrónicos (Voluntad), saber hacerlos funcionar hasta el límite de sus posibilidades, repararlos (Precisión) y desactivar sistemas de seguridad modernos y cerraduras electrónicas (Voluntad). Solamente los equipos realmente complicados requieren una tirada para su buen uso.

Informática (-5): Este talento sirve para crear programas, utilizarlos y, por supuesto, piratearlos en busca de información (Voluntad).

Comunicación

Camelar (-1): Permite convencer de lo que sea a quien sea (Percepción), aturdiéndole con más y más cháchara. Es un talento eficaz pero de tiempo limitado (tarde o temprano, el interlocutor se dará cuenta de que le han tomado el pelo).

Discusión (-2): Permite convencer a un interlocutor de nuestro punto de vista (Voluntad), tras un largo y reflexivo debate. Es un talento complicado pero que da buenos resultados a largo plazo (una vez convencido, es poco probable que el interlocutor vuelva a cambiar de opinión)

Táctica (-2): Permite mandar (Voluntad) a un pequeño grupo de hombres (menos de 30) durante un conflicto localizado (en un grupo de edificios, por ejemplo).

Estrategia (-3): Este talento permite mandar a un número mayor de hombres (30 o más) en una zona mayor (toda una ciudad, por ejemplo).

Seducción (-1): Permite hacer comprender a un miembro del sexo opuesto de que se siente atracción hacia él, y conseguir que esa atracción sea mutua (Apariencia).

Lenguas (-8): Hay un talento de este tipo por cada una de las lenguas del mundo (Voluntad). Un Pj tiene un +1 en su lengua natal.

Savoir-faire (-4). Permite conocer los usos y costumbres de los grandes del mundo, la manera

de comportarse en sociedad y lo que no hay que decir ni hacer en una reunión elegante (Voluntad).

Artimañas

Discreción (-1): Este talento abarca todas las argucias y tácticas que un Pj puede usar para pasar desapercibido, ya sea avanzar en silencio (Agilidad), esconderse en las sombras (Agilidad) o pasar desapercibido entre una multitud (Percepción).

Forzar cerraduras (-3): Sirve para abrir cerraduras mecánicas y ciertos sistemas de seguridad primitivos (Precisión).

Manipulación (-2): Este talento sirve tanto para hacer juegos malabares como para vaciar los bolsillos de algún despistado (Agilidad).

Combate

Armas cortas (-3): Este talento sirve para dar en el blanco (Percepción para los tiros instintivos, Precisión en caso de poder apuntar) con un revólver, una pistola o una ballesta de mano. También sirve para el mantenimiento y reparación de dichas armas (Precisión).

Armas largas (-2): Permite alcanzar un blanco (Percepción para los tiros instintivos, Precisión en caso de poder apuntar) con un fusil de cualquier tipo, o con una ballesta. También sirve para su mantenimiento y reparación (Precisión).

Armas Pesadas (-3): Permite dar en el blanco (Percepción para los tiros instintivos, Precisión en caso de poder apuntar) con un arma montada sobre un trípode o sobre un vehículo (por ejemplo un CSR, una ametralladora o un lanzallamas. Igualmente sirve para su mantenimiento y reparación (Precisión).

Lanzar (-1): Permite lanzar tanto un cuchillo como una granada a un lugar determinado (Precisión).

Especialización (Variable): Algunas armas requieren una utilización muy especial (arcos, lanza llamas portátil, mortero) y su funcionamiento debe ser aprendido separadamente. El Dj deberá decidir cual es la característica asociada a cada una de estas armas.

Armas de mano (-2): (Agilidad) Permite usar armas blancas y de pequeño tamaño (desde la navaja de afeitar hasta la espada pasando por la porra y el hacha de leñador).

Armas a dos manos (-3): Permite usar armas más pesadas (Fuerza), como el hacha de combate, el martillo a dos manos y la alabarda.

Pelea (-1): Este talento se usa para golpear con las armas naturales (Agilidad): puños, pies y cabeza. A bajo nivel representa al boxeo, a niveles superiores (+2) a las artes marciales.

Los poderes

Los poderes, como los talentos, son usados por los Pj para resolver con mayor facilidad una acción determinada. La diferencia principal entre ambos es que los primeros sólo pueden ser usados (normalmente) por los Ángeles o los Demonios, y que se nutren de la energía subconsciente de su poseedor, por lo que no pueden emplearse continuamente. En términos de juego cada ser sobrenatural posee un determinado número de Puntos de Poder (PP) que usa como "combustible" de dichos poderes.

Nota importante: Cuando en un poder mágico se precisa que solamente afecta a los seres humanos, se supone que afecta tanto a Ángeles como a Demonios y a toda otra criatura encarnada en un cuerpo humano. Los muertos vivientes, las armas inteligentes, los animales y los entes familiares encarnados en objetos o en animales no serán, en cambio, afectados. Esta regla también se aplica a las capacidades ofrecidas por los Grados y Distinciones.

Determinación de los puntos de poder
Todo ser que posea como mínimo un poder tiene tantos PP como su Voluntad. A este número se suma un punto por cada tirada que se realice en la tabla de poderes. En este sentido, y para más información, consultar el apartado de *Creación de Pj*

Recuperación de Puntos de Poder
Cada criatura que posee PP (ya sea Muerto Viviente, Familiar, Vikingo, Súcubo, Hijo de Dios, Ángel, Demonio, Arcángel, Príncipe Demonio, etc...) los recupera a su manera. Ver, para más información, el apartado de *Creación de Pj*. En cualquier caso, la criatura no puede aumentar sus PP más allá de los que tenía inicialmente. Sea del tipo que sea, cualquier criatura recupera 1 PP tras 24 h. de descanso.

La Tabla Única Múltiple

Toda acción, en INS/MV se resuelve gracias a una tabla única y múltiple (es decir que, cómo en otros sistemas de tabla única, sirve CASI para todo)
Es de lectura fácil y puede usarse de varias maneras diferentes.

Otro ejemplo: el demonio Mnofriytkgh (llamado cariñosamente por los colegas MFM, que significa Mother-Fucking-Maniac) intenta partir por la mitad el fusil de un humano idiota que se le ha puesto delante. La Dificultad es +2 (Fácil) y su Fuerza 4. Debe pasar una tirada de D666 inferior o igual a ¡66! Saca un 244. El fusil se rompe en cuatro cachitos (resultado de las unidades).

Nivel del talento	Característica																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
0	11	**13**	**21**	22	23	**24**	25	26	**32**	33	34	35	41	**43**	46	53	61	**66**
+1	13	**21**	**32**	34	36	**43**	45	51	**54**	55	56	62	64	**66**	66	66	66	**66**
+2	16	**24**	**43**	46	54	**62**	63	64	**66**	66	66	66	66	**66**	66	66	66	**66**
+3	31	**43**	**66**	66	66	**66**	66	66	**66**	66	66	66	66	**66**	66	66	66	**66**

Uso de las características

Cuando un Pj intenta una acción que no está sujeta a un talento en particular (hundir una puerta a golpes, por ejemplo), el DJ debe definir la característica que más se le acerca y establecer un nivel de dificultad adecuado, siguiendo el baremo siguiente:

0	Difícil
+1	Medio
+2	Fácil

Buscará entonces la característica en la tabla UM y el nivel (en la escala de 0 a 2). El resultado obtenido en la tabla es el número (inferior o igual) a obtener con un d666. Las unidades se reservarán, como ya dijimos, para evaluar la calidad del éxito de la acción (si lo hubiera)
Ejemplo: Paulo, un servidor de Dios, intenta huir por la escalera de emergencia del edificio donde ha descubierto un floreciente negocio de tráfico de cadáveres. Para su desgracia, un zombi lo persigue. La escalera está en mal estado, y el DJ decide, en su infinita sabiduría, que hay que tirar los dados para ver si el chico tropieza y se cae. La característica es Agilidad (1, ya que Paulo no es más que un humano normal) y la dificultad es de +2 (fácil, porque en verdad la escalera no está tan mal). El jugador del chico debe sacar una tirada en el D666 inferior o igual a 24. Saca un 165, lo que significa que Paulo baja sin problemas y además saca una ventaja de 5 escalones.

Uso de los talentos y los poderes

Cuando un Pj intenta usar un talento o un poder, o cuando el DJ lo hace en secreto por él (para ver si se da cuenta, por ejemplo, de algo que le puede pasar desapercibido) se busca en la tabla UM el valor la característica que se vaya a usar y el nivel del talento (entre 0 y 3). El resultado obtenido en la tabla es, como antes, el número inferior o igual a obtener con un d666. Las unidades se usarán (¿cuántas veces hay que decirlo? para evaluar el éxito de la acción.

Ejemplo: Nuestro viejo amigo Paulo intenta librarse del zombi que le sigue los pasos, con la ayuda de su fiel Colt 45. El talento que utiliza es el de Arma corta+1, y su Percepción de 2. Debe pasar una tirada de D666 inferior o igual a 32. saca 352, por lo que falla de 2 m. (resultado de las unidades).
Otro ejemplo: Un demonio algo hortera apodado "El Nosferatu" decide asar vuelta y vuelta a unos servidores de Dios que quieren decirle buenos días. Su poder es el de Fuego+2, y su Precisión 3. Debe sacar un resultado inferior o igual a 62 para alcanzar a sus víctimas. Saca 641 y convierte en cenizas un contenedor de basura situado a un metro escaso de sus enemigos...

Resolución de conflictos

Cuando un Pj intenta una acción que otro (Pj o PnJ) intenta impedir, cada uno de los dos usa el talento, el poder o la característica necesaria. Seguidamente el DJ deberá consultar la tabla siguiente, que resume los efectos del uso de los dos talentos, características y/o poderes:

Tirada del atacante	Tirada del defensor	Resultado
Fallo	Fallo	El ataque falla
Fallo	Exito	El ataque falla
Exito	Fallo	El ataque tiene éxito
Exito	Exito	Conflicto. (Ver más abajo)

Cuando se produce un conflicto el Dj compara el resultado de las unidades, que servirá, por una vez, que para paliar su falta de imaginación. El resultado más importante señala al vencedor. Si es el atacante, la acción tiene éxito. Si es el defensor, la acción fracasa. Si el resultado es idéntico... será competencia del DJ decidir (¡una vez más!) quién se lleva el gato al agua.
Ejemplo: Paulo, harto ya del zombi (que todavía sigue detrás de él, y a decir verdad muy cerca) decide darle una buena patada de karate. El bicho, que está muerto pero no es tonto, intenta esquivarle. Las dos acciones tienen éxito con las siguientes tiradas: 125 para Paulo y 343 para el zombi. El conflicto se resuelve pues a favor de Paulo (5 frente a 3) que le sacude el plexo solar al muerto muertito.

Si la acción tiene éxito y se quiere cuantificar el resultado, se verá la diferencia entre ambas unidades para ver el nivel final.

En el ejemplo anterior, el resultado final de las unidades de la tirada de ataque es de 2 (5-3)

Modificadores a la tabla UM

El DJ puede modificar las posibilidades de éxito de un poder o de un talento moviendo la columna utilizada inicialmente (aquella que está colocada debajo de la característica). Una modificación hacia la izquierda significa un malus, y hacia la derecha un bonus.
Ejemplo: Albert, un amigo de Paulo, intenta ayudarle disparando contra el zombi que lo retiene en la escalera. Tiene un fusil con visor telescópico, un talento de arma larga+1 y una Percepción de 3. El DJ le concede 3 columnas de bonus (1 por el visor y 2 más porque está apuntando) Deberá sacar una tirada inferior o igual a 54 para dar en el blanco.

Un jugador puede igualmente adjudicarse un malus a su acción, para intentar una acción más precisa, más difícil de conseguir pero de resultados más espectaculares. En ese caso, el número de columnas desplazadas hacia la izquierda se suma al resultado de las unidades del d666. No hay que olvidar que este resultado se suma al que previamente puede haber dado el DJ.
Ejemplo: Albert no quiere correr riesgos y apunta directamente a la cabeza del zombi, dándose el solito un malus de 3 columnas. Ahora sus posibilidades son de 43 o menos. Obtiene un 435, logrando dar en el blanco casi por los pelos. Al daño (5) se le suma el malus voluntario (3). Con 8 puntos de daño, el Muerto Viviente se transforma rápidamente en Muerto Yaciente.

Por cierto, si a consecuencia de un malus, el número de columnas corridas a la izquierda nos hace salirnos de la tabla, la acción fallará siempre, saquemos lo que saquemos con el dado. Si por el contrario, nos salimos por la derecha, la acción tiene éxito de manera automática. Un Pj normal no puede desplazar su tirada más de 5 columnas. Los Arcángeles, dioses Vikingos y Príncipes Demonio pueden desplazarla hasta 10 columnas.

Creación de humanos normales

En todos los juegos de rol, y especialmente en INS/MV, la interacción entre los Pj es muy importante. Tras haber estudiado la forma con la que los Pj utilizan, gracias a sus poderes, carac-

terísticas y poderes , es necesario conocer ahora exactamente sus valores. El siguiente sistema permite definir Pj humanos medios. No obstante, hay excepciones que se verán más adelante.

Los seres humanos

Los seres humanos son las criaturas más inteligentes conocidas en el mundo de INS/MV, y son la única raza que Dios y Satán consideran poseedora de un alma (los únicos que, a su muerte, pueden ocupar un lugar en el Paraiso, el Infierno o el Purgatorio).
No obstante son particularmente frágiles, tanto desde el punto de vista físico como mental.

Características

Un ser humano adulto se crea con 10 puntos a repartir entre las 6 características de base. No pueden ponerse más de 3 puntos en cada una.

Los talentos

Un ser humano se crea con 6 puntos de talentos a repartir como sigue: 1 punto da un talento a nivel +0, 2 puntos dan un nivel +2 y 4 puntos dan un nivel +2. El máximo humano en un talento es de +2.

Los poderes

Los seres humanos no pueden tener ningún tipo de poder, por lo que no tienen PP.

Combate

Cuando dos personajes se encuentran y no tienen las mismas intenciones, puede que estalle un conflicto entre ellas (de hecho, lo más fácil es que estalle un conflicto). Cuando el tropiezo es entre un Ángel y un Demonio, puedes estar seguro que terminará con la eliminación (aunque sea temporal) de uno de los dos.

Desplazamiento

Un ser humano (o criatura asimilada, es decir: Ángel, Demonio, Muerto viviente humanoide, etc), puede moverse 6+(su Fuerza) metros por segundo ante un eventual ataque. En caso de persecución se usará el talento de Correr para resolver la situación (el resultado de las unidades del vencedor indica el número de m. ganados a su contrario).

Combate físico

El combate físico es el más sencillo y directo de los conflictos, pero también el más sucio y menos discreto, aunque es bastante expeditivo. Es la forma de combate preferida de determinados seres (humanos, muertos vivientes, algunos Ángeles y muchos Demonios)
El combate físico en sí mismo se desarrolla en una serie de turnos cada uno de los cuales dura un segundo, y que comprende los pasos siguientes:

1 - Cada personaje (por orden decreciente de su Voluntad) puede utilizar uno de sus poderes mentales. Los poderes de los Personajes con idéntica Voluntad son simultáneos. Un poder se considera mental cuando usa las características de Voluntad o Apariencia del atacante

2 - Los personajes actúan físicamente por orden decreciente de su Agilidad. Los que poseen la misma actúan simultaneamente.

3 - En su turno un personaje puede moverse, realizar una acción física de base (abrir una puerta, tirarse al suelo, etc) o un ataque

4 - En caso de ataque será preciso una tirada para impactar contra sus enemigos.

5 - Los efectos del daño (si los hubiera) se contabilizan de inmediato.

6 - Una vez terminado el turno del primer personaje, se vuelve al apartado 2 y se resuelven las acciones del siguiente.

Resolución de un ataque

Un ataque se resuelve como un conflicto, teniendo como defensa la utilización del talento del defensor que dependa del ataque que se sufre. Se puede intentar una tirada de defensa por cada ataque que se sufra y que no se pueda evitar.

Talento o poder	Defensa
Arma a distancia	Esquiva
Cuerpo a cuerpo	Cuerpo a cuerpo, arma de mano, arma a dos manos, esquiva
Arma de mano	Arma de mano, arma a dos manos, esquiva
Arma a dos manos	Arma a dos manos, esquiva
Poder de contacto	Cuerpo a cuerpo, arma de mano, arma a dos manos, esquiva
Poder a distancia	Esquiva

En todo caso, el defensor no debe ser tomado por sorpresa. Si así fuera, no tiene derecho a defenderse. Si un arma y su talento se usan para defenderse, se empleará el modificador de precisión del arma (ya que la parada es más difícil con un arma mal equilibrada). Se añaden también a las unidades el poder del arma, pues cuando más poderosa sea un arma, más daño parará.
Los daños recibidos por el objetivo se calculan siguiendo el baremo siguiente. Consulta seguidamente el apartado *Efectos de las heridas* para conocer el estado actual de la infortunada víctima.

Resultado de las Unidades del d666 del ataque (siempre que haya tenido éxito).
- Resultado de las Unidades del d666 de la defensa (siempre que tenga éxito).
+ El poder del arma (o del ataque).
- La protección que otorga la armadura (si se lleva).
Salvo en los ataques a distancia, el atacante tiene un bonus al daño si posee Fuerza sobrehumana (4 o más). Ese bonus será igual a su Fuerza –3. es decir, +1 para una Fuerza de 4, +2 para 5 y +3 para 6.
Este modificador se usará solamente en ataque, nunca en defensa.

Modificadores a la tirada para impactar

Los principales modificadores a las tiradas para impactar están reunidos en la siguiente tabla, con el fin de ayudar al Dj a resolver un conflicto armado entre dos bandos. Los modificadores son, por supuesto, columnas que se desplazan en la tabla UM a la hora de hacer la tirada para impactar.

	Tipo de ataque	
Situación	De Contacto	A distancia
Objetivo sorprendido **	+1	-
Objetivo de espaldas **	+1	-
Objetivo en movimiento	-	-1
Atacante en movimiento	-1	-1
A distancia corta	-	+1
A distancia media	-	-
A distancia larga	-	-1
Apuntar (1 turno)*	+1	+1
Apuntar (2 turnos)*	+1	+2
Apuntar (3 turnos y +)*	+1	+3
Oscuridad	-1	-2
Coche	+1	+2
Atacante más arriba	-1	-
Atacante más abajo	+1	-

* Cuando se apunta con un arma o con un poder a distancia se usará la característica de Precisión en lugar de la de Percepción.
** Sin posibilidad de esquiva.

El combate mental

El comante mental utiliza el mismo sistema de base que el combate físico pero con algunas diferencias. Solo las criaturas con poderes pueden realizarlo. Por el contrario, todos pueden defenderse.
Se puede atacar una vez por segundo, antes de

los ataques físicos y por orden decreciente de Voluntad.

Los poderes de ataque
Un poder mental se usa como un poder convencional utilizando el nivel del talento y la característica de la que depende (Voluntad o Apariencia)

Defensa
Si el adversario quiere defenderse (y seguramente querrá), tiene derecho a una tirada de Voluntad a nivel 0. El resultado de las unidades servirá para resolver un posible conflicto con el poder atacante. Se puede realizar una defensa por cada ataque mental. (Nota: algunos poderes mentales permiten defenderse con la Fuerza o con otra característica)
Ejemplo: Ataque de hechizamiento realizado con éxito. Resultado de las unidades: 3. Defensa realizada con éxito, y con un 2. La víctima quedará hechizada durante una hora.

Normalmente, esta defensa es algo innato, y la víctima no se da cuenta de que ha sido agredida, y mucho menos de quién es su atacante. Solamente si la tirada de Defensa supera en por lo menos dos puntos la tirada del atacante, la víctima podrá darse cuenta de que ha sufrido un ataque mental (aunque seguirá sin descubrir de dónde procede).

Efectos del daño en los personajes

En los humanos, Psis, Vikingos, etc.
Cada punto de daño reduce la Fuerza del personaje en un punto. Al llegar a 0, el humano se desvanece durante d6 minutos, a -1 entra en coma y a -2 muere. Recupera sus puntos a razón de 1 por semana de cuidados médicos y reposo, nunca de manera automática. Un personaje herido sufre un malus de x columnas en todas sus acciones (siendo x igual al número de puntos de daño recibido y no curado). Toda tirada en la tabla UM en que se use la característica Fuerza se hará teniendo en cuenta su valor original.

En los Muertos Vivientes
Cada punto de daño reduce la Fuerza de la criatura en un punto. Al llegar a -2, muere. Recupera sus puntos automáticamente a razón de 1 diario. Un muerto viviente herido no tiene ningún tipo de malus por sus heridas, ya que no siente el más mínimo dolor.

En los entes familiares
Dos puntos de daño reducen la Fuerza de un familiar en 1 punto. Al llegar a -1, se desvanece durante d6 segundos, y a -2, muere (el cuerpo físico se evapora dejando escapar un pestilente hedor a azufre, mientras el espíritu vuelve al infierno para no salir de él al menos durante cien años). Recupera de forma automática sus puntos perdidos a razón de 1 por semana. Un familiar herido tiene un malus de x columnas en todas sus acciones (siendo x igual al número de puntos de daño que ha recibido y que aún no se han curado). Toda tirada en la tabla UM sobre la característica Fuerza tiene en cuenta su valor original.

En los Demonios
Dos puntos de daño reducen la Fuerza de los Demonios en 1 punto. Al llegar a -2, se desmaya durante d6 segundos, y a -3, muere (el cuerpo físico se disuelve y el espíritu regresa al Infierno para un mínimo de cien años). Recupera automáticamente sus puntos a razón de 1 por semana. Toda tirada en la tabla UM utilizando la Fuerza se realiza con su valor original.

En los Ángeles
Cada vez que un Ángel recibe 3 puntos de daño pierde 1 punto de Fuerza. A -2, se desmaya durante d6 segundos, y a -3, muere. Su cuerpo físico se disuelve y su espíritu regresa a la Presencia de Su Dios durante dos o tres siglos.

Recupera automáticamente sus puntos a razón de 1 por semana. Toda tirada en la Tabla UM se realizará teniendo en cuenta el valor original de su Fuerza.

En los Arcángeles
Cinco puntos de daño reducen la Fuerza del Arcángel en 1 punto. Al llegar a -3, se desmaya durante d6 segundos, y a -4, muere. Su cuerpo físico se desvanece y el espíritu regresa al lado de Su Dios. No podrá volver a la Tierra durante 1d6 semanas. Recupera automáticamente sus puntos a razón de 1 por semana. Toda tirada en la tabla UM utilizando la Fuerza tendrá en cuenta su valor original.

En los Príncipes demonio
Tres puntos de daño reducen la Fuerza del Príncipe en un punto. Al llegar a -3, muere (el cuerpo físico se evapora y el espíritu regresa al infierno. No puede regresar a la Tierra en 1d6 semanas. Recupera automáticamente los puntos perdidos a razón de 1 por semana. Toda tirada en la tabla UM se realiza teniendo en cuenta el valor original.

Experiencia

Mejora de talentos

Cada vez que un Pj utiliza uno de sus talentos en una situación importante para la aventura, puede apuntarse tantos puntos de experiencia como le indique el resultado de las unidades del d666 con el que ha realizado la tirada por dicho talento. Elevará su nivel en el talento cuando obtenga determinado número de puntos. Una vez adquirido el nuevo nivel, no pueden guardarse los puntos sobrantes si los hay. Habrá que empezar de cero.

Nivel del talento	Coste para subir de nivel
0	100
+1	200
+2	400

Aprendiendo nuevos talentos

Si el Pj consigue realizar con éxito x veces la utilización de un talento que no posee, adquiere el nivel 0. X equivale a 10 veces el valor del malus indicado entre paréntesis tras cada talento.

Mejora y aprendizaje de poderes

No hay bonificación por experiencia. Solamente puede darse como recompensa especial, y sólo a las criaturas o personajes que ya tuvieran poderes en su creación.

Armas

Las criaturas que no poseen poderes suficientes para combatir de manera eficaz deberán confiar en los artificios tecnológicos llamados *armas*. Cada arma está definida por 4 características: su poder (los daños que causa), su precisión (la facilidad que tiene en dar en el objetivo), su alcance (para las armas a distancia) y el talento que debe poseerse para utilizarla de manera eficaz. El DJ puede diseñar nuevas armas si lo estima necesario, aunque no estén previstas en las reglas.
Aunque algunas armas de cuerpo a cuerpo descritas aquí tienen cientos de años, algunos humanos y algunos Ángeles y Demonios las usan todavía (sin hablar de los Vikingos, que las adoran).

Arma de contacto	Poder	Precisión	Talento	Nota
Puñetazo	-3	-	Pelea	a
Patada	-2	-1	Pelea	a
Cabezazo	Especial	-1	Pelea	b
Navaja	-1	-	Arma de mano	
Porra	Especial	-	Arma de mano	c
Puñal	+0	-	Arma de mano	
Hacha	+1	-1	Arma de mano	
Espada corta	+1	-	Arma de mano	
Espada larga	+2	-	Arma de mano	
Hacha de batalla	+	-	Arma a dos manos	
Alabarda	+2	-1	Arma a dos manos	
Maza a dos manos	+3	-2	Arma a dos manos	
Espada a dos manos	+3	-1	Arma a dos manos	

Poder: Añadirlo al dado de las unidades en la tirada para impactar para determinar los daños
Precisión: Ajuste (en número de columnas) a la tirada para impactar
a: Un nivel de Pelea superior o igual a +2 una un punto de daño extra. Golpear con "algo más" que la mano o el pie desnudos (botas militares, puño americano) suma otro punto al daño.
b: El cabezazo es siempre contra otra cabeza. El resultado del daño indica simplemente el número de turnos durante los cuales la víctima no puede reaccionar, por estar conmocionado. En realidad solamente sufre un tercio del daño (es decir, si ha sufrido 7 puntos de daño por recibir un cabezazo, serán 7 turnos conmocionado y 2 puntos de daño). Si la cabeza del agresor está protegida (por un casco) el poder es de +2. En caso contrario, es de 0.
c: Mismo procedimiento que en el caso anterior. El poder es de +1.

Las armas a distancia aquí descritas pertenecen a finales del siglo XX, y son utilizadas tanto por humanos agresivos como por algunos Ángeles y Demonios particularmente agresivos.

Armas a distancia	Poder	Precisión	Alcance	Disparos	Talento	Nota
Revólver cal. 22	+0	-	10	6	Arma corta	
Revólver cal. 44	+1	-	15	6	Arma corta	
Escopeta recortada	+3	-1	3	2	Arma corta	a
Subfusil	+1(+3)	-	35	30(5)	Arma corta	b
Fusil de caza	+2	-	20	10	Arma larga	
Carabina	+1	+1	100	10	Arma larga	
Fusil de asalto	+2(+4)	-	80	30(5)	Arma larga	c
Ametralladora	(+6)	-	200	-(20)	Ametralladora	d
Lanzagranadas	Especial	-1	20	1	Lanzagranadas	e
Lanzallamas	+6	-1	10	5	Lanzallamas	f
Granada	+5	-2	4	-	Lanzar	g
Coktail Molotov	+2	-2	4	-	Lanzar	h
Daga de lanzar	-1	-1	2	-	Lanzar	
Shuriken	-2	-1	2	-	Lanzar	
Hacha	+0	-	2	-	Lanzar	

Poder: Añadir al dado de las unidades de la tirada para impactar para determinar el daño del disparo. Los daños de una ráfaga de balas se indican entre paréntesis.
Precisión: Ajuste (en número de columnas) de la tirada para impactar.
Alcance: Distancia en metros en la que es válido el bonus por precisión. La distancia media equivale al doble de ese alcance, y la distancia larga está situada entre doble y el quíntuple. El alcance máximo de toda arma es pues igual al valor del Alcance multiplicado por cinco.
Disparos: Capacidad de cartuchos del cargador. El número de ráfagas se indica entre paréntesis.
a: Este arma puede alcanzar hasta tres blancos simultaneamente, siempre que estén próximos el uno del otro, con un poder de +1 para cada uno.
b: En ráfaga, esta arma puede alcanzar hasta cinco blancos cercanos unos a otros con un poder de +1 para cada uno.
c: En ráfaga, este arma puede alcanzar hasta cinco blancos próximos unos a otros con un poder de +2 para cada uno.
d: En ráfaga, esta arma puede alcanzar hasta ocho blancos cercanos unos a otros con un poder de +1 para cada uno, o cuatro blancos con un poder de +2. Si está instalada en un vehículo o sobre un trípode, se usará el talento de *Armas Pesadas*.
e: Si está instalada en un vehículo o sobre un trípode, se usará el talento de *Armas Pesadas*.
f: Esta arma puede alcanzar hasta cinco blancos cercanos entre sí con un poder de +6 para cada uno. Si está instalada en un vehículo o sobre un trípode, se usará el talento de *Armas Pesadas*.
g: Ataca a todos los blancos en un área de 5 m. con un poder de +5.
h: Ataca a todos los blancos en un área de 1 m. con un poder de +2 .

Armaduras

Al igual que en el caso de las armas, solamente los seres inteligentes sin defensa natural (es decir, los humanos) suelen equiparse con armaduras y protecciones. La siguiente lista no es en absoluto exhaustiva:

Nombre	Protección	Ajuste	Nota
Cuero	1	-	
Cota de malla	3	-1	a
Kevlar	2	-1	
Acero	6	-3	

Protección: Ajuste a las unidades de la tirada para impactar de un adversario que intentara herir al portador de la armadura.
Ajuste: Número de columnas de malus que sufre el portador de la armadura en los talentos de Agilidad.
a: Protección 4 frente a armas de fuego.

Creación de Ángeles

Si la piedra cae sobre el huevo, mala suerte para el huevo
Si el huevo cae sobre la piedra, mala suerte para el huevo

Proverbio búlgaro

El curilla introdujo su pase en la máquina, y entró en la estación de metro de Sant Michel, en París. Ya en el andén saltó a la vía, internándose en el túnel ante la indiferencia del resto de los pasajeros. En la penumbra se ajustó las gafas, sacó de debajo de su sotana un crucifijo y amartilló su Magnum "special police" calibre 44. Recordando que San Miguel era el santo patrón de los paracaidistas, pensó que no sería mala cosa dedicarle una pequeña plegaria. Así que le rogó poder para triunfar sobre las fuerzas del Mal y una ayudita en el momento de apuntar, para compensar su fuerte miopía.
Llegó a una diminuta escalera, se arremangó los hábitos y empezó a bajar por ella. Quince metros más abajo el suelo era húmedo y resbaladizo, y como no veía absolutamente nada se alumbró con el diminuto mechero que solía usar para encender los cirios. Tenía Fe. Dios vendría en su ayuda, en caso necesario. Con su crucifijo ante él, avanzó lenta y corajosamente hacia la negritud que lo engullía, susurrándose a sí mismo un Avemaría para subirse la moral. Sin poder evitarlo, recordó la cadena de acontecimientos que lo habían llevado a esta situación: un niño del coro había sido encontrado, mutilado de manera atroz. En su lecho de muerte le había confesado haber sido atacado por "zombies del espacio que se escondían en catacumbas". Intrigado, había iniciado una pequeña investigación entre los amigos del difunto, que le había llevado finalmente a éste sórdido lugar. En su primera visita, el sacerdote había sido víctima del pánico, huyendo ante el terror que le causaron la oscuridad y los bestiales gruñidos que salían de ella. Ahora había vuelto, pero esta vez estaba armado con su Fe y con un arma de fuego cargada con balas de plata... Y nada más. Nadie sabría jamás que se había enfrentado solo al Mal. Solamente él y Dios.
A medida que se abría paso entre las tinieblas, empezó a notar un pestilente hedor a cadáver. Murmuró una vez más con su vocecilla un "Creo en Dios, Padre de todas las cosas..." pero las palabras murieron en su garganta. De repente soltó un juramento, mientras soltaba el encendedor, que le había quemado los dedos. ¿Pero cómo había sido tan idiota de no pensar en traer siquiera una linterna? Tanteó por el viscoso suelo del túnel, tratando de recuperar su encendedor, y preguntándose si era realmente el hombre apropiado para este trabajo. Treinta zombies le dieron la respuesta apropiada.

En todo juego de rol, y especialmente en INS/MV, la interacción entre Pj y PnJ es muy importante. Tras haber visto cómo se adquieren los talentos, características y poderes, vamos ahora a determinar más exactamente esos valores. El siguiente sistema de creación permite crear humanos PnJ de nivel medio. Por supuesto, puede haber excepciones a estos valores.

Seres humanos al servicio del Señor

Servidores de Dios	Características	Poderes	Talentos	Presupuesto	VO SpN
Detective (1):	13(3)	1(+0)	7(+2)	50.000	+0
Escuadra anti muertos vivientes (5):	13(3)	1(+0)	7(+2)	400.000	+0
Pelotón anti muertos vivientes (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	800.000	+0
Escuadra anti entidades familiares (5):	13(3)	1(+0)	8(+2)	500.000	+0
Pelotón anti entidades familiares (10):	12(3)	1(+0)	5(+2)	1.000.000	+0
Escuadra especial (5):	14(3)	1(+0)	7(+2)	600.000	+0
Servidor especializado:	12(3)	1(+0)	10(+2)	250.000	+0

Soldados de Dios	Características	Poderes	Talentos	Presupuesto	VO SpN
Grupo de Investigación (5)	13(5)	2(+1)	12(+2)	400.000	+1
Brigada de Investigación (10)	13(3)	2(+1)	8(+2)	800.000	+1
Pelotón de combate especial (10)	12(3)	2(+1)	10(+2)	2.000.000	+1
Sección de combate especial (20)	12(3)	2(+1)	7(+2)	3.500.000	+1
Escuadra pesada (5)	12(3)	2(+1)	10(+2)	1.250.000	+1
Escuadra pesada (5) con vehículo blindado	12(3)	2(+1)	10(+2)	1.250.000	+1
Soldado Especial (1)	14(3)	2(+1)	10(+2)	200.000	+1

Otros	Características	Poderes	Talentos	Presupuesto	VO SpN
Hijo/a del Señor	18(5)	3(+2)	20(+2)	1.000.000	+1

Cada columna indica el número de puntos a gastar en la categoría considerada (características, talentos y poderes) tal y cómo se describe en el capítulo *Sistema de Juego*. Los poderes son seleccionados como para un ser divino normal (por ejemplo, un Ángel). La cifra entre paréntesis indica el valor máximo de la característica (primera columna) o el nivel máximo posible, en el caso de talentos y poderes.
La columna VO SpN indica si los personajes poseen de forma natural el poder Voluntad Supranormal a los niveles +0 ó +1, en presencia de una criatura maléfica. Al ser innato, ello no les cuesta ningún punto de poder.

Notas: Es evidente que los valores dados anteriormente reflejan el miembro medio de cada grupo. Si un personaje posee poderes divinos, recuperará sus Puntos de Poder como se indica en el apartado *Recuperación* de cada Arcángel.

La columna *Presupuesto* indica la suma total cedida por las altas jerarquías eclesiásticas al grupo o individuo en cuestión.

Ángeles

Los Ángeles son las criaturas cuyo rol se juega más a menudo (en M/V). Son puros, incorruptibles y está más allá de toda comparación su superioridad con respecto a los demonios.

Características

Un Ángel debutante se crea con 20 puntos a repartir entre sus características de base. El máximo en cada una es 5.

Los Talentos

Un Ángel debutante tiene 8 puntos de talentos. 1 punto da el nivel 0, 2 puntos el nivel +1, y 4 puntos el nivel +2, el nivel máximo.

Los Poderes

Un Ángel debutante posee 4 poderes. Su número de PP es igual a su Voluntad más el número de poderes que posee. Para recuperarlos sigue un baremo especial que depende de su santo patrón (léase Arcángel). Además, todos recuperan de forma automática 1 cada 24 h.

Objetos y capacidades especiales

En el momento de su encarnación, los Ángeles no tienen otras posesiones que sus ropas, su cuerpo físico y su alma. Carecen de capacidades especiales, a excepción de su extraordinaria resistencia a los golpes. (Ver el apartado "efectos de las heridas sobre los Ángeles")

Creación de Personajes-jugadores (Pj)

Los jugadores crearán, normalmente, un Ángel. Este tendrá las características anteriores con las modificaciones siguientes:

1- El Pj elije un primer poder en la tabla de poderes especiales del Arcángel al que sirve.
2- El Pj elige semi-aleatoriamente 3 poderes en la tabla general o aleatoriamente en la tabla especial de su Arcángel.
3- El Pj puede sufrir un defecto (elegido por un d66, 6 para las centenas) y recibir aleatoriamente 1 poder más. Esta última opción le da 2PP extra al Ángel (uno por el defecto, otro por el poder)

Los poderes de los Ángeles

Cada vez que una criatura angélica debe determinar un poder, deberá tirar un d666 en la siguiente tabla para seguidamente remitirse a las explicaciones del Apéndice "Poderes". Un poder adquirido de este modo tiene un nivel +0. El nivel aumenta un grado cada vez que el poder es seleccionado de nuevo (aleatoriamente o no). Algunos poderes carecen de nivel, diferenciándose del resto en que están en cursiva.

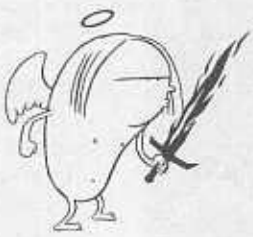
Hay tres maneras de adquirir los poderes:

Método aleatorio. El Pj lanza un d666 y consulta el resultado en la tabla.

Método semi-aleatorio. El Pj lanza un d66 y elije las centenas.

Método "libre". El Pj elije el poder libremente, de entre los de la tabla. Su superior inmediato (un ArcÁngel en el caso de un Ángel o Dios en persona en el caso de un Arcángel) deberá autorizar su decisión antes que el dominio del poder sea efectivo.

Nota: No hay que olvidar que todo nuevo poder o defecto suma un punto más al total de puntos de poder máximo del Pj. Los poderes adquiridos tras la creación del Pj deberían ser descritos lo más vagamente posible a su afortunado poseedor.
Ya tendrá tiempo de conocerlos a fondo. Un nuevo poder tarda más o menos 1d6 días en hacerse realmente efectivo.



Lista de poderes

1- PODERES DE ATAQUE

11- Ataque corporal
111- *El Único*
112- Puñetazo
113- Ataques múltiples
114- *Miembro blindado*
115- Esquiva acrobática
116- Aturdir
12- Ataque a distancia
121- Relámpago
122- Luz
123- Sonido
124- Agua bendita
125- Agua del grifo
126- Telequinesia
13- Ataque no letal
131- Hechizar
132- Sueño
133- Debilidad
134- Miedo
135- Parálisis
136- Coma
14- Absorción
141- Voluntad
142- Fuerza
143- Amor
144- Amabilidad
145- Cólera
146- Mal
15- Bendición
151- Curación de enfermedades
152- Fertilidad
153- Rejuvenecimiento
154- Curación de locuras
155- Curación de fobias
156- Belleza
16- De contacto
161- Hechizar
162- Debilidad
163- Parálisis
164- Miedo
165- Sueño
166- Calma

2- PODERES DEFENSIVOS

21- Defensa permanente
211- Armadura corporal
212- Inmunidad a enfermedades y venenos
213- Inmunidad al fuego
214- Inmunidad al frío
215- Alimentación no necesaria
216- Anaerobiosis
22- Defensa mental
221- Voluntad supranormal
222- Indetección
223- Multiplicación
224- Absorción
225- Inmunidad
226- Regeneración
23- Cobertura
231- Presidente de Organización Humanitaria
232- Médico
233- Sacerdote
234- Estrella de cine
235- Científico
236- Deportista profesional
24- Aumento temporal de características
241- Fuerza
242- Precisión
243- Agilidad
244- Apariencia
245- Voluntad
246- Percepción
25- Defensa temporal
251- Campo de fuerza
252- Hielo
253- Corriente de aire
254- Campo magnético
255- Rebote
256- Conversión
26- Camuflaje
261- Invisibilidad
262- Camaleón
263- Forma gaseosa
264- Electricidad
265- Reducción
266- Polimorfo

3- PODERES UTILES

31- Detección
311- Mal
312- Psicometría
313- Invisibilidad
314- Futuro cercano
315- Peligro
316- Mentira
32- Comunicación
321- Telepatía
322- Diálogo mental
323- Leer el pensamiento
324- Leer los sentimientos
325- Sueño
326- Proyección de poder
33- Desplazamiento
331- Teletransportación
332- Vuelo
333- Bote
334- Velocidad
335- Atravesar muros
336- Desplazamiento temporal
34- Talento
341- Físico
342- Artístico
343- Científico
344- De comunicación
345- Artimaña
346- Combate
35- Aumento permanente de las características
351- Fuerza
352- Precisión
353- Voluntad
354- Apariencia
355- Agilidad
356- Percepción
36- Control
361- Humanos
362- Reptiles y batracios
363- Pájaros
364- Insectos y arácnidos
365- Mamíferos y marsupiales
366- Peces y moluscos

4- OBJETO

41- Arma
411- Arma blanca bendita
412- Arma a distancia bendita
413- Arma blanca inteligente
414- Arma a distancia inteligente
415- Arma blanca móvil
416- Arma a distancia móvil
42- Objeto mágico
421- Cruz
422- Brazalete
423- Ramo

424- Perla
425- Diadema
426- Anillo
43- Locales
431- Castillo
432- Escuela
433- Inmueble
434- Puesto de socurro
435- Laboratorio
436- Iglesia
44- Lugares de reunión
441- Monumento histórico
442- Embajada
443- Parque
444- Museo
445- Casa unifamiliar
446- Sala de Conciertos
45- Asociación
451- Greenpeace
452- Médicos sin fronteras
453- ONU
454- UNICEF
455- Asociación contra el cáncer
456- Boys Scouts
46- Negocio
461- Restaurante
462- Hotel
463- Universidad
464- Casino
465- Balneario
466- Boutique

5- SERVIDORES

51- Servidor de Dios
511- Detective
512- Escuadra anti muertos vivientes
513- Pelotón anti muertos vivientes
514- Escuadra anti familiares
515- Pelotón anti familiares
516- Escuadra especial
52- Servidor de Dios especializado
521- Informático
522- Abogado
523- Contable
524- Comisario de policía
525- Militar
526- Editor
53- Soldados de Dios
531- Pequeño grupo de investigación
532- Grupo de investigación
533- Sección de combate especial
534- Dos grupos de combate especiales
535- Sección pesada
536- Sección pesada con vehículo de combate
54- Soldados de Dios Especializados
541- Informático
542- Abogado.
543- Contable
544- Comisario de policía
545- Militar
546- Periodista
55- Grupo de aliados
551- Boys Scouts
552- Guardias de Seguridad
553- Bandas de barrio
554- Grupo armado
555- Policía municipal
556- Grupo político marginal
56- Contactos
561- Comisario de policía
562- Procurador
563- Político
564- Periodista
565- Militar
566- Presentador de TV

6- DEFECTOS

61- Defecto físico natural
611- Sentido eliminado
612- Miembro amputado
613- Cicatriz
614- Gordo
615- Restricción de la vestimenta
616- Tic
62- Defecto físico sobrenat.
621- Aura
622- Color de la piel
623- Color de los cabellos
624- Color de los ojos
625- Alas
626- Asexuado
63- Locura
631- Paranoia
632- Mitómano
633- Megalomaniaco
634- Monomaniaco
635- Esquizofrenia
636- Cleptomanía
64- Fobia
641- Cadáveres
642- Monstruos
643- Armas blancas
644- Noche
645- Claustrofobia
646- Tecnología
65- Prohibiciones
651- Acto sexual
652- Comida
653- Sueño
654- Música
655- Armas a distancia
656- Integrismo
66- Pecados
661- Pereza
662- Cobardía
663- Lujuria
664- Gula
665- Cólera
666- Instinto asesino

ESPECIAL

Abundancia
Alianza
Apariencia Demoníaca
Apertura
Ataque mental
Cólera Divina
Comunicación Divina
Conciencia
Contrato Divino
Curación
Dominio
Espada justiciera de Lauren
Exorcismo
Filosofía
Fuego
Generador
Ira de Dios
Juicio
Llamada animal
Mensaje Oficial
Milagro
Petrificación
Polen
Suerte
Sueño Divino
Tolerancia
Tortura
Último Sacrificio

Jerarquía

La posición de un Pj en el gran ejército de Dios es muy importante. Tendrá que justificar sus acciones ante sus superiores y a su vez dará ordenes a sus servidores.

Los diferentes rangos

Seres humanos al servicio del Señor
Estos seres humanos, reclutados sobre el terreno, entrenados por los mejores Ángeles instructores, son no obstante las más débiles criaturas de las fuerzas del Bien. Su fragilidad debe siempre ser tenida en cuenta cuando se les dé órdenes, ya que su fe en nuestro Señor no les permite retroceder ante un enemigo demasiado fuerte. Su muerte no debería ser culpa de la incapacidad de ningún Ángel.

Los Ángeles
Son los mensajeros de los Arcángeles sobre la Tierra. Se encargan de difundir la palabra de Nuestro Señor, así como la de su superior, y reducir a nada a las fuerzas del Mal. Sólo tienen una vida que entregar a la causa: su deber es utilizarla juiciosamente, pero sin cobardía.

Los Arcángeles
Son antiguos Ángeles que habiendo demostrado en la Tierra una Fe sin límites y facilidad para coordinar a numerosos servidores han recibido de Dios el máximo poder. Deben ser respetados de la misma manera que ellos respetan a los que se encuentran bajo sus órdenes.

Relaciones con los superiores

Cada vez que un Pj llama la atención de su superior directo (por ejemplo, si ha terminado una misión, con éxito o sin él) tiene posibilidades de ser premiado. Según cómo, también puede ser que sea castigado, hay quien dice que hasta injustamente. Pero no puede ser verdad: Dios reconoce a los suyos.

Las misiones
Se entiende por misión una acción en la que actúan varios miembros de un grupo. Para que los Pj no se vuelvan con demasiada rapidez tan poderosos como su superior, el DJ deberá otorgar una recompensa (o un castigo) al fin de cada misión (y no al fin de cada sesión de juego). En términos generales, se puede considerar que una recompensa cada tres partidas es una buena media.

Recompensas
Si un Pj realiza con éxito una misión, puede conseguir un nuevo poder, o bien aumentar en un nivel un poder que ya tuviera. Esto se determina según decisión de su superior y del tipo de victoria:

Tipo	Poder	Nivel
Victoria marginal	Sin recompensa	Nada
Victoria normal	Semi-aleatorio	A
Victoria total	A elección del Pj	B

A: En lugar de conseguir un nuevo nivel, se puede aumentar en un nivel uno de los que ya se poseen (a elegir por el DJ) siempre que no exceda el máximo posible.
B: En lugar de conseguir un nuevo nivel, se puede aumentar en un nivel uno de los que ya se poseen (a elegir por el jugador), siempre que no exceda el máximo posible.
El tipo de victoria será determinado por el DJ, pero al final de cada aventura se suele dar un baremo.

Castigos
Si un Pj fracasa en una misión, o si actúa en contra de los deseos de su superior, sufrirá un castigo, viéndose dotado de un defecto, (a elegir según la tabla siguiente):

d6	Resultado
1-2	Limitación determinada aleatoriamente de 611 a 616
3-4	Limitación determinada aleatoriamente de 621 a 626
5-6	Limitación determinada aleatoriamente de 651 a 656

El superior podrá, también, anularle temporalmente un poder por un tiempo más o menos largo (de una semana a un siglo).

Relaciones con los servidores

Cuando un Pj recibe un premio o castigo, sus servidores se ven beneficiados o perjudicados con él.

Recompensas
Cuando un Pj recibe como recompensa un nuevo poder puede (aunque no es obligatorio en absoluto) cedérselo a uno de sus servidores directos. Se procederá del mismo modo que en el caso de los Pj. El Dj deberá, por supuesto, comprobar si el servidor puede adquirir ese nuevo poder, teniendo en cuenta el número máximo de poderes de un Pj según su rango:

Personaje	Número máximo de poderes
Ser humano al servicio del Señor	9
Ángel	Ilimitado
Arcángel	Ilimitado

Castigos

Siguiendo la misma filosofía que en el caso de las recompensas, un Pj puede disimular sus errores haciendo recaer las culpas (y su castigo) sobre un servidor directo. La elección del defecto o de la anulación de un poder se dejará a la apreciación del Pj.

Pérdida de un poder

Cuando un Pj pierde un poder, pierde también 1 punto de poder. Un poder se considerará perdido si el Pj sufre un castigo, si se trata de un grupo de servidores y mueren todos o si es un objeto mágico y es robado.

Recompensas específicas y poderes suplementarios

Cada Arcángel puede otorgar a sus Ángeles diferentes "distinciones" y poderes suplementarios. Pueden lograrse del siguiente modo:

- La primera distinción (y el primer poder suplementario) se obtiene cuando el Ángel realiza correctamente una misión o realiza una acción determinada, más o menos valorada según el Arcángel que se sirva: (salvar a un animal de una muerte segura para Roque, un niño para Christopher o destruir uno solito un Demonio para Lauren)
- La segunda distinción (y poder) se obtiene cuándo el Ángel consigue 20 puntos de Poder. Además, consigue un bonus de 1 cuando el Pj intenta hacer intervenir a su Arcángel.
- La tercera distinción (y poder) se obtiene a raíz de una acción especialmente impactante o de una misión especialmente exitosa (salvar a una escuela y a sus alumnos de una catástrofe para Christopher, devolver al Infierno a un Príncipe Demonio para Lauren). A este nivel consigue, además, un bonus de +2 para hacer intervenir a su Arcángel.

Hay que tener en cuenta que las distinciones deben ser obtenidas por orden, que los Arcángeles las poseen todas (evidentemente) y que los Ángeles que aparecen en las aventuras poseen siempre la primera distinción (a menos que se indique lo contrario), y que la segunda Distinción la poseen todos los que tienen 20 en Poder (a menos, como antes, que se indique lo contrario). Más adelante se encuentra la lista de todas las distinciones y poderes suplementarios. Para terminar, si no se quiere ofender al Arcángel en cuestión, conviene decir tras su nombre "poseedor de" y citar todas sus distinciones y honores, ¡y sin equivocaciones!

Los poderes suplementarios son automáticos y no otorgan ningún punto de Poder. Cuando se usa la palabra "humano" se incluye tanto a Ángeles como a Demonios, pero nunca a Príncipes o a Arcángeles

Cambio de líder

Un Pj que crea haber elegido mal a su jefe puede intentar cambiarse a otro con algunas condiciones: su nivel de relación debe ser de 2 como mínimo, sus acciones deben permitir al nuevo Arcángel aceptarlo y (opcionalmente) puede ser que el Pj pierda todos sus poderes especiales. Conservará no obstante su grado.

Poderes especiales de las criaturas angélicas

Aura benéfica

Esta capacidad, que poseen todos los Ángeles y Arcángeles, permite a la criatura crear un Aura a su alrededor visible solamente para Demonios, Príncipes Demonio, Familiares, Ángeles y Ar-

cángeles. Si se desea, indica su poder según el siguiente baremo:

Número de PP	Potencia del Aura
1-10	Débil
11-20	Media
21-40	Fuerte
41 y más	Muy fuerte

Lenguaje angélico

Esta capacidad permite a todos los Ángeles y Arcángeles comunicarse entre ellos, sea cual sea la nacionalidad del cuerpo que posean. Atención, no se trata de telepatía, sino de una lengua parecida a un canto, muy extraña para el oído del ser humano común.

Invocación de su superior

Todo Ángel puede intentar invocar a su superior si se encuentra en apuros. Atención: este poder deberá ser usado en ultimísimo recurso, so pena de atraer las iras de dicho superior. Se puedes intentar invocar al Arcángel una vez por segundo (turno) y en no importa qué situación ni momento, siempre que el Pj pueda pensar (por lo que es imposible si el Pj está en coma o inconsciente, mientras que es posible si está paralizado o transformado en piedra). Si la invocación falla se puede volver a intentar al siguiente segundo, pero con un malus suplementario de 4 columnas. Este malus es acumulable a otros modificadores y se anula cuando el superior es invocado o a la hora de haber realizado la última tentativa. (Ver Arcángeles: Posibilidades de intervención).

Como llevar bien el rol de un Ángel

Jugar con un Pj inspirado siempre por intenciones benéficas es siempre un poco difícil, pues ofrece menos posibilidades que un Pj neutral o maléfico. En Magna Veritas, estos defectos están compensados por un mayor poder de los Ángeles en relación con los Demonios. Sus poderes son ligeramente más fuertes pero es sobretodo la ayuda que pueden obtener de sus servidores y/o superiores lo que marca su ventaja. Es raro que los integrantes de las Fuerzas del Bien traicionen a los suyos. Además, hay más seres humanos dispuestos a ayudar al Bien que al Mal. Todo el sistema religioso, policial, militar y jurídico está más o menos controlado por el ejército del Señor, y los Pj raramente tendrán problemas con las autoridades (lo cual no es el caso de los demonios). Evidentemente, siempre hay la posibilidad de meter la pata y tener un conflicto con los superiores. Seguir los siguientes preceptos ayudará a evitarlo:

1. Sirve al Señor por encima de todas las cosas

Vive para obedecer las órdenes que te den. Persigue sin tregua a los enemigos de Dios. Ayuda a tus camaradas en caso de necesidad. No vaciles en dar tu vida por la Causa Divina

2. Sirve a tu superior directo por encima de todas las cosas

Eres los ojos, manos y orejas de tu superior. No puede estar en todas partes, tú y tus compañeros si. Debe saberlo todo, controlarlo todo.

3. Ayuda a los humanos en apuros

La principal misión de las Fuerzas del Bien es ayudar a los seres humanos a vivir en Paz. Ningún inocente debe morir sin motivo. No obstante, conviene no olvidar que a veces hay que matar diez personas para salvar mil.

4. Destruye sin piedad a las fuerzas del Mal

Aunque el Mal no sea más que una semilla en un ser humano, es necesario destruirlo o curarlo. La curación es muy rara, normalmente hay que recurrir a la destrucción. En lo que respecta a los Demonios, no hay curación. Su crimen es el Mal. Su sentencia la Muerte.

5. Predica la Palabra

Todos los humanos deben conocer el Mensaje de Paz de Nuestro Señor. Él es bueno y todos deben saberlo. Él les protege y los humanos no deben ignorarlo.
Las Fuerzas del Mal están en todas partes, pero la humanidad no debe tener miedo por ello, ya que el Divino impedirá su destrucción y caida.

Arcángeles

Cada Arcángel posee sus talentos, poderes y características como cualquier Ángel, pero además

influye poderosamente en las criaturas que se encuentran bajo su mando. Bajan poco a la Tierra, por lo que carecen de bienes materiales. Pero a veces los Arcángeles deciden darse un paseo para nuestra salvación y al precio de 2 PP. En ese caso, suelen saquear los arsenales Divinos para equipar su alma redentora... Pueden volver al Cielo por 4 PP. Puntos de poder que también pueden conceder a sus servidores con una parsimonia calculada y que recuperan a la velocidad de 1 PP cada dos horas.

Talentos y Poderes:

Los Arcángeles poseen todos los talentos humanos y los poderes angélicos al nivel +0. Los talentos y poderes de nivel superior se indican en la descripción de cada Arcángel.

Poderes especiales:

Cuando un ser bajo las órdenes de un Arcángel recibe un nuevo poder de la tabla general, puede en su lugar elegir al azar un poder entre los seis que se describen para cada Arcángel. Evidentemente, el Arcángel posee todos esos poderes al nivel 0 (como mínimo).

Comportamiento y apariencia:

Este apartado describe la importancia del Arcángel dentro de la organización, sus relaciones con otros Arcángeles, con Dios y su apariencia cuando se presenta en la Tierra.

Promoción:

Explica el momento en el que apareció el Arcángel en cuestión y por qué circunstancia.

Rol:

Tipo de misiones confiadas por Dios al Arcángel (y a sus servidores).

Posibilidades de intervención:

Factor (utilizado como una característica) que permite determinar si el Arcángel ayudará a uno de sus servidores en una misión especialmente peligrosa o en caso de peligro de muerte. Se lanzará un d666 en la tabla UM (columna 0). Una tirada con éxito indica que el Arcángel interviene. Se usarán los modificadores siguientes (expresados en número de columnas):

Acontecimiento	**Mod.**
Petición futil	-3 (mínimo)
Ángel de grado 2	+1
Ángel de grado 3	+2
Ángel en peligro de muerte	+1
Ángel combatiendo un Príncipe Demonio	+1
Última intervención:	
Menos de un mes	-4
Un mes o más	-2
Un año o más	+1
Poder del Ángel	+PP/10

No sé si hay vida después de la muerte, pero en caso que la hubiera, tendría que llevarme una muda de calzoncillos.
Woody Allen

- "Noooo Womaaaa don't k'wyeuuuuhhh... Oooooh... no woma don't k'wy..."

Negros, moros, drogados, rojos... Hermann cerró los ojos, se dió un manotazo en la frente y tragó la maldición que brotaba de su garganta. Había que ser ciego (y tonto, y sordo) para no darse cuenta que sus hombres habían sido detectados apenas entrar en la sala de conciertos. Seis meses de entrenamiento en camuflaje urbano no habían servido de nada: ocho skins cabezas rapadas con uniforme nazi completo no podían pasar desapercibidos en un concierto reggae.

Hacía ya varios meses que la depresión se estaba apoderando, poco a poco, del pobrecito Hermann Grumou, Ángel de Daniel destinado en Berlín, y esta misión no le estaba levantando la moral, precisamante. Una vocecita dentro de su cabeza, que cada vez oía con más frecuencia, empezó a desgranar su letanía: "la vas a cagar, la vas a cagar, la vas a cagar.... Su walkie-talkie crujió, y la patética voz de uno de sus hombres interumpió sus pensamientos:

- "Cabeza Hueca llamando a Cerebro... Hay un tipo fumándose un porro justo delante mío... ¿Le ahostio?

En el cerebro de Hermann la vocecilla empezó a aullar. El ángel rebuscó maquinalmente en un bolsillo y su mano se cerró sobre un paquete de valiums. Los alaridos del cantante se le clavaban en el cráneo y lo aturdían. Olvidando todas las consignas de seguridad, empezó a gritarle al walkie.

- ¡Ninguna acción de ataque sin mi autorización¡ Repito: ¡Ninguna acción de ataque sin mi autorización! ¿Queda claro cabeza Hueca?

- OK, Cerebro. Pero dime, jefe: ¿hacerle tragar esos jodidos porros es una acción de ataque?

- ¡Si, Cabeza Hueca, lo es!

- Bueeeeno...

Enviando al cuerno las precauciones más elementales, Hermann se sacó el paquete del bolsillo, y se metió cinco pastillas en la boca, ante la indiferencia de los adolescentes que alucinaban con las melodías de Bob Marley. No hay peligro, pensó, todos pasan de mí. A medida que la droga entraba en su cuerpo sus destrozados nervios se relajaron, y recuperó la confianza... ¡Dios bendiga la química moderna!
Examinó una vez más el retrato-robot del tipo que debía localizar: alto, negro africano, rasta, con tejanos azules. ...la vas a cagar, la vas a cagar, la vas a cagar... Habría unas mil quinientas personas en la sala que correspondían a esta descripción. Descartó una masacre colectiva y se concentró en Detectar el Mal. Y fue entonces cuando sus sentidos le indicaron que habría unas ochocientas criaturas maléficas en un radio de 20 m. a su alrededor... El walquie crujió de nuevo:

- Cerebro, aquí cabeza de chorlito... hay un tío que me mira mal... eh, no, hay muchos tíos que me están mirando muy mal. Se me están acercando... me llaman facha mierda pero ahora no me acuerdo si el procedimiento hab..¡Ay! ¡Uy! ¡Ufff!

- ¡A LA MIERDA! Conservando su sangre fría gracias a la droga, Hermann sacó su Ingram M11 Parabellum y una granada que arrojó al centro de la pista.

- ¡Cerebro a todas las unidades, emergencia, ES NAVIDAD, repito, emergencia ES NAVIDAD... y que Dios nos ayude!

Algunos ¡Oh! brotaron aquí y allí de la sala, antes de que ésta se llenara por el estruendo de las armas automáticas. Alucinado, el cantante (un pacifista reconvertido) tuvo tiempo de lanzar un ¡pero de qué váis, tíos! antes de que él, su grupo y las tres primeras filas de espectadores recibieran el impacto directo de una granada incendiaria de napalm.

Durante un segundo, Hermann se preguntó si, por casualidad, no se habría equivocado a la hora de determinar el número de criaturas demoniacas presentes. Ignorando sus dudas, abrió fuego contra la multitud aterrorizada, abatiendo una treintena de personas... ¿Por qué no se defendían? Disparó dos ráfagas más: sangre, gritos de horror, llanto, histeria, personas aplastadas por personas que intentan huir... Entonces recordó que una vez Daniel le había explicado que, en ocasiones, los poderes de los Ángeles podían ser alterados por una intervención directa de Satán. Tragó saliva. Sólo para tranquilizar su conciencia, Hermann se concentró nuevamente para detectar el Mal. Una única criatura impura se encontraba al alcance de sus sentidos... muy cerca... Era él. La vocecilla de su cerebro se despertó entonces, con un tono de voz más agrio de lo habitual: Ya la has cagado... ya la has cagado... ya la has cagado...

Blandin, Arcángel de los Sueños

El Arcángel Blandin bebió el vaso de tequila sonriendo.
Había tomado la apariencia de una mujer de largos cabellos negros y piel muy blanca, y se había vestido para la ocasión con un conjunto de cuero y látex negro, muy ceñido, con adornos de acero y metal. Cómo el alcohol no enturbiaba su cabeza, hizo una seña al camarero, pidiéndole algo más fuerte. El comprendió, y al poco le colocó discretamente al lado un espejito con una ralla de coca.

Blandin miró la nieve sin decir nada. Recordaba las montañas en las que nació, o al menos donde nació el cuerpo en el que había nacido, hace ya casi 2.000 años. Cuando no era ni Arcángel, ni Ángel, solamente una humana que creía con todas sus fuerzas en Jesús, su Mesías, y en la nueva fe cristiana.

Luego... luego se puede decir que hizo carrera. Nunca trabajes en algo que te apasiona, dicen los humanos del siglo XX, pues perderá toda su magia. No van muy desencaminados. Recibió el toque divino, o algo parecido, y luchó en sus filas durante siglos interminables, olvidándose de su anterior humanidad. Conoció y se hizo amiga de Jesús, y se rieron juntos del mito del Mesías, en especial aquella noche en la que, borracho, el Hijo favorito de Dios se puso a cantar (mal) la Traviata...

Había visto contradicciones e injusticias, inquisiciones y masacres... incluso a veces había tomado parte en ellas... No, a menudo, ya que era activa, seria y cerebral, y cuando hacía un trabajo lo hacía bien.

Y al final, todo se redujo a la vieja historia de la bussiness woman, que ha dedicado su vida a su carrera y que, cuando llega a la cumbre, descubre que hace tiempo que perdió su fe en la compañía para la que trabaja.

Esnifó la cocaina, que no le hizo gran cosa, por supuesto. No obstante, quizá por sugestión, se sintió un poco más ligera. Hizo un gesto cómplice al camarero, recogió su tarjeta American Espress Gold y bajó al sótano.

La iluminación era roja y negra y la decoración, simultaneamente barroca y moderna, tomaba bajo los focos móviles aspectos infernales. *Se diría que estoy en uno de los pequeños mundos de Beleth*, pensó con una sonrisa. Atravesó la pieza, abriéndose camino entre las cajas púrpura y atrayendo miradas ardientes. Se sentó, sola, en una mesa apartada.

La clientela de la boite estaba formada solamente de mujeres. En escena, una oriental y una negra se acariciaban y besaban, bajo la música del Sex de Madonna. Blandin notó que su corazón latía más fuerte, y que sus mejillas enrojecían. El pecado... ¿qué era el pecado? Si un Arcángel, después de más de 1.000 años, no lo había entendido todavía, había pocas posibilidades de que lo hicieran los humanos.

Al final del número, las dos chicas entraron en los camerinos. Blandin se levantó, y fue tras ellas discretamente. Vio a la oriental desaparecer. Cuando abrió la puerta del camerino, sorprendió a la negra maquillándose. La mujer se levantó, y la miró extrañada y en silencio, subyugada por algo impalpable y luminoso que no acertaba a comprender.

Blandine desabrochó lentamente sus ropas, como si apreciara más la sensación de pecado que el pecado en sí mismo. Quedó totalmente desnuda, y se miró al espejo, palpando, de un modo muy poco erótico, sus pechos y su pubis, como para asegurarse de que todo estaba dónde debía estar. No estaba muy habituada a tomar forma humana, y mucho menos a quedarse sin ropa. La chica negra se rió al verla así. Blandin sonrió, se acercó, tocó apenas con los dedos el pecho moreno de ella...

Y aquella noche, los Ángeles que soñaban soñaron Amor...

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	5	6	52

Talentos: Seducción+3, Discreción+3, Discusión+1
Poderes: Sueño (ataque)+3 (132), Sueño (contacto)+3 (165), Detección de lo Invisible+1 (313), Detección del futuro cercano+1 (314), Detección del peligro+1 (315), Detección de la mentira+3 (316), Telepatía+1 (321), Diálogo mental+1 (322), Leer los pensamientos+2 (323), Leer los sentimientos+1 (324), Sueño+3 (325), Teletransportación+1 (331), Sueño Divino+3 (Especial)

Recuperación

Por 4 horas de sueño: +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Sueño (distancia)	132
2	Sueño (contacto)	165
3	Indetección	222
4	Leer los pensamientos	323
5	Sueño	325
6	Sueño divino	Especial

Promoción:

Blandin se convirtió en Arcángel en el 177 tras sufrir el martirio de ser embestida por un toro.

Apariencia y comportamiento:

Este Arcángel aparece bajo la Tierra bajo la forma de una mujer dotada de una belleza solamente igualada por la misericordia Divina. Así puede introducirse en lo más altos medios políticos. Envía el mensaje divino entrando por la noche en las habitaciones para introducir una falsa memoria en el cerebro de la personalidad elegida.

Rol:

Este Arcángel es enviado contra los Demonios más poderosos, obteniendo de ellos información y cambiando ciertas ideas y recuerdos. Blandin se relaciona muy raramente con los Ángeles de bajo nivel, y los desprecia un poco.

Posibilidades de intervención: 2

Que piensa Blandin de...

Los seres humanos: Criaturas que hay que proteger.
Los animales: Sin interés.
La violencia: Inútil
La política: Es mi especialidad
El orden y la disciplina: No son mi problema.
Los Arcángeles: No sirven para gran cosa
Mis servidores: Son mis mensajeros y se lo agradezco.

Distinciones otorgadas por Blandin:

Servidor de la felicidad eterna: Esta distinción otorga a su poseedor el poder de provocar sueños benignos en el espíritu de una víctima que se encuentre a menos de 500 m. Este sueño no tiene efectos precisos, pero permite al utilizador (y a su víctima) encontrarse en el mundo de los sueños.
Amigo de sueños divinos: Permite poder detectar si un durmiente tiene un sueño o una pesadilla, solamente mirándole.
Amo del Sueño: Esta distinción permite a su poseedor poseer un bonus de 2 columnas en todas sus acciones en el mundo de los sueños.

Relación con otros Arcángeles

Hostil: Daniel, Juan, José, Lauren, Marco, Matías, Mikel, George.
Aliado: Ninguno.
Neutral: Todos los demás

Componentes de invocación:

(1) Un tubo de somníferos. (2) Un cuento para niños. (3) Una canción de cuna, (4) Una cama. (5) Una persona durmiendo. (6) 100 personas durmiendo sin pesadillas

Daniel, Arcángel de la Piedra

Cuando bajó a buscar el pan, María llevaba aún las gafas de sol. La panadera le dio las barras de medio, deseandole, como siempre, buenos días, y lanzó un suspiro mientras la veía caminar lentamente por la acera. Por la noche habló con su marido, que estaba viendo el Pressing Boxeo, como todo buen Ángel de Daniel que se aprecie.

Ya sabes, María Manda, la portuguesa que vive arriba...

Mauri lanzó un gruñido, lo que indicaba que, pese a todo, estaba siguiendo la conversación.

Su marido sigue dándole palizas. La verdad es que me da mucha pena.

Bien, bien, daledaledale ¡pero que maricón! ¡No dejes que te agarre joder! ¡Mierda! ¡Y ahora suena la campana!

Mauri bebió un largo trago de su lata de cerveza. Luego, más calmado, se giró hacia su mujer:

No me gusta que nadie te ponga triste, cariño. ¿Quieres que lo tire por la ventana?

Eso no está bien, osito mío. Ya sabes lo que nos dicen continuamente en la Catedral. Que la violencia no conduce a nada y todo eso...

Ya, porque tu Arcángel es como es... Tendrías que oír de cuando en cuando lo que dice el mío... Apuró la lata y la arrojó (con muy buena puntería) al cubo de la basura. *Pero ya sabes que soy tolerante con los catecismos de los demás. ¿Por qué no te encargas de eso tú misma? ¿No estás de misión ahora, verdad?*

Doña Paulina se rascó la cabeza. No era mala idea. Con sus cardenales, María estaba asustando a la clientela. Y además, su Arcángel (Novalis) lo repetía continuamente. El Bien debía demostrarse en los actos sencillos de cada día. Incluso entre misiones.

A la mañana siguiente, al mediodía, fue a casa de María. Un niño de unos cinco años, un poco flacucho, le abrió la puerta. El olor a frito la invadió en el acto. El niño la miraba desde el umbral, con sus grandes ojos muy abiertos.

Hola, bonito, dijo Paulina con una gran sonrisa. *Venía a ver a tu mamá.*

El niño se quedó un momento en el umbral, luego se metió en la casa sin decir palabra. *¡Papá, papá!* le oyó gritar. *¡Una señora quiere ver a mamá!*

Unos pasos pesados avanzaron por el pasillo. Un tipo alto y corpulento, en camiseta y con abundante vello en el pecho, apareció en el umbral.

¿Qué es lo que quieres de María? le preguntó con un tono bajo y hostil.

Venía para hablar un ratito con ella, respondió Paulina con su voz más amable. *Soy la panadera de la esquina, ¿sabe usted?*

El hombre la miró fijamente, sin contestar. Por fin dijo: *¿Hablar de qué? Mi mujer tiene mucho trabajo, no tiene tiempo para chorradas.*

Quería pedirle un par de recetas de cocina.

El hombre se apartó lo justo para dejarla pasar y la siguió hasta la cocina. María estaba pegada a la nevera, el rostro blanco de terror.

¿Qué hace aquí?, consiguió articular, temblando.

Nada, María, he venido solamente a hablar contigo. ¿No me vas a dar siquiera una taza de té?

En dos zancadas el marido atravesó la pieza, agarró a María por el pelo y golpeó su cabeza contra el mueble de la cocina. Miró a Paulina y le dijo, como excusándose: *Ya van por lo menos diez veces que le tengo dicho que compre té y nunca lo hace.* Alzó la mano, para golpear otra vez, pero se inmovilizó. Doña Paulina, inconscientemente, había usado su Poder. Hizo que se sentara lentamente, ante la mirada alucinada de María.

¿Qué le has hecho? ¿Pero qué le has hecho?

Lo he... hipnotizado, dijo doña Paulina. Ahora debería estar más tranquilo. Voy a deshipnotizarlo y hablaremos tranquilamente los tres. ¿Vale?

No creo que sea una buena idea... empezó a decir María.

Sin escucharla, Paulina liberó al hombre.

Cuando Mauri volvió a casa aquella noche, doña Paulina llevaba gafas de sol. Mauri se las quitó con dulzura, sin decir palabra, y contó uno a uno los cardenales. Siete.

A la mañana siguiente la policía encontró en la acera el cuerpo de un tal Julio Manda, que al parecer había tenido la mala suerte de caerse por la ventana de un séptimo piso.

Las soluciones más sencillas suelen ser las mejores.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	3	6	4	3	2	51

Talentos: Arma larga+2, Táctica+2, Estrategia+3, Supervivencia en cuevas+3
Poderes: Armadura+3 (211), Miedo+2 (134), Parálisis+3 (135), Voluntad supra-normal+1 (221), Regeneración+3 (226), Invisibilidad+1 (261), Psicometría+1 (312), Detección del peligro+1 (315), Detección de la mentira+1 (316), Telepatía+1 (321), Diálogo mental+1 (322), Atravesar paredes+3 (335), Acceso de cólera (665), Carne en piedra+3 (Especial)

Recuperación

Por dos horas de reposo pasadas en una mina o en una cantera +1
Por hora pasada rezando en una iglesia antigua +1

Poderes especiales

D6	Poder	Número
1	Miedo	134
2	Parálisis	135
3	Arnadura	211
4	Atravesar muros	335
5	Bandas de barrio	553
6	Carne en piedra	Especial

Promoción

Daniel se convirtió en Arcángel en el siglo XIII, tras haber defendido Notre Dame de un ataque demoníaco.

Apariencia y comportamiento:

Daniel toma el aspecto de un hombre carismático, bajito y bien afeitado, con poca paciencia. Suele encargarse de las Fuerzas del Mal que se mueven por los barrios bajos. Suele tener menos escrúpulos que sus colegas. Tiene contactos con grupos de pandillas de barrio en todas las capitales del mundo, y son chicos duros que saben dónde se meten...

Rol:

Aparte de otras aficiones poco inocentes, Daniel cumple una función muy importante: es el encargado de controlar los movimientos tectónicos. Así, aparte de los movimientos sísmicos que provoca él mismo, se encarga de reparar los destrozos hechos en ese campo por Satán y de castigar a los culpables.

Posibilidades de Intervención: 3

Que piensa Daniel de...

Los seres humanos: Militares y pandilleros son majos, los demás no me interesan.
Los animales. No me gustan.
La violencia. ¡Es guapa!
La política: ¿Qué?
Orden y disciplina: Tiene que reinar siempre el orden. Es muy importante.
Los Arcángeles: Algunos son majetes (Lauren, Juan) Pero otros son unos fachas (Novalis, Christopher).
Mis servidores: Son mi ejército y mi fuerza.

Distinciones de Daniel

Servidor del mundo subterráneo: Esta distinción concede a su poseedor poder saber en todo momento la profundidad (según el nivel del mar) del lugar dónde se encuentra.
Colega de los colegas: Permite conocer la fecha de construcción de un edificio de piedra, su tipo de cimientos y el tipo de rocas empleados.
Amo de los continentes: Esta distinción permite detectar en el acto la presencia de cavidades subterráneas en el lugar donde se encuentra (ríos, manantiales, sótanos, etc)

Relación con otros Arcángeles

Hostil: Didier, Francis, Marco, Matías
Asociados: Juan, José, Mikel
Aliado: Lauren
Neutral: Todos los demás

Componentes de invocación:

(1) Un guijarro, (2) Una piedra tallada, (3) Una estátua de mármol de un guerrero, (4) 50 skinheads, (5) un altar de piedra de 1500 años o más, (6) Stonehenge.

Dominic, Arcángel de la Justicia

El hombre llevaba un traje negro demasiado formal, zapatos demasiado lustrados, cabellos demasiado bien peinados. Entró, y sus suelas crujieron en el parquet.
Mary retrocedió un poco, apretando la manija de la puerta hasta que sus nudillos se pusieron blancos. Entonces se obligó a sonreir. Sabía a qué había venido él, y lo que iba a decir.
El hombre dio dos pasos más, hundió la mano en el bolsillo interior de su traje y mostró un crucifijo de acero como un policía mostraría su placa. Sus ojos, azules y fríos, se posaron sobre la muchacha.
- *Remi Deshayes, Dominic.* El hombre estudió sin prisas el vestido ceñido, el escote generoso, el complicado peinado de peluquería de ella. Luego avanzó con insolencia hasta el salón, una sombra negra en una decoración color crema. María se dijo que era mejor que no protestara: Podía ser considerado una prueba de culpabilidad. Intentó articular algunas palabras, pero la voz le salió vacilante y temblorosa:
- *Que... ¿Qué pasa aquí?*
- *Has sido denunciada, articuló lentamente Remi.* Ella hubiera debido hablar, simular que no entendía nada, pero se le hizo un nudo en la garganta y se dio cuenta que no podría articular una segunda frase. Para hacer algo, cerró lentamente la puerta.
Remi husmeó la habitación, se avalanzó sobre un sofa, olisqueó un cojín, lo lanzó lejos de sí: *Kouros, de Yves Saint Laurent*, dijo con voz glacial. Echó una ojeada sobre la mesilla, y tras descubrir dos marcas de vasos en la madera, pasó a la cocina. Lo había recogido todo por la mañana, pero el inquisidor volcó de una patada el cubo de basura, encontrando cáscaras de pistachos y medio limón pasado. *Pero esto no prueba nada* -pensó María, aterrorizada- *Esto no prueba absolutamente nada...*
Remi, siempre con sus andares tranquilos (que lo hacían aún más terrible) salió lentamente de la cocina y se dirigió a la habitación. María se quedó en la puerta, con los ojos cerrados para no ver. La cama estaba deshecha, una de las almohadas tirada al suelo, sus medias colgando del pomo de la puerta. Con un gesto de prestidigitador, Remí extrajo de su traje una bolsa de plástico negro, grande, de talla industrial. Arrancó la sábana y la lanzó en la bolsa. "*Para las pruebas*", dijo con voz monocorde. *Estoy seguro que detectaré restos recientes de sudor y esperma*. Recogió la almohada caída y la olisqueó antes de lanzarla a la bolsa. *Kouros* -repitió-.
Abrió con brusquedad los cajoncitos de la mesita de noche, arrojando su contenido al suelo. Allí se mezclaron sus joyas, su crucifijo, sus productos de maquillaje. Los separó con el pie, y lanzó una risita despreciativa al ver el crucifijo. Con un repentino acceso de ira, aplastó el frasco de tinte para el pelo, que formó una gran mancha en la moqueta.
Crucifijos y tinte para el pelo no son una buena mezcla... ¿no lo sabías?
Lanzó una carcajada mientras abría la puerta del armario, arrancando de sus cajones su lencería, y sacando con dos dedos, como si fuera un objeto repugnante e infame, una de sus braguitas de blonda, que olisqueó para arrojar al suelo. *Intenta hacerme perder los nervios* -pensó María- *Tengo que estar tranquila... estar tranquila...*
La puerta del lavabo estaba entreabierta. La luz de la mañana se filtraba por la pequeña ventana, dejando manchas de oro y plata en el embaldosado ocre. Allí, otra vez, las suelas de Remí rechinaron, haciendo estremecer a María. Era el fin. No sabía por qué, pero era el fin. Remí examinó la pequeña estantería de madera. *-¡Vaya, Chanel 19!* -leyó en la botella- *¿Pero no usas Kouros?*
Prosiguió su registro, centrándose especialmente en el dentífrico. Por suerte, sólo había un cepillo de dientes. Al salir, como de pasada, echó las toallas en la bolsa. Por fin, abrió el armarito de las medicinas.
Se hizo un largo silencio.
"*Me parece que no tendremos que analizar estos trapos*", pronunció lenta y dulcemente, con una especie de sonrisa repulsiva en sus labios. *Píldoras abortivas... ¿Te acuerdas de lo que te habíamos prometido, si volvías a esto?*
Una espada de plata apareció en su mano.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	2	6	6	55

Talentos: Discusión+3, Maneras+2, Estrategia+2, Discreción+2
Poderes: Agua bendita+3 (124), Miedo+2 (134), Voluntad supranormal+3 (221), Regeneración+2 (226), Invisibilidad+2 (261), Detección del Mal+3 (311), Psicometría+2 (312), Detección del futuro cercano+1 (314), Detección del peligro+1 (315), Detección de la Mentira+3 (316), Telepatía+1 (321), Diálogo mental+1 (322), Leer los pensamientos+3 (323), Leer los sentimientos+2 (324), Juicio (Especial)

Recuperación:

Por criatura maléfica matada +1
Por hora de litigio (en un tribunal) +1

Poderes especiales

D6	Poder	Número
1	Miedo	134
2	Invisibilidad	261
3	Psicometría	312
4	Mentira	316
5	Leer los pensamientos	323
6	Juicio	Especial

Promoción:

Dominic está en las filas del Señor desde el inicio de los Tiempos.

Apariencia y comportamiento:

Dominic aparece sobre la tierra bajo la forma de un humano, no importa de qué sexo (másculino o femenino), en apariencia vulgar y corriente, y nunca avisa de su llegada (que solo conoce Él de siempre) Su carácter es recto e impasible, totalmente incorruptible. De hecho, intentar corromperlo puede salir caro... muy caro...

Rol:

Dominic se encarga de investigar los rarísimos casos de Ángeles impuros. Se pasea como por azar por entre los Ángeles elegidos aleatoriamente por el Control, vigilándolos discretamente durante una semana o más, incluso disfrazándose si es preciso.
Y si uno de los Ángeles viola alguna de las leyes dictadas por Su Excelencia, es convocado para ser juzgado.

Posibilidades de intervención: 1

Que piensa Dominic de...

Los seres humanos: No me interesan
Los animales: Tampoco me interesan
La violencia: Util, ya que las fuerzas del Mal la usan.
La política: No me interesa
El orden y la disciplina: Lo es todo
Los Arcángeles: Son seres puros, cosa que no se puede decir de todos los Ángeles
Mis servidores: Hasta mis servidores pueden ser tentados por el pecado. Hay que desenmascarar a las ovejas descarriadas y devolverlas al buen camino, o eliminarlas si ya son irrecuperables.

Distinciones de Dominic:

Servidor del Juicio Final: Esta distinción permite a su poseedor obligar solamente con una mirada de reproche a confesar la verdad a seres de poco carácter (Voluntad 1)
Amigo de los seres puros: Concede el poder de detectar un delito que se esté cometiendo en un radio de 50 m. alrededor del Pj.
Amo de la Justicia: Permite detectar el grado de culpabilidad de un ser humano. No obstante, los locos y los demonios no suelen sentirse culpables cuando cometen cualquier tipo de delitos

Relación con otros Arcángeles

Hostil: Ángel
Asociado: José
Aliado: Yves.
Neutral: Todos los demás

Componentes de Invocación:

(1) Denunciar un carterista, (2) Detener un ladrón en el metro, (3) Terminar con un centro de prostitución, (4) Conseguir prohibir un concierto Heavy por polución sónica, (5) Hacer detener y juzgar a Pinochet, (6) Capturar y juzgar a un capo del Narcotráfico.

Jano, Arcángel de los Vientos

Trabajar es algo muy duro

- Perdone, ¿puede abrir su mochila, por favor?
- ¿Qué?
- Oiga, no se haga el inocente. Su mochila, por favor.
- ¡Ah! ¿Mi mochila? Pues no.
- ¡Vaya, muy bien! ¿Y por qué no?
- Porque no tiene derecho. Es muy sencillo, así es la ley en este país. Y no le estoy llamando ignorante, sólo le digo lo que hay. Además, ya he salido de su tienda, o sea que no tiene ninguna autoridad sobre mí. Es más, si me pone la mano encima, para detenerme, puede ser usted el que tenga problemas, amigo.
- Mire, le pido que abra su mochila. Hágalo. Sin más cuentos. ¿O prefiere que llame a la policía?
- Muy bien, eso está mejor. Solamente un oficial de policía puede legalmente registrar mi mochila. Pero, por favor, si va a llamarlo hágalo ya, que tengo prisa.
- Muy bien, como quiera.
- Policia Nacional. ¿Dónde está el ladrón?
- ¿Ladrón? Si usted está hablando de la persona acusada injustamente de haber escamoteado algo de esta respetable librería, me temo que se refiere a mí. Aunque señalaré que se precipita en sus conclusiones.
- ¡Documentación!
- ¡Vaya, esto me suena! ¿Es que en la academia les enseñan a todos a saludar así?
- ¡Documentación!
- Ok, ok, no pierda los estribos. Aquí la tiene.
- Desabróchate la chaqueta y vacía los bolsillos.
- Me permito señalar que en el caso que fuera inocente, de lo cual no tengo ninguna duda, podría presentar una demanda judicial contra este establecimiento por difamación, aunque peque de exagerado.
- Mira nene, me estás cargando. Abre de una puta vez tu mochila. ¿Vale?
- Bien, bien, ya veo cómo las viriles fuerzas de orden tratan a los presuntos criminales. ¿Contento, ahora?
- ¿Qué es esto, nene?
- ¿El qué?
- Estos libros. Vale nene, la has cagado. Los has robado, y te voy a llevar al trullo.
- No es usted muy listo, agente. Estamos en la librería Lock, y los libros están en una bolsa de la librería Chingamesh con el ticket de caja. Claro que, por supuesto, he podido robarle la bolsa a alguna viejecita a la que previamente haya degollado con ese cutter. Y luego, además, le robé las joyas, ¿no?
- ¿Estás alucinando o qué, tío? ¿Qué joyas?
- Esa bolsita de ahí, al fondo de la mochila.
- ¿Qué mierda es esto?
- Ya lo he dicho, joyas. Debe haber una ley contra el transporte urbano de joyas en el fondo de una mochila, ¿verdad?
- ¡No te quedes conmigo, que te acuerdas! ¡Contra el transporte no, pero contra el robo, sí!
- ¡Pero señor agente! ¿Qué prueba tiene de que las he robado?
- ¡Tu jodida bocaza!
- Vaya, vaya... A fuerza de ser grosero se está poniendo usted muy desagradable.
- ¡Voy a hacer unas comprobaciones, pero a no ser que sea tu día de suerte te puedes ir considerando arrestado, pedazo de mierda!
- Grosero y desagradable, una vez más. ¿Y entonces, cuándo se encuentre la Mona Lisa, que hará?
- ¿Que coño de Mona Lisa?
- Ya sabe, el cuadro del Louvre, en París. Es ese rollo de ahí, y claro, debe ser el auténtico. Debo haberlo robado cuando fuí a París el fin de semana, y lo corté del marco con mi cutter sanguinolento. Allí debió ser cuando me corté el dedo, ¿vé? Felicidades, ha pillado al Lute, a Roldán y al Dioni todos en uno. ¿Cómo hará para llevarnos a todos a comisaría, agente?
- ¡Como no pares te voy a partir la boca, mamón!
- Vale, vale, tranqui agente. Vamos a ver: ¿Puede decirme que he hecho? ¿Me ha encontrado libros, discos, CD, vídeos o cassettes que sean de aquí? ¿Quiere hacerme un registro rectal, radiografías, un lavado de estómago? Porque si no, déjeme marcharme, ¡pero ya!
- Muy bien tío. Sé quien eres y dónde vives. ¡Lárgate!
- Vaya vaya... ¿Y cómo sabe que mi documentación no es falsa, señor agente? ¿No debería comprobarlo?
- ¡¡¡Qué te vayas de aquí cagando leches, joder!!!

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	6	5	6	2	51

Talentos: Forzar cerraduras+3, Discreción +3, Manipulación +3, Camelar+2, Arma de mano+1
Poderes: Hechizan+2 (131), Voluntad supra-normal+1 (221), Regeneración+1 (226), Corriente de aire+1 (253), Invisibilidad+3 (261), Forma gaseosa+3 (263), Detección del mal+1 (311), Psicometría+2 (312), Detección de lo invisible+1 (313), Detección del peligro+2 (315), Teletransportación+1 (331), Atravesar muros+2 (335), Apertura+2 (Especial)

Recuperación:

Por hora rezando, rodeado de riquezas (mínimo 2 millones de ptas) +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Hechizan	131
2	Indetección	222
3	Corriente de aire	253
4	Forma gaseosa	263
5	Atravesar muros	335
6	Apertura	Especial

Promoción:

Jano se convirtió en Arcángel tras haber robado las predicciones de Nostradamus bajo las mismas narices de Kronos. Esas predicciones, no censuradas, indicaban la llegada exacta del Anticristo sobre la Tierra y la Stella Inquisitorus

Apariencia y comportamiento:

Nadie ha visto nunca a Jano en la Tierra, ni siquiera sus compañeros... Dicen que cambia siempre de apariencia. Se sabe que opera en hoteles de lujo y que saquea regularmente los lugares mejor guardados del planeta. Janus evita en lo posible los combates, ya que no soporta la violencia. Al parecer es un gran amigo de Juan, Arcángel del Rayo.

Rol:

Jano es muy criticado en los círculos celestiales, pero la verdad es que hace su trabajo *divinamente*: Roba a las fuerzas del mal enormes cantidades de dinero, que luego reparte a diferentes organizaciones humanitarias bajo diferentes tapaderas.

Posibilidades de Intervención: 2

Que piensa Jano de...

Los seres humanos: Son majetes, pero un poco idiotas
Los animales: No me interesan
La violencia: No hay que llegar nunca a esos extremos
La política: No me interesa
El orden y la disciplina: Inútiles
Los Arcángeles: No tienen sentido del humor.
Mis servidores: Me sirven lo mejor que pueden.

Distinciones de Jano:

Servidor de los necesitados: Esta distinción concede a su poseedor el poder de hablar por gestos con otros personajes que también conozcan ese lenguaje.
Colega de los pobres: Permite tasar un objeto simplemente examinándolo.
Amigo de lo ajeno: Permite a su poseedor poder saber, solamente mirándolo, si un objeto ha sido adquirido honestamente o no.

Relación con otros Arcángeles:

Hostil: Dominic, Jose, Lauren, Mikel
Asociados: Christopher, Juan, Marco
Aliados: Emmanuel, Ángel
Neutral: Todos los demás

Componentes de invocación:

(1) Un billete de 10.000 ptas, (2) Diez billetes de 10.000 ptas, (3) Un jarrón chino, (4) Una estatuilla inca, (5) Un cuadro cotizado, (6) La Gioconda.

Juan, Arcángel del Rayo

¿Cuál puede ser el sueño dorado de un vampiro?
Quizá un pueblecito de los Carpatos, una noche de luna, a kilómetros de cualquier ciudad o puesto de policía. Un puñado de casitas aisladas, con las calles sin alumbrado público y con una fea iglesucha en el centro (que habría que evitar cuidadosamente).
Y Fred el vampiro acababa de descubrirlo. Por casualidad, mientras recorría con su Mercedes las carreteras secundarias de Rumanía. Nunca hubiera creído posible que existiera todavía un pueblecito así. No después del comunismo y de Ceaucescu...

Se deslizó por las calles oscuras, feliz al sentir de nuevo sensaciones de otros tiempos. Fred había cazado en París y Nueva York, dónde la caza es fácil, pero carente de emoción. El juego consistía en provocar el miedo, en sentir, cómo sentían sus míticos antepasados, el terror de poblaciones enteras cuando acechaba en la oscuridad. Allí, en un decorado casi cinematográfico, se sentía Drácula. Oyó unos pasos que se acercaban, y se escondió rapidamente entre las sombras de un muro. Sólo le faltaba una chica rubia y exuberante para que todo fuera perfecto.

Cuando ella llegó, el vampiro sintió ganas de aullar, y dar gracias al Ese, al barbas de arriba, por una vez. Era perfecta. Rubia, con los cabellos largos y sueltos brillando bajo la luna, vestida con blusa y falda blancas que el viento pegaba a su cuerpo... Se deslizó tras ella como una sombra. Entonces una intuición, un mal presagio alertaron a la muchacha, que apretó el paso, con sus altos tacones haciendo un sonido regular y seco sobre la acera. Él también apretó el paso, para no perderla de vista, para aumentar poco a poco su deliciosa sensación de miedo y terror. La muchacha se metió en una calle particularmente oscura. Era el momento perfecto. El vampiro se transformó en humo, se deslizó alrededor de la chica, recuperó su forma humana con los brazos rodeándole el talle, sus caninos brillaron bajo la luna... La muchacha se debatió aterrorizada, lanzando un estridente grito. Él acercó sus dientes al cuello de ella...
Clic
El vampiro se paró en seco.
¿Cómo que *clic*?
Se detuvo, desconfiado y atento. Ante su sorpresa, la chica también se inmovilizó, y esperó a que él volviera de nuevo la cabeza hacia ella para volver a gritar. Era extraño. Se dió cuenta de pronto que ella no intentaba huir y la miró con más atención. No parecía estar asustada. De hecho, no parecía nada.
Volvió la cabeza. Ella interrumpió sus gritos.
Posó la mirada en su rostro... la chica volvió a aullar, nota por nota, entonación por entonación, el primer grito que había lanzado antes.
La soltó. Ella dejó de gritar y quedó ante él, sin hacer nada, los brazos caídos, sin expresión en la mirada. Esto le enfureció. Este juego ya no era divertido. De un único golpe, le arrancó la cabeza.
... que hizo *poc* y cayó al suelo.
¿Cómo que *poc*?
Los cables que salían de su cuello chisporrotearon levemente. El cuerpo decapitado siguió allí, de pie, con la luna iluminando su interior de plástico y metal.
Oh mierdamierdamierda
El vampiro retrocedió lentamente, presa de un terror supersticioso. Su Mercedes estaba donde lo había dejado, a la salida del pueblo. Empezó a rehacer el camino...
Clic
Fred empezó a correr, sin mirar atrás. Apenas fue consciente de que la Iglesia había desaparecido...
Por un instante creyó que iba a volverse loco. Los edificios estaban desapareciendo en la nada, siendo reemplazados por pedazos de oscuridad. Fred nunca se había preocupado mucho de la tecnología punta, así que no estaba precisamente familiarizado con los robots... ni con los hologramas.
Clic
Otro grupo de edificios se esfumó.
El sudor corrió por su frente. Empezó a correr ciegamente, como un loco. ¿Qué importaba un grupo de edificios? Ni quería ni podía pensar. Sólo sabía que dentro de quince, veinte metros saldría del jodido pueblo...
El suelo empezó a temblar bajo sus pies...
Gritó, lloró, cayó presa de histeria. A su alrededor, los edificios restantes se esfumaron, mostrando a soldados de Dios armados con armas pesadas.
Empezaron a disparar.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	4	4	5	50

Talentos: Estrategia+3, Arma larga+1, Discusión +2, Informática+3, Mecánica+3, Electrónica+3.
Poderes: Relámpago+3 (121) Voluntad Supra-normal+1 (221), Corriente de aire+1 (253), Campo magnético+2 (254), Invisibilidad+2 (261), Electricidad+3 (264), Psicometría+2 (312), Detección de lo invisible+1 (313), Detección del Peligro+1 (315), Telepatía+1 (321), Diálogo mental+1 (322), Leer el pensamiento+1 (323), Megalomanía (633), Generador+3 (Especial)

Recuperación:

Por hora de reposo enchufado en una central eléctrica: +2
Por dos horas de reposo enchufado a una toma de corriente: +1
Por hora de tormenta pasada sobre una altura, en el exterior: +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Relámpago	121
2	Corriente de Aire	253
3	Campo magnético	254
4	Electricidad	264
5	Universidad	463
6	Generador	Especial

Promoción:

Juan se convirtió en Arcángel en el 1690, al "chivarle" a Denis Papin los principios básicos de la máquina de vapor.

Apariencia y comportamiento:

Juan toma forma humana bajo la apariencia de un rubio de casi dos metros de facciones duras. Tiene sus propias ideas (y las de Dios, por supuesto). De hecho, tiende a despreciar a los otros Arcángeles, pues está convencido de que es el único que posee un poder respetable y digno del ejército de Dios.

Rol:

Juan se encarga de administrar la tecnología entre los humanos. A pesar de su débil coeficiente mental (cuidadosamente calculado por Dios) llegan de tanto en tanto a descubrimientos tecnológicos no siempre previstos en el planing. Por supuesto, eso se debe a la intromisión de Satán, que vende (a un precio muy caro) tecnología a ciertos sabios dispuestos a todo...

Posibilidades de intervención: 3

Que piensa Juan de...

Los seres humanos: Criaturitas muy interesantes pero no muy interesantes.
Los animales: Sin interés.
La violencia: Un recurso justificable.
La política: Sin interés.
El orden y la disciplina: Primordiales.
Los Arcángeles: No sirven para mucho.
Mis servidores: Prueban el material que les doy y se lo agradezco.

Distinciones concedidas por Juan

Servidor de los creadores: Otorga a su poseedor la facultad de realizar cálculos mentales muy avanzados. Para similar esto, el jugador tendrá el derecho de usar una calculadora incluso en las situaciones más peligrosas.
Amigo de los diseñadores iluminados: Permite poder conocer la utilidad de cualquier objeto tecnológico.
Amo de la tecnología: Concede el poder de detectar una avería en cualquier objeto tecnológico.

Relación con otros Arcángeles

Hostil: Christopher, Roque, Mikel, Novalis
Asociado: Yves.
Aliado: Nadie
Neutral: Los demás

Componentes de invocación:

(1) Una formula científica. (2) Una demostración matemática. (3) Un microscopio. (4) Un laboratorio completo. (5) Un centro científico de punta. (6) Un scanner.

Khalid, Arcángel de la Fe

- Siento mucho molestarle por esta tontería, inspector. Pero mi madre me lo decía siempre: poner una denuncia no es ser chivato, es un deber cívico. ¡Y míreme usted, a mis 74 años y así!
- Señora, por favor. Estamos aquí para eso. Me decía usted que le han robado una chaqueta beige, comprada de rebajas en el Corte Inglés por 2.990 ptas, 50% acrílico y 50% algodón. ¿Cuándo y cómo le fue sustraído?
- Verá, joven, no vaya tan deprisa... Eso no fue exactamente así.
- Pero si usted me ha dicho que quería presentar una denuncia por el robo de una chaqueta...
- Sí, sí. Pero no me la robaron enseguida, ¿sabe? Si le parece joven, se lo contaré desde el principio: Subí al metro a las 8 de la mañana. Cogí la línea azul, para bajarme en Antonio Martín. Tengo que decirle una cosa, inspector: (bajando la voz) normalmente, no me gusta coger esa línea porque, usted ya sabe, van en ella mucho *moros*.
- Si... ya... Pero volviendo a la chaqueta...
- Pero me dije: tengo todo el derecho del mundo a ir, ¿no? es mi país, al fin y al cabo. Pues lo que me temía: (bajando otra vez la voz) el vagón estaba lleno de *moros*. Entiendame, no soy racista. ¡Pero eran todos *moros*!
- Perdóneme, señora... No tengo mucho tiempo...
- ¡Oh! ¡Perdóneme! Pues lo que le decía: el vagón estaba lleno y no había un solo asiento libre. Me dije que en mis tiempos los caballeros cedían su asiento a las ancianas como yo ¡Y ante mi sorpresa un muchacho (bajando la voz) *moro* se levantó y me dejó su asiento. Por supuesto, le dí las gracias, claro...

- ...

- Y delante mío había tres chicos rubios, con los cabellos muy cortos, vestidos con camisas verdes, muy majos. Por supuesto, no desconfié porque parecían ser de buena familia. Y mire usted, me equivoqué. Nunca adivinaría -¿me escucha, inspector?- lo que pasó. Uno de ellos me cogió por el cuello, me llamó vieja p..., bueno, no pienso decir esa sucia palabra, ya me entiende. Me asusté mucho. Otro me arrancó el bolso, empezó a registrarlo, a tirarme las cosas, a cogerme el dinero...
- ¡Pero señora, olvide la chaqueta! ¡Es por el bolso por lo que debe presentar denuncia! ¿A qué hora ha dicho que fue?
- No, no, es por la chaqueta... Porque el bolso, al final lo recuperé... En fin, ya lo entenderá. Pues creía yo que mi última hora ya había llegado, cuando de repente, el moro que me había dejado el asiento intervino. El... eh... chico atrapó al más alto de mis agresores y lo envió de un manotazo al otro extremo del vagón. Fue impresionante. Vaya puños que gastan, esos marroquís. Los otros tiraron el bolso, sacaron navajas y creo que hasta una pistola, y se lanzaron contra él. Me preguntaba cómo terminaría todo eso. Pero entonces el moro hizo algo rarísimo: sacó del bolsillo una linterna y los deslumbró... (creo). La cuestión es que se pararon, y el se lanzó contra ellos y empezó a repartir leña. Se puede imaginar cuánto alivio sentí cuando rodaron por el suelo. El moro me devolvió mi bolso, mi dinero y todo lo demás.
- Señora, debo decirle que ha tenido usted mucha suerte. Pero al parecer usted no ha sufrido ningún robo...
- Sí, verá. El moro ese había recibido un corte de una de las navajas, y el brazo le sangraba mucho, manchó todo el vagón, se lo aseguro. Entonces me cogió la chaqueta y se hizo un vendaje. ¡Sin pedirme permiso ni nada! Y se fue. Estoy indignada por su mala educación. Y es que mire, pese a que admito que me ha hecho un pequeño favor, un robo siempre es un robo, ¿no?...

(Bajando la voz) Además, tratándose de un *moro*...

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	5	4	4	2	3	54

Talentos: Todos los talentos de armas+3, Esquiva+3, Estrategia+2, Táctica+2
Poderes: Ataques múltiples+2 (113), Esquiva acrobática+2 (115), Miedo+3 (164), Voluntad supranormal+1 (221), Regeneración+3 (226), Invisibilidad+1 (261), Detección del Mal+3 (311), Detección de enemigos+2 (312), Detección del futuro cercano+1 (314), Detección del peligro+2 (315), Detección de la Verdad+1 (316), Leer los sentimientos+1 (324), Diálogo múltiple+1 (325), Teletransportación+1 (331), Cólera de Dios+3 (Especial).

Recuperación:
Por infiel muerto +1
Por Demonio muerto +2

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Ataques múltiples	113
2	Esquiva acrobática	115
3	Miedo	164
4	Combate	346
5	Soldados de Dios	53- (a elegir)
6	Ira de Dios	Especial

Promoción:
Khalid se convirtió en Arcángel cuando Dios decidió crear la religión musulmana (en el 622)

Apariencia y comportamiento:
Khalid aparece generalmente como un hombre de talla media, musculoso, de pelo rizado y piel oscura. Sus ojos negros son duros y brillantes, y pocos son los que pueden sostener sin pestañear su mirada. Habla clara y lentamente, y aunque no es insensible al humor rie pocas veces. Aspira a ser siempre justo, y reflexiona muy seriamente antes de tomar una decisión, aunque nunca escucha los argumentos que contradigan el Corán o la ley musulmana. Sus servidores, y muchos humanos musulmanes que lo sirven, siguen su ejemplo, llegando a ser a veces más inflexibles que él mismo, pues carecen de su espíritu e inteligencia.

Rol:
Khalid es el Arcángel más poderoso del triunvirato musulmán. El controla sus diferentes brazos armados, ordena las eventuales guerras, y el que actúa para defender la Fe. También es responsable del retorno del integrismo musulmán en estos últimos años. Sean cuales sean los excesos cometidos (que lamenta), considera que el retorno a la pureza es necesario para combatir la perversidad de las nuevas ideas venidas de Occidente.

Posibilidades de Intervención: 2

Que piensa Khalid de...
Los seres humanos: Han recibido el don de Alláh. ¡Malditos los que rechazan Su Palabra!
Los animales: Hay que respetarlos, pero tengo otras cosas que hacer.
La violencia: Es necesaria. Pero la violencia inutil y el sadismo han de ser eliminados.
La política: Es un arte noble, que debe completar o preceder el trabajo de los ejércitos.
El orden y la disciplina: Primordiales
Los Arcángeles: Nosotros tres somos el alma del Islam. Nuestros actos, en estos tiempos difíciles, son más importantes que las de los demás.
Mis servidores: Son puros de espíritu y hacen su trabajo.

Distinciones otorgadas por Khalid:
Servidor de los guardianes de la Fe: Este poder permite en todo momento saber si el poder especial "Ira de Dios" puede ser utilizado sobre un individuo que el personaje esté mirando.
Amigo de los musulmanes: Permite a su poseedor mejorar su Voluntad y su Apariencia en 1 punto cuando realiza tiradas de Comunicación con un musulmán practicante.
Amo de la cólera divina: Permite aumentar el poder de la "Ira de Dios". El multiplicador de daño será de 2 en lugar de 3.

Relaciones con otros Arcángeles:
Los tres arcángeles musulmanes son aliados, aunque no compartan las mismas ideas.

Componentes de invocación:
(1) Una plegaria a Alláh, (2) Un Corán, (3) En una mezquita, (4) Un infiel muerto, (5) Diez infieles muertos, (6) Mil infieles muertos.

Lauren, Arcángel de la Espada

Las cosas no iban bien en Valladolid.
Las clases empezaban dentro de dos días y Paco Barranco, de Fuerza Nueva, así como otros colectivos ultra derechistas de la ciudad, había sido avisado de que miembros de un grupo anarquista intentarían infiltrarse entre los estudiantes. Amigos de terroristas, que se harían los amos de la universidad protegiendo a los yonquis y violando a las chicas. En una palabra: Basura.
Pero Paco había reaccionado con su calma y seguridad habitual, diciendo a los chicos que: "*mientras estemos aquí, esos hijos de puta no dominarán Valladolid*". Y sus chicos le habían aplaudido. Ese era él, un líder de hombres.

Eran las 18 h. y Paco estaba sentado en un banco, un ducados en la mano, con el aspecto de un estudiante que mata el tiempo antes de quedar con sus amigos y tomar unos chupitos. Mañana sus "chicos" le partirían la cara a los rojo-mierda. Pero él quería al jefe de la organización. Y no para romperle un par de huesos... sino para eliminarlo definitivamente. Y sólo. Por si acaso tenía que usar alguno de sus "recursos" especiales...
Hacía ya 10 minutos que esperaba a su presa cuando se fijó en un chico que bajaba las escaleras camino de la oficina de inscripción. Los contactos de Paco con la policía le habían permitido identificar a su enemigo: Felix Aroca, con antecedentes por participar en una manifestación ilegal contra las centrales nucleares y por tráfico de marihuana, conocido también por sus vinculaciones con la izquierda. Para Paco, era la encarnación del Diablo en persona. Y según sus confidentes, el tipo que quería llenar de mierda su ciudad...

Félix pasó ante el banco y Paco lo siguió con la mirada. Alto, cabellos largos y grasientos, con camiseta negra y tejanos y chaqueta desteñidos. Una auténtica caricatura. El tipo salió de la *facu* y se dirigió hacia el parque. Paco lo siguió lentamente.
La tarde declinaba, pero las rejas del parque aún no estaban cerradas. Félix se metió dentro, con Paco pegado a su sombra. El rojillo se paro finalmente en un banco de madera pintado de verde, cerca de los árboles. Paco lanzó una ojeada a los alrededores: Una anciana, a unos cuarenta metros de allí, daba de comer a las palomas. Una pareja con dos niños se dirigía ya hacia la salida. Una niña, aún lejana, se acercaba en bicicleta. Paco calculó sus acciones. Teletransportarse detrás del banco, dar un golpe limpio a la nuca, hacer caer el banco, teletransportarse nuevamente. Como si el banco se hubiera desprendido y Félix se hubiera aplastado el cráneo contra el bordillo de piedra...
Tomó aire... ¡acción!
Desapareció, se rematerializó detrás de Félix...
... que se levantó a una velocidad inhumana mirándole con ojos estupefactos...
... que abrió la boca como para decirle algo...
... que se tragó entera la hostia que le dió en plena boca con el bate de beisbol...
... ¡que desapareció!
Paco, sorprendido, miró el banco vacío. El cuerpo había desaparecido...

Eso solamente podía decir una cosa: Acababa de matar a un Demonio.
Se echó a reir. Acababa de matar a un hijo puta de demonio... Se estremeció pensando en lo que hubiera podido hacer metido dentro de la Universidad. Quizá hubiera otros. Tenía que prevenir a las Fuerzas del Bien.

Una risa de niña irrumpió en sus pensamientos. Una niña negra, de unos ocho años, en una bici, le miraba sonriendo.
"*Buf, tío, menos mal que te he encontrado. Toma, es para ti*"
La carta era un mensaje de la Catedral, explicando poco más o menos que para terminar con la violencia que sacudía últimamente Valladolid, le iba a ser asignado a él, Paco Barranco, Ángel de Lauren, un Ángel de Novalis llamado Félix Aroca, cuyo agudo sentido de la diplomacia le ayudaría a restablecer la tranquilidad entre la comunidad.

Paco dobló lentamente la carta, intentando mantener la cara de póker. Su mente viajaba a toda velocidad. Podía negarlo todo. Diría que había buscado a Félix, sin éxito. Después de todo, no había ningún testigo de sus actos... o casi. La única que había podido ver algo, era esa niña negra...

Miró su bate, luego a la negrita, luego nuevamente al bate...

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	6	6	2	4	3	52

Talentos: Armas a dos manos+3, Pelea+3, Discreción+2, Táctica+3, Estrategia+2
Poderes: Absorción de la cólera+1 (145), Armadura+2 (211), Voluntad supra-normal+1 (221), Regeneración+1 (226), Invisibilidad+2 (261), Detección del mal+2 (311), Detección del futuro cercano+1 (314), Detección del peligro+2 (315), Detección de la mentira+1 (316), Telepatía+1 (321), Diálogo mental+1 (322), Leer los pensamientos+1 (323), Leer los sentimientos+1 (324), Bote+3 (333), Instinto asesino (666), Espada justiciera de Lauren+3 (Especial)

Recuperación:

Por criatura del mal muerta por el Pj: +1
Por dos horas de reposo en una armería: +2

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Absorción de cólera	145
2	Armadura	211
3	Voluntad sup.	221
4	Arma blanca inteligente	413
5	Sección pesada	536
6	Espada Justiciera de Lauren	Especial

Promoción:

Lauren se convirtió en Arcángel cuando George regresó al Cielo en el año de gracia de 527.

Apariencia y comportamiento:

Al contrario que otros Arcángeles, Lauren acostumbra a aparecer la mayor parte de las veces como un hombre bajito y delgado, muy peludo. Las apariencias engañan, ya que Lauren es una auténtica máquina de matar y un general nato. Lauren es en el fondo un buenazo, un poco inocente hacia las malicias del mundo, y suele ser buena costumbre repetirle las cosas varias veces. Si fuera un personaje de ficción, sería Son Goku.

Rol:

Lauren es el jefe supremo de los ejércitos divinos sobre la Tierra, y lo hace muy bien. Organiza las misiones y desplazamientos de los Ángeles y Soldados y da cuenta a Dios de los resultados.

Posibilidades de intervención: 4

Que piensa Lauren de...

Los seres humanos: Criaturas que debemos defender.
Los animales: También hay que defenderles.
La violencia: Eliminar un ser maléfico de la superficie de la Tierra no es violencia, es depuración.
La política: No me interesa.
El orden y la disciplina: Primordiales
Los Arcángeles: No son muy buenos en esto de la depuración, salvo quizá Daniel.
Mis servidores: Son puros de corazón y hacen su trabajo.

Distinciones otorgadas por Lauren

Servidor de los portadores de la espada: Esta distinción concede a su poseedor el poder de mantenerse serio en todo momento.
Amigo de las tropas del Señor: Permite juzgar el coraje de un ser humano determinado en situación de combate.
Amo de los ejércitos de Dios: Permite rechazar cualquier invitación o respuesta con un tono que no admite réplica. (Es decir, es el poder de decir NO)

Relación con otros Arcángeles

Hostil: Christopher, Marco, Mathias, Novalis, Catherinne.
Asociados: Daniel, Dominic, Juan, Jean-Luc, José, Mikel, Walther, George.
Aliados: Ninguno.
Neutral: Todos los demás

Componentes de invocación:

(1) Un manual de preceptos militares, (2) Una espada de entrenamiento, (3) Una espada de buena calidad, (4) Mandar un grupo de combate, (5) Una espada (antigua), (6) Una espada bendecida por el Papa.

Mikel, Arcángel de la Guerra

Willy tenía 16 años, era un católico convencido (cómo buen irlandés) y odiaba el heavy. Lo que no impedía que en ese momento estuviera en un concierto, rodeado por algunas docenas de melenudos/as enloquecidos por los decibelios. ¿La razón? El deber. El fanzine de su parroquia, *Ad Forward Jesús*, le había encargado hacer un reportaje sobre los *Living Church*, un nuevo grupo de Rock duro con ciertas raices cristianas.

Willy se había documentado un poco. *Living Church* estaba formado por cuatro músicos y un cantante, un gigante barbudo llamado Hans que más parecía un vikingo que un buen católico. O al menos, esa era la opinión de Willy, que por otra parte, tampoco entendía demasiado de Rock. Lo suyo era Mozart. Una serie de aullidos histéricos a su alrededor le hizo darse cuenta de que el espectáculo estaba a punto de empezar.
En efecto, cuatro tipos de cabeza rapada, vestidos de negro y cargados de cruces se acomodaron en el escenario, probando sus instrumentos. De pronto apareció, sin que se supiera muy bien de donde, un melenudo barbudo y gigantesco, que arrancando el micro de su soporte aulló un par de veces con una voz que Willy jamás hubiera clasificado como humana.

El gigante aulló una vez más algo que Willy no entendió, pero que fue acogido por una salva de gritos y aplausos. O no era inglés, o simplemente no lo había entendido, pensó. Prefirió pensar que era inglés. El batería empezó a castigar su aparato, las ondas salieron despedidas de los altavoces y Hans empezó a cantar.

Bueno, *cantar* es una forma de hablar. Willy lo hubiera definido como *el arte de rugir lo más posible para atontarte cuanto más, mejor*. Apenas entendía algunas palabras, como *God, Christ, Fuck, Devil*, y *Yeah, Yeah, Yeah*. Un melenudo especialmente entusiasmado lo estampó (sin siquiera darse cuenta) contra la pared.

Magullado, salió de la sala camino del bar. Veinte minutos de ese tipo de *música* habían sido demasiado para él. Estaba magullado, ensordecido y con dolor de cabeza. Se tomó un agua con gas y un café y descansó en una relativa tranquilidad durante las dos horas siguientes.
120 minutos después, una especie de calma tras la tempestad indicó a Willy que el concierto había terminado.

Hans, rodeado de sus músicos y de algunos fans, estaba siendo entrevistado por un periodista. Por suerte, el profesional no se entretuvo demasiado, y Willy pudo acercarse al cantante. Hans fue muy amable, hojeó el *Ad Forward Jesús* y hasta le dio una palmadita en la espalda. Willy empezó a hacerle preguntas. Apareció otro grupo, los fans y los músicos se acercaron a saludarles y, por algunos segundos, Hans y Willy quedaron solos.
Entonces sucedió *aquello*. Más tarde, repasando mentalmente lo sucedido, Willy se daría cuenta de que no terminaría de entenderlo nunca. Dos fans entraron de repente en la habitación. Dos tipos altos, de cabellos largos, con camisetas Heavy. Uno de ellos atrapó a Willy por el cuello, el otro se lanzó contra Hans esgrimiendo una especie de maza de la que salía una especie de líquido corrosivo... Una enorme hacha de dos manos apareció de pronto en las manos de Hans. La blandió con un gesto preciso, alcanzando a ambos agresores y casi partiéndolos por la mitad. Y de pronto, desaparecieron. Ni cuerpos ni sangre. Solamente Willy y Hans frente a frente. El cantante levantó su hacha y aulló: *¡Y decidle a Furfur que cuando lo pille se la voy a meter sin vaselina!* (frase que Willy no podría olvidar en su vida).

El hacha desapareció. Se hizo un largo silencio. Sin preguntarle nada más, Willy se levantó, dando la entrevista por finalizada, y le tendió la mano. Hans le miró fijamente un momento, como sospesando los pros y los contras. Luego sonrió y le dio un fuerte apretón.
Ya en el pasillo, Willy no pudo resistir al impulso de girarse. El gigante estaba allí, en el umbral, sonriéndole. Le guiñó un ojo y entró en la habitación, riendo a carcajadas.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	4	5	4	4	3	54

Talentos: Todos los talentos de combate a+3, Esquiva+3, Estrategia+3, Táctica+3
Poderes: Ataques múltiples+3 (113), Relámpago+3 (121), Luz+3 (122), Armadura corporal+3 (211), Voluntad supra-normal+3 (221), Regeneración+3 (226), Campo de Fuerza+3 (251), Invisibilidad+1 (261), Detección del mal+3 (311), Detección del futuro próximo+1 (314), Detección del peligro+1 (315), Detección de la mentira+1 (316), Maestría+3 (especial)

Recuperación:
Por duelo ganado (*) +2
Por tres horas de entrenamiento con armas +1
* Se entiende por duelo un combate de un Ángel con un ser maléfico armado.

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Ataques múltiples	113
2	Luz	122
3	Armadura corporal	211
4	Campo de fuerza	251
5	Combate	346
6	Maestría	Especial

Promoción:
Mikel es un viejo vikingo, compañero de Rollon, que se convirtió con él en 911 (convirtiéndose en Arcángel)

Apariencia y comportamiento:
Mikel es un guerrero. No tiene la sofisticación de Lauren. Sólo vive por y para el combate. El hecho de que no utilice un arma noble, sino una vieja hacha de batalla hace que los demás Arcángeles no lo vean con demasiados buenos ojos, aparte de Lauren, que en una ocasión se rió de él y lo desafió a combate... perdiendo, con lo que ganó su respeto. Mikel es individualista, pero se preocupa mucho por sus servidores, apoyándolos en todo momento, incluso ante los inquisidores de Dominic y José. (A este último lo ha bautizado como *la Hiena del Paraiso*)

Rol:
Si Lauren se ocupa de los ejércitos de Dios, Mikel es el jefe de los combatientes *free lances*, seres solitarios que no acostumbran a rendir cuentas. Hace mucho tiempo, fue víctima de un proceso dirigido contra él por Dominic y José. Ambos lo acusaban de fomentar entre sus servidores costumbres paganas a la hora de entrar en combate: (colección de trofeos, culto al arma, heráldica blasfema, etc) Dios fue juez y jurado, y absolvió a Mikel, no tanto porque fuera inocente sino porque sin él, los mejores guerreros del Cielo desaparecerían.

Posibilidades de intervención: 1

Que piensa Mikel de...
Los seres humanos: No todos se merecen morir bajo mi mano.
Los animales: Algunos son majetes (osos, lobos, etc). Los otros solo sirven como comida o abrigo.
La violencia: Es mi único modo de expresión
La política: No me interesa
El orden y la disciplina: Me hacen reir. No se necesita disciplina para ver morir a los enemigos.
Los Arcángeles: Dominic y José caerán algún día, aplastados por sus pecados y su hipocresía. Lauren es un noble y fiel hermano de armas.
Mis servidores: Son valientes hasta la muerte. La forma cómo combaten no me importa. Lo principal es que ganen y hagan desaparecer a los enemigos de Dios.

Distinciones concedidas por Mikel
Servidor de la muerte: Todo Ángel con esta distinción desarrolla un lenguaje de combate que le permite comunicarse rapidamente (casi 5 veces más deprisa) con los otros Ángeles que lo conocen.
Amigo de los combatientes: El Ángel se inmuniza contra los efectos del miedo (incluso mágico) cuando está inmerso en un combate.
Señor de la Guerra: Todo Ángel con esta distinción podrá otorgar temporalmente a sus compañeros de lucha (situados a menos de 3 m.) el poder anterior.

Relaciones con otros Arcángeles:
Hostil: Blandin, Catherinne, Christopher, Jano, Matías, Novalis, Yves, Dominic, José
Asociados: Daniel, Roque, Lauren, Georges.
Aliado: Ninguno.
Neutras: Los demás

Componentes de invocación:
(1) Un grito de guerra, (2) Un cuchillo, (3) Un hacha de guerra, (4) Un hacha de guerra antigua, (5) Un castillo medieval, (6) El escenario de una gran batalla, el día de la batalla.

Novalis, Arcángel de las Flores

- Y tú, Pablito, ¿qué has hecho durante las vacaciones?
- ¿En las vacaciones? 0h, bueno, muchas cosas.
- Muy bien, las vas a contar a todos tus compañeros. Habla lentamente e intenta hacer frases correctas. Así aprenderás a expresarte. ¿De acuerdo, Pablito?
- Muy bien, señora profesora.
- Entonces adelante, cariño.
- Bueno... con mi mamá, estas vacaciones... hice el Bien.
- ¿Qué?
- El Bien. Es cuando uno cree en Dios y hace cosas guapas y los demonios intentan evitarlo, pero como son muy tontos, no pueden. Entonces mi mamá fue a explicarle al señor que quería hacer ese tren en las montañas que había osos y que no lo podía hacer porque entonces los osos se iban a morir. Pero no podíamos entrar en su casa porque había gente delante de su casa, que se llama *Genialidad*.
- ¡Ah! ¿*Generalitat*? ¿Fuiste a ver al presidente Jordi Pujol, de la Generalitat de Catalunya? ¡Pero eso es magnífico, Pablito!
- Si, pero no podíamos porque había unos *mozos de cuadra* que no nos dejaban, y entonces mi mamá les tiró unas flores a la cara, pero aparecieron más y eran más malos, y entonces mi mamá nos volvió invisibles (¡me encanta cuando mi mamá hace eso!) y fuimos hasta la oficina del señor, que se sorprendió mucho cuando aparecimos ante él. Entonces mi mamá le pasó la mano por la frente y le dijo abracadabra, y después hizo todo lo que le dijo, y le hizo firmar los papeles, y por eso ahora el tren que pasaba por casa de los osos ya no está. Es muy guay, mi mamá. Es que mi mamá surángel.
- Eh... bueno, la ecología es algo muy importante, Pablito, tienes razón. Hablaremos de ella durante el curso. ¿Y eso es todo lo que hiciste en las vacaciones?
- ¡Oh, no! Luego mi mamá me dijo que había gente a la que unos hombres malos querían echar de su casa y que entonces pasarían frío y con unos amigos nuestros nos colocamos delante y cuando apareció la policía para sacarnos fuera les tiramos piedras, y la policía se fue corriendo y vi como uno recibía un apedrada en plena cara y fue muy divertido...
- Si, Pablito, bien, esto son cosas de la vida privada de tu mamá, así que mejor no continues...
- ¡Pero si fue chupi! ¡Porque después, al llegar a la casa, nos encontramos con que había un demonio escondido!
- ¿Dentro de la televisión?
- No, no, ¡un demonio de verdad! Era muy malo, y quería pegarnos, y me puse a llorar, pero mi mamá se puso a gritar y llamar a su jefe. Porque su jefe, ¿sabe? viene cuando hace falta. ¡Y puf! Cuando llegó, el demonio vio que había pisado mierda, así que se fue. Y entonces mi mamá y su jefe se pusieron a hablar y como estaba muy contento por lo del tren le dijo a mi mamá que le daría una promoción. Pero es lo normal, porque mi mamá es la mejor en su oficio. Es que mi mamá surángel.
- Si... ya... Bueno, claro. ¡Tienes mucha imaginación! Pero ha sido un buen ejercicio de locución. Pero la pronunciación es muy importante. Dí más despacio eso de *surángel*.
- Eh... es-u-nángel
- "Es un ángel". ¿Es eso?
- ¡Sí, sí! ¡Mi mamá es un Ángel!
- Es un ángel, claro. Es muy importante articular bien cada palabra. Es un ángel. Muy bien, Pablito. Y tú, Beatriz, ¿qué has hecho estas vacaciones?

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	5	3	6	50

Talentos: Discusión+3, Savoir-faire+3, Medicina+2, Seducción+2
Poderes: Rejuvenecimiento+3 (153), Belleza+3 (156), Camclar+2 (166), Voluntad supra-normal+2 (221), Invisibilidad+2 (261), Detección del mal+2 (311), Detección de lo invisible+1 (313), Detección del futuro cercano+1 (314), Detección del peligro+1 (315), Telepatía+1 (321), Leer los sentimientos+1 (324), Sueño+2 (325), Restricción de Vestuario (615), Polen (Especial)

Recuperación:

Por hora de reposo rodeado de flores (en una floristería, en un jardín, etc) +1
Por tres horas de reposo alejados de toda aglomeración +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Rejuvenecimiento	153
2	Belleza	156
3	Tranquilidad	166
4	Leer los sentimientos	324
5	Sueño	325
6	Polen	Especial

Promoción:

Novalis se convirtió en Arcángel en el 90, tras haber redactado los EvÁngelios.

Apariencia y comportamiento:

Los otros Arcángeles opinan que la vestimenta de Novalis es casi blasfema, y que si el Todo Poderoso se fijara en cómo viste cuando baja a la Tierra (corona de flores, camisa hawaiana, sandalias) posiblemente no sería tan tolerante. Novalis es de una amabilidad inhumana y evita el combate directo siempre que puede.

Rol:

Novalis es un poco como el jardinero mayor de la Tierra. Hoy por hoy, la mayor parte de su energía se centra en el problema de la Amazonia, dónde Satanás está consiguiendo importantes éxitos.

Posibilidades de intervención: 4

Que piensa Novalis de...

Los seres humanos: ¡Son guays!
Los animales: ¡Tambien son guays!
La violencia: ¡Ecks!
La política: Sin interés.
El orden y la disciplina: Tonterías.
Los Arcángeles: No tienen sentido del humor.
Mis servidores: ¡Son mis colegas!

Distinciones otorgadas por Novalis

Servidor del reposo divino: Permite a su poseedor poder detectar el grado de amor entre dos personas que el Pj vea.
Amigo de los jardineros: Permite calmar a un individuo exaltado o metido en una discusión (por causas naturales, no por efectos del poder *Discordia*)
Señor de la Calma eterna: Permite detectar el grado de odio entre dos personas que estén a la vista del Pj.

Relaciones con los otros Arcángeles

Hostiles: Daniel, José, Lauren, Matías, Mikel, Georges.
Asociados: Christopher, Francis, Lucas, Yves, Catherine.
Aliado: Roque.
Neutras: Todos los demás.

Componentes de invocación:

(1) El signo "Peace & Love", (2) Una chapa de "Nucleares No Gracias", (3) Un ramo de flores, (4) Estar en mitad de un rebaño de corderos, (5) En el Nepal, (6) En el centro de una manifestación multitudinaria en pro de los derechos humanos.

Yves, Arcángel del Origen

Judith era pelirroja y exuberante, como en las películas. No era por casualidad. Sabía cuales eran las fantasías de los hombres y se había moldeado (con silicona, tinte, maquillaje, ropas) en consecuencia.
Judith era un demonio y que su cuerpo tuviera nombre bíblico la hacía reir. No tenía miedo a nada ni a nadie, mucho menos a los Ángeles. Sabía algunos trucos que la protegían contra los ataques directos. Las espadas de los fachas al servicio de Lauren no cortarían su vida. En cuanto a los otros, los intelectuales, las mariconas, como decía su príncipe, sólo merecían su desprecio. Ella sí que era una intelectual. Una intelectual sin ninguna moral castradora, más fuerte, más inteligente, más perversa. No, nadie la tendría. Nadie.
Judith era así desde hacía 30 años, y pensaba que podía desafiar a Dios.

Un día, Judith contrató un nuevo secretario. Para su productora solamente contrataba humanos. Los demonios eran, generalmente, demasiado irresponsables. Su método de selección era muy especial: sólo le interesaban hombres inteligentes y eficaces, pero lo menos carismáticos e independientes posible. Tipos grises, competentes en su trabajo pero sin vida personal, que la veneraran con auténtica pasión.

Su nuevo administrativo era un auténtico pardillo: calvo, gordo, feo, con gafas de culo de vaso. Parecía a la vez fascinado y aterrorizado por Judith, trabajaba hasta la medianoche sin cobrar horas extras, se anticipaba a sus menores deseos y enrojecía hasta las orejas cuando ella le hacía el más pequeño de los cumplidos.
Al principio, Judith no le prestó más atención que la que le prestaría a una hormiga. Con el tiempo, día a día, se dió cuenta de que era bueno, muy bueno. Sus mismos colegas estaban admirados, los problemas diarios se desvanecían ante él, a menudo hablando solucionaba cualquier conflico. Su voz era dulce, y muy persuasiva.
Empezó a tratarlo más a fondo. Le divertía ver su mano temblar cuando le servía una taza de café, se acostumbró a desabrocharse un par de botones de su blusa cuando tenía que consultar algunos dossiers en su oficina. Se las arregló para provocar sesiones de trabajo fuera de horas, en las que estaban los dos solos, solamente por el placer de verlo sudar cuando fijaba directamente sus ojos en los suyos.

¿Qué intenciones tenía respecto a Fulgencio? (¡Qué ridiculez, llamarse así!) Por supuesto, no era amor. Más bien manipulación, el morboso placer de hacerle sufrir, hacerlo bailar como si fuera una simple marioneta. Al fin y al cabo, ¿el trabajo de un Demonio, aparte de las actividades cotidianas exigidas por sus superiores, no es corromper almas? Ese humano, con su aspecto inocentón, iba a ser corrompido. Por ella.
Nada personal, pues... al menos al principio. Judith se dejó invitar a un restaurante. Le oyó hablar de literatura clásica, de poesía medieval. Recitó para ella versos tiernos y ardientes, mientras la música los envolvía. Empezó a ver a Fulgencio con otros ojos... ¿Que se escondía bajo esos grandes ojos oscuros?

Fue gracias a sus poesías que ella accedió a ir a su casa. Un apartamento como había imaginado, con el típico desorden del soltero y libros por todas partes. El quería enseñarle un viejo volumen de poemas de amor. Judith se dejó caer en el desgastado sofá de skai mientras él empezaba a leerle en voz alta las poesías, mejor que nunca, y Judith cerró los ojos bajo la música de su voz. Notó vagamente que él se le acercaba, más varonil, más enérgico. Notó como le tomaba la mano. Todo iba muy bien. Con pasión, sus labios encontraron su rostro, su cuello...

El puñal se hundió con un movimiento seco y preciso. El cuerpo sin vida de Judith desapareció en el acto. Fulgencio dejó a un lado el arma, se limpió las gafas, se las puso de nuevo.
Había requerido su tiempo, Pero Dios siempre triunfa...
Recogió delicadamente el caído volumen de poesía y enjuagó cuidadosamente la gota de sangre que había caído sobre él.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	4	5	6	57

Talentos: Discusión+3, Camelar+3, Seducción+3
Poderes: Curación de locura+3 (154), Curación de fobias+3 (155), Voluntad supra-normal+3 (221), Detección del mal+3 (311), Psicometría+3 (312), Detección de lo invisible+2 (313), Detección del futuro cercano+2 (314), Telepatía+3 (321), Diálogo mental+3 (322), Leer los pensamientos+2 (323), Filosofía+3 (Especial)

Recuperación:

Por hora de discusión filosófica: +1
Por hora en una biblioteca meditando: +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Curación de locura	154
2	Curación de fobias	155
3	Calma	166
4	Voluntad supranormal	221
5	Telepatía	321
6	Filosofía	Especial

Promoción:

Yves ha estado al lado de Dios desde el Principio de los Tiempos...

Apariencia y comportamiento:

Yves no tiene comportamiento, ya que el crea y decide los comportamientos. Rara vez interviene sobre la tierra, y pasa la mayor parte del tiempo meditando. Dice la leyenda que él creó el Mal... es, de lejos, el Arcángel más respetado del Cielo.

Rol:

El Origen, el Principio, es también el conocimiento. Yves es el guardián de los conocimientos de la Tierra entera, tanto de la filosófica como de la religiosa. Yves lo sabe todo, y lo que no sabe, se lo inventa. Es ejemplo y referencia de todos, excepto (quizá) de Dios.

Posibilidades de Intervención: 1

Que piensa Yves de...

Los seres humanos: Lo sé todo sobre ellos
Los animales: También lo sé todo
La violencia: No sirve para nada
La política: Es primordial en el Cielo, la Tierra y el Infierno.
El Orden y la Disciplina: Obligatorios
Los Arcángeles: Ellos me respetan, yo los respeto.
Mis servidores: Llevan el mensaje del conocimiento.

Distinciones concedidas por Yves

Servidor del conocimiento: Otorga el poder de la lectura rápida.
Amigo de los sabios: Permite poseer una cultura general importante. Para representarlo, el jugador tiene derecho a consultar en todo momento una enciclopedia.
Señor del Saber Divino: Esta distinción otorga a su poseedor el conocimiento absoluto. El jugador tiene derecho, en cualquier momento, de consultar las reglas del juego.

Relación con otros Arcángeles

Hostil: Ninguno
Asociados: Catherinne
Aliado: Nadie
Neutra: Todos

Componentes de invocación:

(1) Un mapa callejero, (2) Una enciclopedia Larousse, (3) Resolver todos los problemas de una revista de pasatiempos, (4) Pasar la Selectividad, (5) Leer diez lenguas, (6) Recitar la Biblia de memoria.

La organización de los cuarteles de las fuerzas del Bien

¡Sshh! ¡No hagas ruido! ¡Camina en silencio y sígueme!... Vamos a entrar en una vieja catedral cualquiera de cualquier ciudad del mundo. Imagínate en el coro, acercándote a la cripta, seguramente no tendrás problemas ya que las catedrales son normalmente de libre acceso... A no ser, claro, que seas de las fuerzas diabólicas.
Pero esto que ves es solamente la punta del iceberg.
Encontrarás tarde o temprano una puerta cerrada, una cadena o un cartel que pone "privado". Posiblemente haya al lado un sacerdote para decirte que no pases por ahí. Tendrá un walkie-talkie bajo su sotana para pedir ayuda en caso necesario. Tras esa puerta no se encuentra nada muy importante: suelen ser oficinas, sacristía, etc. Nada anormal. Pero aquellos que hablen en angélico, o, en el caso de los humanos normales, digan el santo y seña (cambiado hora a hora en caso de alarma), podran ir más allá.
Entrarás entonces en los ascensores disimulados en los confesionarios, bajando a la zona ultrasecreta del subsuelo. Es enorme y se compone de una mezcla heterogénea de viejos muros y de aparatos ultramodernos. Se extiende bastante más allá de los muros visibles de la catedral.
En realidad no es más que una gran máquina administrativa. Allí se encuentran, la mayor parte del tiempo, un representante de cada uno de los Arcángeles. (Ese *la mayor parte del tiempo* dependerá del humor y del buen hacer del DJ). También se encuentran:
- Un grupo de Ángeles al servicio de Dominic, siempre dispuestos a escuchar una denuncia, siempre preparados para el combate y siempre ocupados en algún seguimiento. Y por seguimiento queremos decir que suelen seguir a los Ángeles que se presentan a ellos o a los que se presentarán más tarde. Pueden trabajar junto a los inquisidores de José o junto a los exorcistas de Walther, que ocupan los niveles inferiores, al lado de los calabozos. También deciden si un Ángel puede o no tener acceso a los archivos.
- Los archivos contienen los dossiers completos de todos los Ángeles en servicio y una biblioteca bien dotada de textos teológicos, históricos y ocultistas. Está organizada y vigilada por Ángeles al servicio de Yves.
Los servicios informáticos también están organizados por los Ángeles de Yves, asistidos por sus colegas de Juan. Se dice que la informatización de todos los servicios está en curso y que cada cuartel local estará pronto enlazado vía fibras ópticas al ordenador central de la catedral. Algunos hablan también de realidad virtual.
- Una máquina de café, cerveza y refrescos. Al lado, dos grandes salas. Allí se encuentran permanentemente un buen número de Ángeles de Daniel (ya que para los que recuperan sus puntos de poder rezando en las viejas iglesias, la catedral es un lugar ideal). En una camas donde los Ángeles duermen o rezan. En la otra pantallas de vídeo pasando únicamente partidos de fútbol.
- Gimnasio y sala de entrenamiento, donde se entrenan los Ángeles de Lauren y de Mikel, así como los numerosos soldados de Dios en disponibilidad operacional. Evidentemente los stands de tiro están totalmente insonorizados.
La armería está protegida por una serie de puertas blindadas que no tienen nada que envidiar a la entrada de Norad en las montañas rocosas. Tal seguridad es necesaria para proteger el arsenal de los soldados de Dios que vigilan la catedral. Puedes calcular que uno de cada dos empleados visibles de ella es un soldado armado hasta los dientes.
Un hospital de campaña dirigido por los Ángeles de Guy, capaces de curar todos los males, desde una uña rota hasta un brazo arrancado, está en servicio permanente.
Los niveles más bajos son los que acogen los calabozos y las salas de interrogatorios así como las cajas fuertes en las que se guarda el tesoro de la iglesia.
Aquellas poblaciones que carecen de catedral disponen de cuarteles con recursos más limitados, según apreciación del DJ.

Creación de Demonios

TRACTATUS: CRYPTICA SCRIPTURA

Fragmento 4: *La materia es maleable frente al espíritu*
Fragmento 9: *Vivió hace mucho, pero aún está vivo.*
Fragmento 41: *El imperio representa la sin razón instituida y codificada, es antinatural y nos impone el gusto de la violencia, porque la violencia es su verdadera naturaleza...*

Philip K. Dick. SIVA

¿Qué sabes de la vida, tú que nunca has estado muerto? Recuerdo una bacanal en Haití con Lucifer como convidado de honor. Ebrios de los más sublimes néctares, entregados a los placeres más brutales, despertamos tirados sobre la arena de la playa, revueltos nuestros cuerpos desnudos, mezclados con los cadáveres, descuartizados pero aún palpitantes, de los animales y los niños que habíamos sacrificado en el ritual. Agotados por el éxtasis, el alcohol y el sexo, recordamos con nostalgia ese Infierno que habíamos logrado recrear durante unos instantes.

Recuerdo una maldición inventada por Vephar, irónica, obscena y repugnante como él mismo, que aprendí de Kobal una noche de juerga loca. Susurrada con el tono adecuado a la oreja de una monja, provocaba un rápido embarazo y un parto mortal, ya que lo que salían de su vagina no eran sino erizos.

Recuerdo una serie de misiones a principios de los años setenta, siempre en zonas de guerra. Recuerdo una vez, en la sabana Etíope, en la que nos ventilamos 600 gramos de cannabis.

Recuerdo también el baño de ácido que con un discípulo de Uphir organizamos en una fábrica petroquímica del sur del Brasil. Mi compañero era un manitas, y consiguió manipular un par de válvulas para que, al irnos, cien hectolitros de ácido venenoso inundaran una conocida playa turística.

Recuerdo un duelo que no pude ganar, una noche tormentosa en un parking de Oslo. De un hábil tajo, la espada de un Ángel me cortó limpiamente la cabeza. Recuerdo que intenté sonreir.

Y ahora estoy aquí, vagando sin rumbo fijo por el Infierno. Añoro la vida humana, pero sé que algún día llegará de nuevo mi momento: Un día serás arrancado de tu cuerpo muerto, y yo lo ocuparé. Y mientras uno de mis hermanos martiriza tu alma, yo, en la terraza de algún bar, beberé a tu salud un buen vaso de vino fresco.

En todo juego de rol, y especialmente en INS/MV, la interacción entre Pj y PnJ es muy importante. Tras haber visto cómo se adquieren los talentos, características y poderes, vamos ahora a determinar más exactamente esos valores. El siguiente sistema de creación permite crear PnJ de nivel medio. Por supuesto, puede haber excepciones a estos valores.

Muertos Vivientes

La parte corporal de un ser humano puede ser usada, tras su muerte, para crear un Muerto Viviente.

Su apariencia es variada pero siempre terrorífica para los pobres seres humanos. Por otra parte, suelen ser servidores dóciles y sin sentimientos. El adversario ideal, en suma, contra un grupo de humanos normales, siempre que el trabajo se haga bien y no queden supervivientes que vayan contando la historia por ahí.
Se usan también como guarnición en los puestos avanzados y en los lugares donde las condiciones de vida no permiten dejar humanos por mucho tiempo.

Las características

Un Muerto Viviente normal se crea con 12 puntos a repartir entre las 6 características base. El máximo es 4.

Los talentos

Un Muerto Viviente normal se crea con 4 puntos de talentos repartidos del siguiente modo: 1 punto da un talento al nivel 0, 2 al nivel +1 y 4 al nivel +2. El nivel máximo de un talento es +2.

Los poderes

Los Muertos Vivientes poseen 2 poderes. El nivel máximo es +0. Su número de PP es igual a su Voluntad más su número de poderes. Recuperan 1 PP cada 12 h.

Objetos y capacidades especiales

Los Muertos Vivientes son los servidores de los Demonios y no tienen ninguna posesión física aparte de un arma, caso de que la sepan utilizar. Sólo poseen dos capacidades especiales: su aspecto terrorífico y el hecho de que ya están muertos.

Miedo:
Tropezarse con un Muerto viviente es una experiencia poco divertida para un ser humano. En términos de juego, poseen de forma natural el poder de Miedo+1 (164 en la tabla de poderes). No consumen PP y solamente afecta a los humanos normales en un radio de 5 m. (un chequeo cada 10 min.)

Resistencia física:
Ver el apartado *Efectos de las heridas en los Muertos Vivientes*. Además, son inmunes a los venenos, a las enfermedades, a la vejez y al dolor. Pueden sobrevivir sin alimento ni oxígeno, pero no pueden sobrevivir en el espacio a no ser que posean el poder *Anaerobiosis*

Algunos Muertos Vivientes

No todos los Muertos Vivientes tienen que poseer exáctamente las mismas características que presentamos:

	Características	Poderes	Talentos
Zombies (2D6)	9(3)	-	4(+2)
Zombies (5D6)	7(2)	-	2(+1)
Esqueletos (1D6)	11(3)	-	4(+2)
Esqueletos (2D6)	9(2)	-	2(+1)
Gules (1D6)	12(3)	-	7(+2)
Gules (2D6)	9(2)	-	5(+2)
Vampiro	12(4)	3(+2)	8(+2)

Entidades Familiares

Cuando un Demonio muere, vuelve por algún tiempo (doscientos o trescientos años) al lado de Satán, antes de ser transformado en Familiar. Esta criatura es simplemente un Demonio dotado de un número mínimo de poderes que está al servicio de otro Demonio aún vivo. Normalmente es muy dócil, pero frecuentemente suele volverse un poco mezquino, sobre todo si empieza a acumular poderes. El hecho de no ser un Demonio "completo" suele agriarles el carácter, por lo que deben ser vigilados.

Las características

Un familiar se crea con 14 puntos a repartir entre las 6 características de base. El máximo es 4.

Los talentos

Un familiar empieza con 4 puntos de talentos a repartir como sigue: 1 punto da un talento al nivel 0, 2 al nivel +1 y 4 al nivel +2. El nivel máximo de un talento es +2.

Los poderes

Los familiares poseen al empezar 3 poderes. El nivel máximo de un poder es +1. Su número de PP máximo es igual a su Voluntad más su número de Poderes. Recuperan 1 PP cada seis horas. Es interesante concederles el poder de Telepatía (321) para estar en contacto permanente con su amo.

Objetos y Capacidades Especiales

Los familiares no poseen bienes materiales ya que son simples "cosas vivientes" al servicio de su Amo. Son más resistentes que los humanos (Ver *Efectos de las heridas sobre los Familiares*)

Demonios

Los demonios son las criaturas cuyo rol se juega más a menudo (en INS). Todos son por naturaleza ambiciosos, pero sus capacidades y defectos varían mucho de un individuo a otro. Una campaña en la que los Pj encarnen a un grupo de familiares o de Muertos Vivientes es posible, pero muy difícil de equilibrar. Recomendamos a un DJ que empiece, que ensaye primero creando y arbitrando Demonios.

Las características

Un Demonio que empieza se crea con 18 puntos a repartir entre las 6 características base. El máximo es 5.

Los talentos

Un Demonio se crea con 10 puntos de talentos, a repartir como sigue: 1 punto da un talento a nivel 0, 2 puntos a nivel +1 y 4 puntos a nivel +2. El nivel máximo de un talento es +2.

Los poderes

Los demonios que empiezan poseen 4 poderes. El nivel máximo de un poder es +2. Poseen un número de PP igual a su Voluntad más su número de poderes. Los recuperan según el baremo de su superior directo (es decir, del Príncipe Demonio al que sirven)

Objetos y capacidades especiales

Los Demonios solamente poseen, a su creación, las ropas que llevan puestas, aunque algunos poderes les permiten adquirir armas maléficas muy poderosas. Su única capacidad especial es su resistencia formidable al daño (Ver *Efectos de las heridas en los demonios*) y sus características sobrehumanas.

Creación de Personajes Jugadores

Los jugadores crearán, normalmente, un Demonio. Este tendrá las características anteriores con las modificaciones siguientes:

1- El Pj elije un primer poder en la tabla de poderes especiales del Príncipe al que sirve.
2- El Pj elige semi-aleatoriamente 3 poderes en la tabla general o aleatoriamente en la tabla especial de su Príncipe.
3- El Pj puede sufrir un defecto (elegido por un d66, 6 para las centenas) y recibir aleatoriamente 1 poder más. Esta última opción da 2PP extra al Demonio (uno por el defecto, otro por el poder)

Los poderes de los Demonios

Cada vez que una criatura maléfica debe determinar un poder, deberá tirar un d666 en la siguiente tabla para seguidamente remitirse a las explicaciones del Apéndice "Poderes". Un poder

La avaricia

adquirido de este modo tiene un nivel +0. El nivel aumenta un grado cada vez que el poder es seleccionado de nuevo (aleatoriamente o no). Algunos poderes carecen de nivel, diferenciándose del resto en que están en cursiva. Sus efectos acumulativos se indican en el Apéndice. Si tras el nombre del poder aparece un paréntesis, indica que su contenido está asociado al poder.
Hay tres maneras de adquirir los poderes:

Método aleatorio. El Pj lanza un d666 y consulta el resultado en la tabla.

Método semi-aleatorio. El Pj lanza un d66 y elije las centenas.

Método "libre". El Pj elije el poder libremente, de entre los de la tabla. Su superior inmediato (un Príncipe Demonio en el caso de un Demonio o Satán en persona en el caso de un Príncipe) deberá autorizar su decisión antes que el dominio del poder sea efectivo.

Nota: No hay que olvidar que todo nuevo poder o defecto suma un punto más al total de puntos de poder máximo del Pj. Los poderes adquiridos tras la creación del Pj deberían ser descritos lo más vagamente posible a su afortunado poseedor. Ya tendrá tiempo de conocerlos a fondo. Un nuevo poder tarda más o menos 1d6 días en hacerse realmente efectivo.

Madrid, 18 de Agosto de 1993, 16 h. Conversación entre Malfás, Príncipe de la Discordia, y el señor X, uno de sus servidores:

- ¡Vivimos malos tiempos, tío! Los chicos de la OLP compran cada vez menos armas, y las ventas de coca y caballo disminuyen. Incluso en las discos está bajando el consumo de droga. ¡Y todo por culpa de esa campaña de mierda de ¿DROGAS? NO. Te he llamado para eso: ¡Acaba con ella!
- No será fácil, amo. El responsable de programación de publicidad e informativos está... bueno, protegido.
- Te he dicho que lo elimines. No hay más que hablar.
- Si amo, se hará según tus deseos.
- Así me gusta. No creo que te gustara volver a ser un familiar... ¿verdad?

Madrid, 19 Agosto, 21 h. Conversación entre el señor X y uno de sus empleados humanos:

- El maromo saldrá a las 23 h, junto con su tía buena y un gorila. ¿Irás solo, jefe?
- ¿Qué te crees, que soy un demonio de segunda fila? No quiero tener nada que ver. Tú irás, tú y un amigo mío. Espéralo dentro de una hora en el valle. Toma las llaves del buga ¡y no le ralles la pintura!

Madrid, 19 Agosto, 22 h. En Vallekas.

- Hostiaputajodercoño... ¿pero cómo se piensa el mister que me lo voy a montar para cepillarme al tío ese, por muchos amigos que me mande? ¡Lo que daría por un poco de caballo!
Un olor a azufre, mezclado con sangre y carroña, invadió de pronto la nariz del punk. El ser, vagamente humanoide, que acababa de aparecer a su lado dentro del coche lo miró con sus ojos rojizos. Se rascaba maquinalmente la entrepierna y babeaba una especie de ácido que estaba quemando ya el cuero del asiento. No parecía muy inteligente...
- ¡Argg! ¡Cocoño, tío, vaya loock el tuyo! ¡Me has acojonado, de verdad!
El demonio se lanzó contra el punk, partiéndolo casi en dos de un solo golpe. Rápidamente absorbió sus fluidos vitales, desechándolo luego como quien desecha la cáscara de una naranja una vez exprimida. Los neumáticos chirriaron y el Porsche salió disparado calle abajo. *Da gusto trabajar para el jefe. Siempre se acuerda de dejarme algo para comer.*

Madrid, 19 de Agosto, 23 h. Paseo de la Castellana

- Perdone, ¿tiene fuego?
- Lo siento, no fumo.
- Vaya...

El chorro de llamas lanzó al hombre contra un coche aparcado. El depósito de éste explotó a los pocos segundos...

Madrid, 20 de Agosto, 10 h. En la Moraleja.

"... Los cuerpos calcinados en el espectacular accidente de ayer han sido identificados como Francisco Lago, su secretaria y un amigo. La policía no ha podido aún dar una explicación plausible sobre el origen de la explosión del depósito de gasolina. No se ha descartado aún la hipótesis de un atentado...

- ¡Hey jefe! ¿Me he enrollado o no?
- Pse, no ha estado mal. Pero la próxima vez a ver si eres un poco más pulido comiendo. ¡Voy a tener que cambiar el cuero de los asientos del buga!

Lista de poderes

1. PODERES DE ATAQUE

11- Ataque corporal
111- Dientes
112- Lengua
113- Garras
114- Patas
115- Cola
116- Cuernos
12- Ataque a distancia
121- Fuego
122- Hielo
123- Energía
124- Onda de coque
125- Telequinesia
126- Ácido
13- Ataque no letal
131- Hechizar
132- Sueño
133- Debilidad
134- Miedo
135- Parálisis
136- Coma
14- Absorción
141- Voluntad
142- Fuerza
143- Energía sexual
144- Dolor
145- Violencia
146- Apariencia
15- Maldición
151- Enfermedad
152- Esterilidad
153- Envejecimiento
154- Locura
155- Fobia
156- Fealdad
16- De contacto
161- Veneno
162- Enfermedad
163- Parálisis
164- Miedo
165- Ácido
166- Dolor

2- PODERES DEFENSIVOS

21- Defensa permanente
211- Armadura corporal
212- Inmunidad a enfermedades y venenos
213- Inmunidad al fuego
214- Inmunidad al frío
215- Alimentación no necesaria
216- Anaerobiosis
22- Defensa mental
221- Voluntad supranormal
222- Indetección
223- Multiplicación
224- Boomerang
225- Inmunidad
226- Regeneración
23- Covertura
231- Gerente de empresa
232- Estrella del Rock
233- Presentador TV
234- Estrella de Cine
235- Político
236- Deportista profesional
24- Aumento temporal de características
241- Fuerza
242- Precisión
243- Agilidad
244- Apariencia
245- Voluntad
246- Percepción
25- Defensa temporal
251- Campo de fuerza
252- Hielo
253- Fuego
254- Campo magnético
255- Rebote
256- Conversión
26- Camuflaje
261- Invisibilidad
262- Camaleón
263- Forma gaseosa
264- Licuefacción
265- Reducción
266- Polimorfo

3- PODERES ÚTILES

31- Detección
311- Bien
312- Enemigos
313- Invisibilidad
314- Futuro cercano
315- Peligro
316- Verdad
32- Comunicación
321- Telepatía
322- Diálogo mental
323- Leer el pensamiento
324- Leer los sentimientos
325- Diálogo múltiple
326- Pesadilla
33- Desplazamiento
331- Teletransportación
332- Vuelo
333- Bote
334- Velocidad
335- Forma gaseosa
336- Desplazamiento temporal
34- Talento
341- Físico
342- Artístico
343- Científico
344- De comunicación
345- Artimaña
346- Combate
35- Aumento permanente de las características
351- Fuerza
352- Precisión
353- Voluntad
354- Apariencia
355- Agilidad
356- Percepción
36- Control
361- Humanos
362- Reptiles y batracios
363- Pájaros
364- Insectos y arácnidos
365- Mamíferos y marsupiales
366- Peces y moluscos

4- OBJETO

41- Arma
411- Arma blanca maldita
412- Arma de fuego maldita
413- Arma blanca inteligente
414- Arma de fuego inteligente
415- Arma blanca móvil
416- Arma de fuego móvil
42- Objeto mágico
421- Cruz invertida

422- Cetro
423- Craneo
424- Piedra preciosa engarzada
425- Daga de sacrificio
426- Cualquier cosa barroca
43- Locales
431- Depósito forense
432- Cementerio
433- Inmueble
434- Hospital
435- Laboratorio
436- Iglesia desconsagrada
44- Escondite
441- Bodega
442- Catacumbas
443- Cloacas
444- Metro
445- Casa Okupada
446- Parking
45- Signo exterior de riqueza
451- Yate
452- Caballo de carreras
453- Coche de carreras
454- Avioneta
455- Isla desierta
456- Residencia secundaria
46- Negocio
461- Restaurante
462- Hotel
463- Fábrica
464- Discoteca
465- Casino
466- Boutique de lujo

5- SERVIDORES

51- Muertos Vivientes
511- Zombies
512- Zombies
513- Esqueletos
514- Esqueletos
515- Guls
516- Guls
52- Muertos Vivientes inteligentes
521- Vampiro
522- Momia
523- Fantasma
524- Poltergeist
525- Pseudo-Demonio
526- Animal muerto viviente
53- Familiar (animal)
531- Rata
532- Gato
533- Serpiente
534- Araña
535- Cuervo
536- Lagarto
54- Familiar (ser humano)
541- Criado
542- Guardaespaldas
543- Matón
544- Punk
545- Asesino psicópata
546- Prostituta callejera
55- Familiar (varios)
551- Muñeca
552- Bebé monstruoso
553- Estatuilla
554- Vehículo
555- Casa
556- Juguete
56- Contactos
561- Otro Demonio
562- Príncipe demonio
563- Político
564- Mafioso
565- Abogado
566- Pirata informático

6- DEFECTOS

61- Defecto físico natural
611- Aspecto cadavérico
612- Miembro amputado
613- Cicatriz
614- Dandy
615- Moda antigua
616- Tic nervioso
62- Defecto físico sobrenatural
621- Olor sospechoso (azufre, cadáver, etc)
622- Color de la piel
623- Cuernos
624- Color de los ojos
625- Alas
626- Cola
63- Locura
631- Paranoia
632- Pirómano
633- Megalomanía
634- Monomanía
635- Asesino psicópata
636- Cleptomanía
64- Fobia
641- Cruces
642- Niños
643- Armas de fuego
644- Luz
645- Grandes espacios
646- Tecnología
65- Deseo
651- De sangre
652- De actos sexuales
653- De dolor
654- De violencia
655- De Juventud
656- De Perversión
66- Bondad
661- Lealtad
662- Amabilidad
663- Piedad
664- Timidez
665- Credulidad
666- El número de la Bestia

ESPECIAL

Adicción
Apertura
Apuesta tonta
Arte de Combate
Ataque mental
Beso vampírico
Camisa de fuerza
Chiste absurdo
Contaminación
Decrepitud
Desaparición
Frío
Gula
Humanidad
Incendio
Invención
Mensaje oficial
Mensaje subliminal
Obra de arte
Orgasmo mortal
Pesadilla mortal
Posesión
Proyección temporal
Resurrección
Revuelta
Seismo
Soborno
Suicidio
Transformación
Venganza tóxica
Vida subacuática

- CLIC... uno dos, uno dos, probando, probando. Parece que va bien. Diga algo.
- Si los políticos fueran futbolistas, bien les iría tomar su ducha tras las elecciones..
- Muy divertido... Bueno, el casette es solamente para tomar notas, se lo juro, no tiene ningún valor legal.
- Tanto se me da.
- Perfecto, entonces podemos empezar. Si se presenta usted mismo, será una buena introducción.
- Vale, me llamo Gradzjouk M'h'Mômzeck pero mis amigos me llaman Bob.
- Bastante exótico, pero según la oficina del censo usted se llama Jeremy Potters, un nombre bastante más vulgar.
- Ya se que se ríe de mí. Jeremy Potters, trabajador del ferrocaril en jubilación anticipada, es el tipo que he poseído. En realidad, soy un demonio encarnado en este mequetrefe. Esto es una simple cobertura de piel.
- Un demonio encarnado... Ya. Seguramente sabe hacer todo tipo de cosas repugnantes, ¿no? Ya sabe, como hinchar el vientre y girar los ojos. Porque si no me hace algo visual, entonces mi fotógrafo habrá venido aquí para nada...
- ¿Le gustaría hacerme una foto junto a mi colección de lechuzas de porcelana?
- No.
- Hombre, del tipo repugnante, puedo cantarle el repertorio completo de los Bee Gees con acompañamiento de pandereta.
- ¡Piedad!
- Bueno, en ese caso, si es para darle el gusto... raaah gahh... raaaahhhhh... ¿Qué tal?
- No es muy impresionante, la verdad.
- Ustedes, los periodistas, nunca están contentos
- (Larguémonos de aquí, jefe. Este tipo nos toma el pelo).
- ¡Un momento! ¡Les juro que estoy lleno de super-poderes!
- ...
- Miren, por ejemplo, puedo contar hasta cincuenta y uno sin respirar. ¡Mire, mire! Unodostrescuatrocincoseissieteochonueve...mmmfffff...pppffff...diezoncedocetre...
- ¡Oiga, que le he visto respirar entre nueve y diez! (Cójele al menos una foto ahora, todo rojo y echando el bofe. Siempre puede servir para algo).
- ¡iij....! ¡ajjj...! La verdad es que no estoy en muy buena forma, pero es que ayer tarde todavía estaba jugando al Scrabble con mi jefe el Príncipe Demonio del frío...
- Sí, un tal Duracel. Me lo dijo por teléfono.
- ¡No! ¡Crocell! Pero bueno, es lo de menos. Nunca adivinaría que hizo.
- ¿Una palabra?
- ¡Mejor que eso! ¡Un SCRABBLE! 289 puntos con *Fibrustulette*
- Oiga, que "fibrustulette" no existe.
- ¿Ah, no?
- (Toma una foto de su decepción... podemos colocarla entre el artículo sobre la impotencia de los agricultores frente a las malas cosechas...) Bueno, muy amable, pero nos vamos. Dentro de unas horas tengo que entrevistar a otro tarado que ha atravesado el Atlántico en piragua. (Mierda de oficio)
- ¡Oigan, no se vayan, tengo también una colección de fotos de Hillary Clinton!
- Será muy maja... pero eso no es un super poder.
- Ya, ¡pero en una de ellas está totalmente desnuda!
- ¡Hombre! Enséñemela, a ver.
- ... Mmmm... Una pieza de coleccionista... Me costó un huevo... ¡Aquí está!
- ...
- (Oiga jefe, es el peor montaje que he visto. Ha recortado la cabeza de Hillary y se la han pegado a una foto de Brigitte Nielsen... ¡Si hasta está la marca de la productora del Video!)
- ¡Asesino de sueños!
- Nos vamos Frank. ¡Esto se acabó, amigo! ¡Adiós!
- ¡No se vayan todavía! ¡Puedo sacar mi lengua tan afuera que no me la toco con la mano por mucho que estire el brazo!
- ¡Métasela en el culo!
- Vaya vaya ¿eso es lo que quiere? Bueno... usted conoce su trabajo... AAAhhh...

SLURRRRPPSSSHHH... PRRRRRRUPplplplplplplpl
- ...
- snifff...snifff
- ¿Puezde dazce piza en tomaz la foto? ¡Ez que ezta poztura no ez muy cómozda!
- ¡La fofoto, toma la jjodida ffoto y deja de llorar como una cría, Frank!
- ¿Y ya poueztof, quiere ze la zuba poz loz inteztinoz hazta la 'oca otza zez? ¡Zerá ziveztido! Prouglll..plplp...GLORG... ¡Tzxazan!
- ...
- snifff...snifff
- E ahoga, zi quieze, hazta puezo hazer e pino zobre 'a 'engua...gngn...gnn ¡hop!
- Perdone... el lavauaghhhhbllhh
- Naza, naza, ágazo zobre e paquet
- ¡Mierda, Frank, has vomitado sobre tu Minolta!
- SLLLLUUUURRRPPPPSSSS. ¡Tachán! ¿Qué tal? ¿Es un super poder, o no?
- Euhh, como se lo diría... ¿Podría repetirlo? Es que, como ya ha visto, el capullo de mi compañero ha vomitado sobre la cámara...
- Na, na.
- ¡Por favor!
- Tenga cuidado, que acaba de arrodillarse sobre las papas de su amigo.
- sniff ¡Vámonos, jefe!
- Ehh bueno, gracias por todo, señor Potter
- De nada. Llámeme Bob. Ya hablaremos de negocios...
- Snifff. Adiós señor Bob
- No olvide su casette...
- (Mierda de trabajo) CLIC

La Jerarquía

La posición de un Pj en el gran ejército de Satán es muy importante. Tendrá que justificar sus acciones ante sus superiores y a su vez dará ordenes a sus servidores.

Los diferentes rangos

Los Muertos Vivientes
Los muertos vivientes forman el grueso de los ejércitos de Satán. Están creados mediante humanos muertos y carecen, en su mayor parte, de inteligencia. Con el tiempo pueden transformarse en Familiares, pero nunca en Demonios. La única excepción es el vampiro, que puede alcanzar con facilidad el rango de Familiar y (más raramente) el de Demonio.

Los Familiares
Los familiares son, en su mayor parte, Demonios castigados que deben purgar sus faltas bajo esa forma. También hay entre ellos Muertos Vivientes que han logrado promocionarse. Unos y otros suelen ser mezquinos y envidiosos del poder de su amo. A utilizar con precaución.

Los Demonios
Los demonios corren el peligro de ser transformados en Familiares si fracasan en sus misiones, y convertirse en príncipes demonio si acumulan poderes y fama. Este sistema es llamado por algunos "de la zanahoria y el bastón". Por desgracia, los Familiares son mucho más numerosos que los Príncipes, y es muy raro que un Demonio llegue a ser Príncipe Demonio sin haber sido antes, una o dos veces, Familiar.

Los Príncipes Demonio
Los Príncipes Demonio solamente temen a Satán en persona, aunque también se guardan de sus "aliados" e incluso de sus servidores. No hay que olvidar que hay muy mal ambiente en el Infierno, y que el castigo puede llegar a ser la regresión al estado de Familiar, aunque uno haya estado siglos siendo Príncipe...

Relaciones con los Superiores

Cada vez que un Pj llama la atención de su superior directo (por ejemplo, si ha terminado una misión, con éxito o sin él) tiene posibilidades de ser premiado. Según cómo, también puede ser que sea castigado, hay quien dice que hasta injustamente. Pero de todos modos, Satán reconoce a los suyos.

Las misiones
Se entiende por misión una acción en la que actúan varios miembros de un grupo. Para que los Pj no se vuelvan con demasiada rapidez tan poderosos como su superior, el DJ deberá otorgar una recompensa (o un castigo) al fin de cada misión (y no al fin de cada sesión de juego). En términos generales, se puede considerar que una recompensa cada tres partidas es una buena media.

Recompensas
Si un Pj realiza con éxito una misión, puede conseguir un nuevo poder, o bien aumentar en un nivel un poder que ya tuviera. Esto se determina según decisión de su superior y del tipo de victoria:

Tipo	Poder	Nivel
Victoria marginal	Aleatorio	A
Victoria normal	Semi-aleatorio	B
Victoria total	A elección del Pj	B

A: En lugar de conseguir un nuevo nivel, se puede aumentar en un nivel uno de los que ya se poseen (a elegir por el DJ) siempre que no exceda el máximo posible.
B: En lugar de conseguir un nuevo nivel, se puede aumentar en un nivel uno de los que ya se poseen (a elegir por el jugador), siempre que no exceda el máximo posible.

El tipo de victoria será determinado por el DJ, pero al final de cada aventura se suele dar un baremo.

Castigos
Si un Pj fracasa en una misión, o si actúa en contra de los deseos de su superior, sufrirá un castigo, viéndose dotado de un defecto (determinarlo al azar lanzando un d666 siendo la cifra de las centenas obligatoriamente 6). El superior podrá también, si lo desea, anular uno de sus poderes por un tiempo más o menos largo (de una semana a un siglo)

Relaciones con los servidores

Cuando un Pj recibe un premio o un castigo, sus servidores se ven beneficiados o perjudicados con él.

Recompensas
Cuando un Pj recibe como recompensa un nuevo poder puede (aunque no es obligatorio en absoluto) cedérselo a uno de sus servidores directos. Se procederá del mismo modo que en el caso de

los Pj. El Dj deberá, por supuesto, comprobar si el servidor puede adquirir ese nuevo poder, teniendo en cuenta el número máximo de poderes de un Pj según su rango:

Personaje	Número máximo de poderes
Muerto-Viviente	6
Familiar	9
Demonio	Ilimitado
Príncipe demonio	Ilimitado

Castigos

Siguiendo la misma filosofía que en el caso de las recompensas, un Pj puede disimular sus errores haciéndo recaer las culpas (y su castigo) sobre un servidor directo. La elección del defecto o de la anulación de un poder se dejará a la apreciación del Pj.

Pérdida de un poder

Cuando un Pj pierde un poder, pierde también 1 punto de poder. Un poder se considerará perdido si el Pj sufre un castigo, si se trata de un grupo de servidores y mueren todos o si es un objeto mágico y es robado.

Recompensas específicas y poderes suplementarios

Cada Príncipe Demonio puede otorgar a sus Demonios diferentes "grados" y poderes suplementarios. Pueden lograrse del siguiente modo:

- El primer grado (y el primer poder suplementario) se obtiene cuando el Demonio realiza correctamente una misión o realiza una acción determinada, más o menos valorada según el Príncipe que se sirva: (quemar un edificio para Belial, hundir un barco para Vephar o provocar un divorcio para Malfás)
- El segundo grado (y poder) se obtiene cuando el Demonio consigue 20 puntos de Poder. Además, consigue un bonus de 1 cuando el Pj intenta hacer intervenir a su Príncipe.
- El tercer grado (y poder) se obtiene a raíz de una acción especialmente impactante o de una misión especialmente exitosa (desencadenar una guerra para Malfás, quemar una ciudad para Belial). A este nivel consigue, además, un bonus de +2 para hacer intervenir a su Príncipe

Hay que tener en cuenta que los grados deben ser obtenidos por orden, que los Príncipes Demonio los poseen todos (evidentemente) y que los Demonios que aparecen en las aventuras poseen siempre el primer grado (a menos que se indique lo contrario), y que el segundo grado lo poseen todos los que tienen 20 en Poder (a menos, como antes, que se indique lo contrario). Más adelante se encuentra la lista de todos los grados y poderes suplementarios. Para terminar, si no se quiere ofender al Príncipe en cuestión, conviene decir tras su nombre "poseedor de" y citar todas sus grados y honores, ¡y sin equivocaciones!
Los poderes suplementarios son automáticos y no otorgan ningún punto de Poder. Cuando se usa la palabra "humano" se incluye tanto a Ángeles como a Demonios, pero nunca a Príncipes o a Arcángeles

Cambio de líder

Un Pj que crea haber elegido mal a su jefe puede intentar cambiarse a otro con algunas condiciones: su nivel de relación debe ser de 2 como mínimo, sus acciones deben permitir al nuevo Príncipe aceptarlo y (opcionalmente) puede ser que el Pj pierda todos sus poderes especiales. Conservará no obstante su grado.

Poderes especiales de las criaturas maléficas

Aura maléfica

Esta capacidad, común en Demonios y en Príncipes Demonio, permite a la criatura crear un Aura a su alrededor visible solamente para Demonios, Príncipes Demonio, Familiares, Ángeles y Arcángeles. Si se desea, indica su poder según el siguiente baremo:

Número de PP	Potencia del Aura
1-10	Débil
11-20	Media
21-40	Fuerte
41 y más	Muy fuerte

Lenguaje diabólico

Esta capacidad permite a todos los Muertos Vivientes, Familiares, Demonios y Príncipes Demonio comunicarse entre ellos, sea cual sea la nacionalidad del cuerpo que posean. Atención, no se trata de telepatía, sino de una lengua parecida a una especie de gruñidos y crujidos, muy extraña para el oído del ser humano común.

Invocación de su superior

Todo Demonio puede intentar invocar a su superior si se encuentra en apuros. Atención: este poder deberá ser usado en ultimísimo recurso, so pena de atraer las iras de dicho superior. Se puede intentar invocar al Príncipe una vez por segundo (turno) y en no importa qué situación ni momento, siempre que el Pj pueda pensar (por lo que es imposible si el Pj está en coma o inconsciente, mientras que es posible si está paralizado o transformado en piedra). Si la invocación falla se puede volver a intentar al siguiente segundo, pero con un malus suplementario de 4 columnas. Este malus es acumulable a otros modificadores y se anula cuando el superior es invocado o a la hora de haber realizado la última tentativa.

Como llevar bien el rol de un Demonio

Desde el origen de los juegos de rol, los jugadores menos inteligentes han querido siempre encarnar Pj maléficos, simplemente para evitar las limitaciones dadas por los otros "tipos de Pj" (código de conducta, jerarquía, sentimientos de amor a la vida). En INS/MV no es realmente fácil ser el malo. Hay siempre que responder de las acciones realizadas al superior respectivo, y en eso, por una vez, los demonios suelen ser tan estrictos como los Ángeles. En lo que respecta al respeto a la vida, no existe: todos los seres vivos de la Tierra son considerados por los Demonios y por Satán como juguetes que uno usa y desecha una vez los ha utilizado o se le han roto. No obstante, un buen jugador de INS/MV deberá respetar en todo momento estos siete mandamientos básicos:

El orgullo

1. Las órdenes de Satán deben ser siempre obedecidas

Satán es tu jefe. Te ha creado y puede destruirte. Si mueres en la Tierra, es porque tus acciones en el planeta no han sido lo suficientemente gloriosas. Sean cuales sean sus órdenes, es tu deber ejecutarlas. No puede equivocarse, no hay otra razón. Él Es.

2. Las acciones de los Demonios en la Tierra deben ser lo más discretas posibles

Toda acción de ataque de las fuerzas del Mal deberá ser planificada y preparada con cuidado. No deberá dejar ningún rastro de intervención de las criaturas maléficas. Habrá siempre que disimular la muerte como obra de seres humanos. Las acciones de los grandes días de las Fuerzas del Mal (Armagedón, por ejemplo) demuestran que eso no siempre es factible, pero en lo posible, el Mal debe mantenerse oculto para ser poderoso.

3. Las órdenes de tu superior deben seguirse siempre

Menos importantes que las órdenes de Satán, las de tu superior también deben seguirse, salvo si contradicen los mandamientos uno y dos. Su manera de organizar las cosas solamente puede ser cuestionada por Satán en persona, nunca por sus servidores.

4. Todas las fuerzas del Bien deben ser destruidas sin piedad

Un Demonio no debe mostrar ninguna piedad hacia los miembros de las fuerzas del Bien. Incluso si tu superior directo no considera la violencia como un medio seguro de alcanzar sus fines, será necesario siempre eliminar a tus enemigos sea cual sea el precio. La piedad no existe en el corazón de ningún servidor de Lucifer.

5. La muerte inútil de inocentes debe evitarse

Si matar humanos inocentes es tu pasatiempo favorito, hazlo discretamente, y sobre un número de víctimas reducido. Si los seres humanos deber ser eliminados para hacer vencer al Mal y por los designios de Satán, que así sea, pero jamás en ningún otro caso. Un ser humano muerto por un Demonio no podrá ser usado contra las fuerzas del Bien.

6. Todos los servidores deben ser dirigidos de una manera firme y sin error

Tus servidores deben respetarte tanto como tú respetas a tu Príncipe. No seas nunca débil, sino lo aprovecharán contra tí. No vaciles en ayudarlos o vacilarán a ayudarte. Por contra, no les dejes olvidar nunca que tú eres el que manda.

7. Ser un demonio: más que un trabajo, una forma de vida

Incluso si Satán te ha enviado a la Tierra para servirle, no desdeñes los nuevos placeres que se te ofrecen: es mejor viajar en Porche que en Seiscientos, y es mejor cenar con cava que con gaseosa.

Como habrás entendido, estos mandamientos deben seguirse por orden. Es decir, si el Primero contradice al resto, hay que seguirlo de todos modos. El Quinto es un poco raro, pero no hay que olvidar que la Tierra ha sido elegida por Satán y Dios para divert... perdón, batirse, y la muerte (sobre todo en masa) de humanos no es exactamente el objetivo deseado (si no, los arsenales nucleares del mundo entero habrían volado ya hace mucho)

Príncipes Demonio

Cada Príncipe Demonio posee sus talentos, poderes y características como cualquier Demonio, pero además influye poderosamente en las criaturas que se encuentran bajo su mando. Bajan poco a la Tierra, por lo que carecen de bienes materiales. Pero a veces les entran ganas de darse un garbeo por la Tierra (al precio de 2 PP). Para ello cuentan con un equipo diseñado por Satán para la ocasión.

Pueden volver voluntariamente al mundo de Sa-

tán por 4 PP. Son muy resistentes (Ver *Efectos de las heridas sobre los Príncipes Demonio*) y tienen la capacidad de conceder PP a sus servidores (los Demonios) según un baremo particular de cada uno. Puntos que recuperan a la velocidad de 1 PP cada tres horas.

Talentos:

Los Príncipes Demonio poseen todos los talentos humanos y los poderes diabólicos al nivel +0. Los talentos y poderes de nivel superior se indican en la descripción de cada Príncipe.

Recuperación:

Los Demonios al servicio de un Príncipe Demonio recuperan sus PP según el baremo particular de su jefe. El DJ puede, si lo considera necesario, recompensar a un Demonio que siga al pie de la letra los preceptos de su Príncipe con la recuperación de puntos de poder. *Ejemplo: un demonio, bajo las órdenes del Príncipe de los océanos, consigue hundir un barco a bordo del cual viajan 1000 personas. No hay supervivientes. El DJ lo premia con 5PP*

Poderes especiales:

Cuando un ser bajo las órdenes de un Príncipe Demonio recibe un nuevo poder de la tabla general, puede en su lugar elegir al azar un poder entre los seis que se describen para cada Príncipe. Evidentemente, el Príncipe Demonio posee todos esos poderes al nivel 0 (como mínimo).

Promoción:

Explica el momento en el que apareció sobre la Tierra el Príncipe Demonio en cuestión y en qué circunstancia.

Comportamiento y apariencia:

La importancia del Príncipe y su peso en la organización. Sus relaciones con los otros Príncipes, con Satán y su apariencia cuando está en la Tierra.

Rol:

Tipo de misión confiada por Satán al Príncipe (y a sus servidores) en cuestión.

Posibilidades de intervención:

Factor (utilizado como una característica) que permite determinar si el Príncipe ayudará a uno de sus servidores en una misión especialmente peligrosa o en caso de peligro de muerte. Se lanzará un d666 en la tabla UM (columna 0). Una tirada con éxito indica que el Príncipe interviene. Se usarán los modificadores siguientes (expresados en número de columnas):

Acontecimiento	**Mod.**
Petición futil	-3 (mínimo)
Demonio de grado 2	+1
Demonio de grado 3	+2
Demonio en peligro de muerte	+1
Demonio combatiendo un Arcángel	+1
Última intervención:	
Menos de un mes	-4
Un mes o más	-2
Un año o más	+1
Poder del Demonio	+PP/10

Andromalios, Príncipe del Juicio

Alex se despertó sobresaltado, el sudor empapando su frente. Había soñado, una vez más, con hombres vestidos de negro. Vislumbró en la penumbra la forma de su mujer, dormida a su lado. Ella estaba allí, real, tranquilizadora. Tenía que calmarse. Cerró los ojos. Tenía que dormir para estar en forma al día siguiente.
La fiesta se había preparado durante semanas. Era el segundo aniversario de su nieto, Tony, un chiquitín de grandes ojos marrones y cabellos castaños, que Alex quería con locura. Su hija no paraba de decir que el niño se parecía a su abuelo. Eso no le hacía especialmente feliz. Después de todo, el niño tenía otra cosa mejor que hacer que parecerse a un Demonio renegado...

Renegado. La palabra contenía aún toda su carga de culpabilidad y de terror, después de todos esos años. Los hombres de negro. *Lo han dejado, despues de tanto tiempo*, se dijo Alex. *Después de tantos años, seguro que tienen cosas más importantes que ocuparse que de mi insignificante caso personal...*
Pero una rama que golpeaba contra la ventana le impidió, durante largas horas, volverse a dormir.

Por la mañana no estaba precisamente fresco. Intentó mejorar su aspecto con una ducha fría. Se puso su mejor camisa y bajó para ayudar a su mujer.

El pastel estaba preparado, el jamón y el melón artísticamente dispuestos sobre el mantel de color rojo. Alex lo miró y, ante sus ojos, se convirtió en un mar de sangre fresca. Los hombres de negro. Cuando huyó, hace 20 años, dejó tras de sí un cadáver. Bueno, es una forma de hablar, ya que el cuerpo desapareció en el acto. Un Demonio de Andromalios, precisamente. Y lo último que dijo fue... Se tapó las orejas para no oir lo que tenía grabado a fuego en la mente: *Un año o diez años... Pero te encontraré*
Procuró tranquilizarse. Si el miedo volvía a dominarlo, ya no se libraría de él. *Uno, dos, tres...* -contó mentalmente- *Todo va bien. Todo va bien. Una año o diez años... Pero te encontraré* Alex entonces le había golpeado con todas sus fuerzas... y desapareció.

Sonó el timbre de la puerta y corrió a abrir. Era un hombre alto, vestido de oscuro, que no conocía. Alex abrió la boca, dispuesto a decir que él no era él, que era un error, cuando su mujer se adelantó para tomar el correo... El nuevo cartero, se repitió a sí mismo algunos minutos más tarde, apoyado en la pared, el corazón palpitante. Solamente era el nuevo cartero...

Oyó, a lo lejos, el ruido de los pasos de Laura en el descansillo. Cerró los puños y los ojos, y contó mentalmente hasta veinte. A los quince, empezó a sentirse más relajado. La puerta se abrió y Laura entró, con un enorme ramo de flores en los brazos. Abrazó efusivamente a su hija.
- *¿Donde está Tony?* -le preguntó en seguida, el corazón nuevamente alterado por una vaga premonición.
- *Está en el coche con su padre, buscando sitio para aparcar* -dijo ella riendo- *No te preocupes, papá. Creo que ahora llega, ese monstruito tuyo...*

Alex ayudó a su mujer a poner las flores en un jarrón. Ella empezó una de sus interminables discusiones con Laura sobre los nuevos métodos de educación cuando, nuevamente, el timbre de la puerta sonó. *¡Ahí están los hombres!* -dijo Laura con alegría- Abrió la puerta de par en par.
Padre e hijo, este último una personita diminuta que apenas se sostenía de pie, entraron en el recibidor. El rostro de Tony se iluminó cuando vio a Alex.
- *¡Abuelo!* -gritó feliz. El abrió los brazos, el niño se lanzó a correr...
Alex sintió de pronto un nudo en el estómago, inexplicable pero terrible...
El piececito de Tony tropezó, su cuerpecito cayó hacia delante, su sien chocó contra la esquina de la mesa de mármol...
Se oyó un ruido seco. Laura gritó, se precipitó sobre su hijo, pero el niño, contra todo pronóstico, se puso casi inmediatamente en pie.
El niño miró un instante a su alrededor, como sorprendido o confuso, pero pronto retomó su carrera y se lanzó a los brazos de Alex. Pero éste quedó paralizado por el terror, pues había visto en los ojos de su nieto un fuego que ya había visto mucho, mucho antes...

- *Abuelo* -balbuceó dificultosamente en su oreja, con un extraño acento en su voz...
- *Me ha tomado más de 10 años, pero al fin te he encontrado...*

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	6	3	4	59

Talentos: Camelar+3, Discusión+3, Estrategia+1, Seducción+1, Savoir-faire+1
Poderes: Voluntad supra-normal+3 (221), Inmunidad+3 (225), Invisibilidad+3 (261), Detección del Bien+3 (311), Detección de enemigos+3 (312), Detección de lo invisible+3 (313), Detección del futuro cercano+1 (314), Detección de la Verdad+3 (316), Leer los pensamientos+2 (323), Leer los sentimientos+3 (324), Teletransportación+2 (331), Humanidad+3 (especial)

Recuperación:

Por 24 h. (además de la recuperación normal) +1
Por Demonio renegado desenmascarado y eliminado +5

Poderes especiales

D6	Poder	Número
1	Invisibilidad	261
2	Futuro cercano	314
3	Detección Verdad	316
4	Leer los pensamientos	323
5	Leer los sentimientos	324
6	Humanidad	Especial

Promoción:
Andromalios está del lado de Satán desde que éste decidió hacer la guerra por su cuenta en el Infierno.

Apariencia y comportamiento:

Andromalios es un Príncipe muy muy muy poderoso (mirar su número de PP). Es temido entre los demonios porque se encarga de cazar los renegados y traidores de las huestes de Satán. Una especie de *policía demoníaca*. Sus servidores tienen todos su tapadera, y solamente se dan a conocer en el momento de un *arresto*. Para Andromalios y para sus servidores, un Demonio es un renegado (y por lo tanto susceptible de ser eliminado) si se vuelve contra su Príncipe, si posee una de las limitaciones 633, 661, 662, 663, 664 y 665, o si sus acciones demuestran una debilidad grave en su forma de hacer el Mal.

Rol:

Satán utiliza a Andromalios para controlar a los Demonios que causan problemas entre sus filas. Hay que remarcar que un Príncipe puede en todo momento solicitar la ayuda de los servidores de Andromalios, pero suelen preferir lavar la ropa sucia en casa.

Posibilidades de intervención: 1

Qué piensa Andromalios de...

Los seres humanos: Sin interés
Los animales: Sin interés
La política: Sin interés
La violencia: Útil
El orden y la disciplina: Primordiales
Los Príncipes Demonio: Son a menudo demasiado blandos, lo cual es una fuente de problemas para los ejércitos de Satán.
Mis servidores: Me permiten detectar cualquier imperfección en la gran máquina demoníaca.

Grados concedidos por Andromalios

Caballero del Juicio: Concede el poder de inspirar confianza a cualquier ser humano.

Capitán de las legiones salvadoras: Concede a su poseedor la facultad de sacar a la luz los sentimientos escondidos de un ser humano (es decir, es un detector de hipocresías).

Barón de la Justicia: Permite detectar los seres humanos que creen que no tienen nada que reprocharse.

Relaciones con otros Príncipes

Enemigo: Ninguno
Neutras: Beleth, Malfás
Asociados: Baal, Baalberith
Aliado: Kronos
Hostil: Todos los demás

Componentes de invocación:

(1) Regañar a un niño, (2) Asistir a un proceso importante, (3) Aportar pruebas irrefutables en un proceso, (4) Juzgar un inocente y lograr su condena, (5) Defender un criminal y lograr su absolución, (6) Demostrar la absoluta inocencia de Juan Guerra.

Baal, Príncipe de la Guerra

El obispo salió de su Mercedes bajo una tormenta de aplausos. Monseñor Pelegrín, pues ese era su nombre, se dirigió hacia el nuevo ayuntamiento de la ciudad, rodeado por una sólida escolta de jóvenes musculosos vestidos de oscuro. Un despliegue de seguridad quizá demasiado importante para un simple obispo, pero si algún periodista se dio cuenta de ello, se guardó muy mucho de comentarlo en voz alta.

El alcalde lo esperaba de pie, y de dio la mano bajo el estallido de los flash de los fotógrafos. Seguidamente se dirigieron hacia el salón privado donde tendría lugar la reunión sobre la participación financiera de la Iglesia en la ayuda humanitaria. Los periodistas retrocedieron y el público se disolvió. La escolta de Monseñor Pelegrín, se colocó estrategicamente alrededor de las salidas, walkie talkie en mano, mirando distraidamente los preparativos del espectáculo que debería clausurar la conferencia.
Las últimas discusiones terminaron a las 19 h. El obispo y el alcalde caminaron solemnemente hacia el buffet.

Una veintena de periodistas de élite les esperaban. Las preguntas se sucedieron, bajo la mirada atenta de los guardias de seguridad, dispuestos a acudir a la menor señal de peligro. Despues los periodistas se alejaron, y el servicio de seguridad se relajó. El alcalde invitó al obispo a sentarse y presenciar el espectáculo organizado por los niños de la ciudad. Con una pequeña mueca de asco (que por suerte no fue percibida por casi nadie), Monseñor Pelegrín afirmó que sería un gran placer para él.

Los espectadores tuvieron que sufrir una versión rap de "Si todos los niños del mundo se dieran la mano...", después una representación floral, la danza de la Amistad y la canción de la Esperanza.
La segunda parte fue un poco más interesante. Había un número de acrobacia y otro de magia. Finalmente, un hombre disfrazado de Cocodrilo y otro de Tortuga Ninja pasaron entre el público. Al llegar ante Monseñor Pelegrín, la Tortuga Ninja anunció que la presencia del obispo era imprescindible para el fabuloso y espectacular número de magia que cerraría el espectáculo.
Haciendo esfuerzos para disimular lo poco que le gustaba aquello. Monseñor Pelegrín se levantó y se dirigió hacia escena. Allí, la Tortuga Ninja y él se envolvieron con un gran lienzo negro. Hubo un redoble de tambor, una explosión de humo y el lienzo cayó, vacío, sobre la escena.
Hubo aplausos, que fueron enmudeciendo al darse cuenta los espectadores que el espectáculo no proseguía... y que Monseñor Pelegrín no aparecía.

En los vestuarios, Monseñor Pelegrín se encontró frente a frente con la tortuga Ninja. Esta le escupió en la cara.
- *¡Traidor!* -dijo con voz gutural- *Soy tu última oportunidad. Tu Príncipe me envía para decirte que, dada la brillantez de tus anteriores servicios, te da una última oportunidad para volver con nosotros.*
Monseñor Pelegrín, con los brazos cruzados, se permitió una sonrisa despreciativa: *¿Mis servicios? Querrás decir las informaciones que aún poseo, sicario de mierda*
La puerta se abrió con estrépito y los guardaespaldas del obispo se precipitaron sobre la sala. *Me niego*, dijo Monseñor retrocediendo para ponerse al abrigo de sus hombres. *Dile a Scox que se puede ir a hacer...*
Se interrumpió. La Tortuga Ninja había saltado sobre el primer matón y, en menos de un segundo, le había arrancado la cabeza con sus garras. Seguidamente lanzó un chorro de ácido sobre el segundo. Ambos hombres desaparecieron. Los cuatro restantes formaron un semi círculo. Dos de ellos llevaban espadas, otro una Uzi, el cuarto parecía desarmado.
De la mano de este último salió un relámpago, que falló por muy poco. La tortuga saltó nuevamente, todo fue muy deprisa. Sus dientes encontraron la yugular de su víctima, un nuevo chorro de ácido bañó la estancia, una estocada acertó, aunque debilmente. La Uzi cantó su melodía de muerte, antes de que su propietario volara al otro extremo de la sala, donde chocó y desapareció. El último, el de la espada, se encogió sobre sí mismo... y cayó.
Monseñor Pelegrín contempló la masacre con los ojos desorbitados. La Tortuga Ninja se le acercó, muy lentamente...
- *¿Qué decías de Scox, Monseñor?*
- *Bueno, verás... yo...*

El chorro de ácido lo disolvió casi en el acto.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	3	3	5	58

Talentos: Todos los talentos de combate a +3, Táctica+3
Poderes: Dientes+1 (111), Lengua+1 (112), Garras+2 (113), Cola+1 (115), Cuernos+2 ((116), Fuego+3 (121), Ácido+1 (165), Armadura+3 (211), Fuerza+2 (241), Invisibilidad+0 (261), Detección de enemigos+3 (312), Detección de lo invisible+1 (313), Detección del futuro cercano+2 (314), Detección de la verdad+1 (316), Arte de Combate+3 (Especial)

Recuperación:
Por enemigo (*) muerto +1

(*) Se entiende por enemigo toda criatura contra la que el demonio combata (la masacre de inocentes no cuenta)

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Garras	113
2	Cola	115
3	Cuernos	116
4	Fuego	121
5	Armadura corporal	211
6	Arte de Combate	Especial

Promoción:
Baal está del lado de Satán desde que éste decidió hacer la guerra por su cuenta en el Infierno.

Apariencia y comportamiento:
Baal es un guerrero. Mucho menos clásico que Belial y mucho menos reflexivo que Crocell, Baal es algo más que un bruto sin cerebro. Para él el combate es una necesidad y una forma de vivir. A menudo aparece bajo la forma de un rugiente monstruo de poderes físicos desmesurados (ver poder *Arte de Combate*). Otras veces, en cambio, se presenta como un ser humano normal, pero que irradia una poderosa aura muy carismática. Sea como fuere, nunca frecuenta un mismo lugar, pues suele despreciar a los que le rodean, aunque también puede ser porque está muy ocupado: siempre, en algún momento y en algún lugar, hay algún ejército del que es general, y que lucha ahora y siempre a mayor gloria de Satán.

Rol:
Los Demonios de Baal son enviados a la Tierra para destruir y masacrar todo lo que se ponga a su alcance, y Baal los controla con mano de hierro. Es el general de todos los regimientos de élite del Infierno y es a la vez un gran estratega y un poderoso luchador.

Posibilidades de intervención: 1

Que piensa Baal de...
Los seres humanos: Buenos servidores si se les educa bien. Les encanta pelear y hacerlos matar se entre sí no es muy difícil.
Los animales: Algunos son fabulosas máquinas de matar (tiburones, por ej.) Los demás no me divierten.
La política: Limita los combates y a veces impide guerras. A evitar.
La violencia: Es el objetivo de mi vida.
El orden y la disciplina: Indispensables en un buen ejército. No deben, sin embargo, hacer olvidar la iniciativa personal de cada uno en el combate.
Los Príncipes demonio: Los que prefieren hablar a pelear son unos cagados. Los otros son guays.
Mis servidores: Desprecio a los que mueren sin luchar. Los otros son dignos de servir mi causa.

Grados concedidos por Baal
Caballero de la Orden Negra: Todo Demonio con este grado puede juzgar con una simple ojeada si un servidor humano, un familiar o un Demonio son aptos para el combate. *Apto* quiere decir si la criatura en cuestión tiene espíritu combativo, no si tiene aptitudes.
Capitán de los ejércitos infernales: Todo Demonio con este grado tiene la posibilidad de conocer, en todo momento, la posición exacta (y el estado de salud) de toda criatura bajo sus órdenes, generalmente familiares y muertos vivientes.
Barón de la Victoria: Todo Demonio con este grado puede predecir, con un turno de antelación, lo que hará su adversario una vez trabados en combate.

Relaciones con otros príncipes:
Enemigo: Malfás
Hostiles: Abalam, Andrialfo, Beleth, Kronos, Morax, Nybbas, Valefor, Vephar
Asociados: Belial, Bifron, Caym, Crocell, Furfur, Gaziel, Samigina, Scox, Vapula
Aliado: Ninguno.
Neutras: Los demás

Componentes de invocación:
(1) Un puño americano, (2) Un revólver, (3) Un fusil de asalto, (4) Un cañón de 20 mm, (5) Un carro de combate, (6) Un destructor.

Beleth, Príncipe de las Pesadillas

6 meses es mucho tiempo...

Mi camarada y yo soñamos juntos.
Es mi primer camarada. Siempre ha estado aquí, pero no le había visto antes. No veía nada, antes. Pero ahora, mis ojos ya están terminados y ya puedo ver lo que hay a mi alrededor. Y está mi camarada. Es divertido, porque es rojo, un poco transparente y flota como yo. Estamos atados juntos por un grueso cordón que me sale del vientre. Es muy raro.
De vez en cuando, oigo voces en mi cabeza, grandes voces, gritos que me dan miedo, pero mi camarada me tranquiliza, late regularmente, emite ruiditos que solamente yo comprendo, porque es mi camarada.
A veces, me dejo llevar por las mareas de este mar. El agua es caliente y salada, me gusta. Y cuando nado, siento que él está sobre mí. Nadar me agota, por eso duermo mucho.

Y sueño. Sueño formas, colores, veo rostros, que asocio a sonidos, a ruidos. Y también sueño con música. Es mi camarada que duerme conmigo y me acuna con su ritmo, siempre regular.
Tengo también una familia. Conozco muy bien a mi mamá aunque nunca la haya visto. Es muy bonita y me quiere mucho, y reconozco su voz cuando me habla. Conozco menos a mi papá, quizá porque es mudo, porque nunca habla. Y las voces que oigo gritar no pueden ser mi papá. No, no.
Pero cuando sueño, lo veo bien. Es alto y fuerte, y me quiere mucho.
La última vez, soñé que hacíamos un gran viaje lejos, muy lejos, donde no había agua salada, donde había que respirar y al principio hacía daño. Me desperté sobresaltado, pero mi camarada me tranquilizó. Me explicó, con sus pequeños ruiditos, que era algo normal, que eso le pasaba a todo el mundo.

Un día soñé que una gruesa aguja pinchaba mi universo. Me hirió en la pierna y grité muy fuerte, pero nadie me oyó, porque grité bajo el agua. Entonces noté que mi mamá no estaba bien. Apenas se movía, cuando antes estaba siempre corriendo y haciendo cosas, lo sé porque mi camarada me lo dijo. Pero después de la aguja nada. Y luego vino otra aguja y aún otra más. Y cada vez me pinchaban y yo lloraba. Por suerte, mi camarada estaba allí para consolarme. En mi sueño lo veo brillante, lleno de lucecitas que parpadean aquí y allá. Ayer, en un sueño, conocí su nombre. Se llama Placenta. Es un bonito nombre. Lo sé porque oí como mi mamá gritaba su nombre. Ella debió telefonear a alguien porque yo oía una voz, muy fuerte y muy aguda. Hablaba de Placenta y también de Deficientepsíquico. Quizá sea mi nombre. También es un bonito nombre, Deficientepsíquico. Quizá un poco largo. Ella dijo que mi padre era un mierda. Eso me gustó, quería decir que papá estaba allí. Luego, tuve algo de miedo. Dijo algo así como que no había tenido dinero para hacerse análisis.
Cuando yo sea mayor, mi mamá tendrá siempre dinero.
Y ahora, sueño que mamá me lleva en sus brazos. Yo la abrazo muy fuerte y no quiero que se vaya. Nunca. Quiero estar siempre con mi mamá.
Mi mamá está muy triste, lo noto en mi sueño. Pone las manos en su vientre. Es mi universo, su vientre. Y yo quiero cogerla. Mi mamá me dice que será mejor así, que ella no podría mantenerme. No se qué dice. Ahora nos dormimos. Todo va bien.

Cuando me despierto, ya no estoy en el agua caliente y salada. Todo está duro y frío. Pero no me asusto, sé lo que es. Estoy en el cubo de la basura. Mi camarada Placenta, rojo y viscoso a mi lado, me lo ha dicho.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	5	52

Talentos: Canto+2, Camelar+1, Discusión+2, Seducción+1
Poderes: Sueño+2 (132), Absorción de voluntad+3 (141), Locura+1 (154), Voluntad supra-normal+2 (221), Regeneración+1 (226), Invisibilidad+3 (261), Detección del Bien+1 (311), Detección de la Verdad+1 (316), Diálogo Mental+2 (322), Pesadilla+3 (326), Pesadilla Mortal+3 (Especial)

Recuperación:

Por seis horas de sueño: +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Sueño	132
2	Absorción de Voluntad	141
3	Locura	154
4	Diálogo mental	322
5	Pesadilla	326
5	Pesadilla mortal	Especial

Promoción:

Beleth se convirtió en Príncipe Demonio hacia el 6000 a C. tras la pesadilla de Caín.

Apariencia y Comportamiento:

Este Príncipe Demonio rechaza todo contacto con los otros Príncipes y solamente discute con Satán en persona. Este último lo considera en su justo valor e incluso le manda a veces espiar a algún otro Príncipe Demonio del que desconfíe... Nunca aparece fisicamente sobre la Tierra. Solo puede existir como sueño, y toma cualquier apariencia, utilizando todos sus poderes sin limitación.

Rol:

El Príncipe de las Pesadillas es utilizado para hacer la vida más difícil a ciertos enemigos de Satán. También sirve de mensajero entre Demonios y sobre todo entre los Demonios y los seres humanos.

Posibilidades de Intervención: 1

Que piensa Beleth de...

Los seres humanos: Sin interés
Los animales: Sin interés
La política: No me relaciono con nadie, mucho menos con los otros Príncipes.
La violencia: Inútil
El orden y la disciplina: No tengo problemas de ese tipo con mis servidores
Los Príncipes demonio: El único interlocutor que respeto es Satán en persona. Sus otros servidores no me interesan.
Mis servidores. Son mis mensajeros en la Tierra y en el infierno. Son mis ojos y mi voz.

Grados concedidos por Beleth

Caballero de la posesión: Permite poder provocar pesadillas (inofensivas) en el espíritu de una víctima que se encuentre a menos de 500 m. La pesadilla no tiene ningún efecto pero permite al utilizador (y a la víctima) entrar en el mundo de los sueños.

Capitán de los espíritus torturados: Permite detectar si una persona determinada es víctima de una pesadilla o un sueño, solamente mirándola.

Barón de la Pesadilla: Permite aumentar las posibilidades de éxito de cualquier acción dentro del mundo del sueño en 2 columnas.

Relaciones con otros Príncipes

Enemigo: Ninguno
Neutras: Ángel
Asociados: Abalam, Andromalius, Kronos, Malfás, Morax
Aliado: Ninguno
Hostiles: Los demás.

Componentes de invocación:

(1) Una novela de Sthephen King, (2) Una película de terror, (3) Una dosis de LSD, (4) Aterrorizar a más de 20 personas, (5) Enfrentar a una persona con su fobia personal, (6) 50 personas enfrentadas a sus fobias en una pesadilla.

Belial, Príncipe del Fuego

El programa de las cinco cadenas de la TV de Marcelo era francamente vomitivo. En ¿Quién sabe Ande? buscaban a un tal Julián L., y en Hip, Hip, no se qué acababan de descubrir que la tía buena que hacía de presentadora era un tío llamado Manolo.

Marcelo vació la doceaba lata de cerveza y decidió levantarse. Fue hacia la ventana de la cocina y contempló un instante el ardiente paisaje de la meseta que le había visto nacer. Le gustaba esta imagen desnuda, vasta, desde que de niño salía en busca de frutas silvestres. Pero por desgracia odiaba a las cigarras, y hoy estaban especialmente escandalosas.

Abrió la puerta de la caravana en la que vivía desde que, el año pasado, su casa ardiera hasta los cimientos, con su colección completa de cómics, su mujer y sus dos hijos. Incluso después de un año de vida solitaria, aún no sabía que añoraba más... ¡Echaba tanto de menos aquél especial *La Cosa del Pantano*!

Se metió en su pequeño Seat, apenas capaz de tirar de la caravana, y se dirigió hacia las montañas. Pasó ante las últimas casas del pueblo y se divirtió contando los niños que jugaban en la calle. Terminó de contar cuando le faltaron dedos. Nunca había sido muy bueno con esto de los números, y mucho menos después de su hospitalización. El humo del incendio quizá había reducido un poco sus facultades mentales, pero no le importaba, prefería ver en su supervivencia un milagro, un desliz de esos despistados de allá arriba. Sonrió pensando en ello.

Se había levantado viento de levante, y el cochecito temblaba al pasar por los puertos. Decidió aparcar en un punto que, según el viejo mapa turístico que llevaba, era un mirador de primer orden. Sin molestarse en cerrar con llave, sacó del maletero las dos latas de gasolina. Luego se dirigió con paso tranquilo hacia el pinar, rodeando el pueblo por la derecha.

Empezó a vaciar la primera lata calculando el viento, para que su *mensaje* llegara claramente y sin problemas al pueblo. Unos centenares de metros más allá, hizo lo mismo con la segunda lata. Volvió rapidamente a su coche, y montó sin perder tiempo. Miró durante unos segundos el pinar, fijamente, exactamente donde había vaciado la primera lata. Una chispa estalló de pronto, prendiendo en la gasolina. Marcelo sonrió, puso en marcha su coche y se dirigió al pueblo antes que la catástrofe se descubriera.

***

Estaba ya comodamente instalado en su caravana, sorbiendo una bebida fría cuando empezó a sonar el teléfono. Dejó la bebida con una sonrisa, sabiendo quien era y de qué se trataba. Solamente lo llamaban para eso.

El alcalde fue muy formal: el pinar había ardido y las primeras casas del pueblo estaban amenazadas. Ya había algunas víctimas, campesinos sorprendidos por el fuego en plena siesta.

Marcelo colgó el teléfono, abrió el armario y sacó su uniforme. Nada como un pequeño incendio forestal para animar un domingo por la tarde, sobre todo cuando uno es bombero voluntario...

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	3	4	51

Talentos: Arma pesada+3, Esquiva+2, Pelea+2, Estrategia+1, Táctica+1, Supervivencia en desierto+1, Coche+1
Poderes: Cuernos+2 (116), Fuego+3 (121), Voluntad supranormal+2 (211), Regeneración+1 (226), Fuego+3 (253), Invisibilidad+1 (261), Detección del Bien+2 (311), Detección de los enemigos+1 (312), Detección del futuro cercano+1 (314), Detección de la Verdad+1 (316), Incendio+3 (Especial)

Recuperación:
Por hora en una temperatura de 120º (*) +1
Por hora de reposo en una temperatura superior a 50º +1
Por hora de reposo en una temperatura superior a los 120º +2
Por cinco humanos carbonizados +1

(*) El Pj deberá estar inmunizado contra el fuego para beneficiarse de esta recuperación.

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Cuernos	116
2	Fuego (ataque)	121
3	Dolor	166
4	Inmunidad al fuego	213
5	Fuego (Defensa)	253
6	Incendio	Especial

Promoción:
Belial se convirtió en Príncipe Demonio en 1666, después de haber desencadenado el incendio de Londres.

Apariencia y comportamiento:
Belial se toma su trabajo muy en serio. No aguanta a los graciosos y mucho menos a Crocell. Da siempre una limitación o defecto cada vez que uno de sus servidores adquiere un poder de hielo. Satán lo quiere, pero limita un poco su poder por temor a un golpe de estado. Belial se presenta a menudo correctamente vestido con un traje, acompañado con un lanzallamas dorsal (lo que no deja de ser un detalle un poco chocante).

Rol:
El Príncipe del Fuego se usa principalmente en aquellas misiones de combate en las que hace falta una poderosa fuerza de ataque.

Posibilidades de intervención: 1

Que piensa Belial de...
Los seres humanos: Sin interés, ya que soportan temperaturas de vida standard.
Los animales: Depende. Me gustan los escorpiones y odio los osos polares.
La política: No sirve para nada. Solo cuenta la fuerza bruta.
La violencia: Útil para solucionar problemas
Orden y Disciplina: Primordiales.
Los Príncipes demonio: Buenos aliados, excepto Crocell, que es un inútil.
Mis servidores: Los respeto mientras me obedezcan. Su poder ofensivo es mi guía a la hora de premiarlos.

Grados concedidos por Belial
Caballero de los hornos infernales: Permite conocer en todo momento el grado de temperatura que hay en la zona.

Capitán del fuego eterno: Permite a su poseedor poder ver a través de las llamas (muy útil en los combates en pleno incendio al que tan aficionados están los servidores de Belial).

Barón del brasero demoníaco: Permite aumentar la temperatura del ser vivo que toque (solamente unos grados, lo suficiente para hacerle sudar o hacerle creer que tiene fiebre).

Relaciones con otros Príncipes
Enemigo: Crocell
Hostiles: Abalam, Andrialfo, Haagenti, Kobal, Valefor
Asociados: Baal, Gaziel, Shaytan, Uphir, Vapula
Aliado: Ninguno
Neutras: Todos los demás.

Componentes de invocación:
(1) Una cerilla, (2) Un mechero, (3) 50 l. de gasolina, (4) De napalm, (5) Un bosque en llamas, (6) Un rascacielos en llamas.

Bifrón, Príncipe de los Muertos

¡Ah! La pornografía...

Entró en la sala, oscura y fría, con un ramito de violentas en la mano. Sabía que estaba allí, que calentaría su corazón y su cuerpo. Ya podía sentir en su nariz ese perfume embriagador, escapándose de sus poros ese perfume natural que había llegado a apreciar.
Avanzó y dejó las flores.
Como cada día, ella estaba acostada y le esperaba. Se acercó lentamente para no despertarla y, como cada día, la abrazó. Posó sus labios en los suyos y dulce, muy dulcemente, introdujo la lengua entre los labios de ella. Y así quedaron, un momento, los ojos cerrados, los dos.
Sus manos recorrieron el cuerpo de ella, cubierto solamente con una sábana. Su amor seguía unas reglas muy precisas, todo un ceremonial destinado a excitar su mutua pasión. Un ritual lúdico reforzado por la presencia de sus padres, tan cercanos, y que ante todo, no había que despertar. Bajó la sábana, jugó con el seno que apareció debajo, se entretuvo en su talle delicado. Ella seguía con los ojos cerrados pero él sabía que la pasión la corroía por dentro. La notó estremecerse cuando su mano alcanzó su cadera...
Sin dejar de acariciarla, se desnudó ante ella, totalmente, como un niño de pecho.
Le gustaba acariciarla, llevarla al borde del placer, al límite del estremecimiento, sin que ella se moviera. No ahora, no inmediatamente. Bajo sus manos, ella se dio la vuelta, mientras él masajeaba sus formas curvilíneas. Sus manos siguieron el sensible camino que conducía desde la nuca hasta el nacimiento de las nalgas, pasando a lo largo de toda la espalda. Abrió las manos y las posó sobre las dos redondeces que se ofrecían ante él, sobre las nalgas redondas y pálidas que le esperaban. Sintió el deseo de hundir en ellas su virilidad, pero no, no todavía, no aún.

Continuó el masaje, acariciando las nalgas, continuando por los muslos, los tobillos y los pies. Una vez más, siempre con dulzura, la hizo girar y descansar sobre su espalda. Se puso sobre ella, paso sus manos bajo sus nalgas y, sin brusquedades, la atrajo hacia sí, hundiendo su rostro en la intimidad de sus pechos. Sabía que a ella le gustaba hacerlo en silencio, sin gemidos, sin gritos, y que así era mayor su placer. Y él la complacería. Abriendo los ojos la vió, sus senos al aire, la cabeza caída hacia atrás, los cabellos en desorden. Durante largos, interminables minutos la abrazó, la mordió, enmarañó su lengua con la suya, siguió con ella las líneas de su cuerpo, degustó y saboreó su fragancia, el sabor de su desnudez.
Descansó un minuto para volver al ataque, para lamerla, morderla, por el vientre, por los senos aferrados por sus ávidas manos, por el cuello, los hombros, las orejas, la frente. Lentamente le levantó una pierna y puso su mano sobre la hendidura que, poco después, haría suya.
Y así fue. Dulce, muy dulcemente penetró en ella, como un barco entra en el puerto al ponerse el sol, como se entra en una iglesia, con respeto. Estuvo mucho tiempo así, sin moverse, para aumentar ese instante de pasión, para retardar en lo posible la explosión final de placer. Luego llegó el orgasmo, ese instante donde el alma baja del cielo como caen las hojas en Otoño.

La miró largamente, y dejó que ella descansara. Depositó un último beso en sus labios y volvió a recubrirla con la sábana.

Se vistió, cogió las flores, abrió apenas la puerta y vigiló que nadie lo viera salir para deslizarse fuera. El sol lo sorprendió. No pensaba que fuera tan tarde. Se puso sus gafas de sol y cerró cuidadosamente la puerta del panteón familiar.
Se cruzó con una encantadora viejecita, que iba a visitar el nicho de su esposo. Le regaló las violetas, lo encontró apropiado. Estaba contento, el día había empezado muy bien.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	4	5	5	1	50

Talentos: Esquiva+1, Pelea+1, Medicina+3, Química+2, Estrategia+3. Táctica+1.
Poderes: Dientes+3 (111), Grandes garras+3 (113), Veneno+2 (161), Miedo+3 (164), Armadura+3 (211), Regeneración+3 (226), Detección del peligro+1 (315), Resurrección+3 (Especial)

Recuperación:

Por diez humanos muertos: +1
Por humano transformado en Muerto Viviente +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Veneno	161
2	Miedo	164
3	Zombis	512
4	Esqueletos	514
5	Guls	516
6	Resurrección	Especial

Promoción:

Bifrón está del lado de Satán desde que éste decidió hacer la guerra por su cuenta en el Infierno.

Apariencia y comportamiento:

Bifrón es un Príncipe Demonio un tanto cerril, y uno se pregunta cómo es que sigue en su puesto. Enemigo acérrimo de Malfás, está siempre envuelto en discretas y retorcidas maquinaciones contra él. Por suerte, también realiza grandes campañas militares contra los soldados de Dios, con la ayuda de sus hordas de muertos vivientes. Es, más o menos, el general en jefe de las tropas irregulares de Satán. Aparece muy raramente sobre la Tierra, pero cuando lo hace es bajo la forma de un *demonio convencional*, en la tradición de los films de terror, para mayor alegría de chicos y grandes.

Rol:

Como ya se ha dicho, la gran fuerza de Bifrón reside en su ejército de Muertos vivientes, casi infinito. Satán lo utiliza en aquellos conflictos en los que hace falta una gran fuerza de choque.

Posibilidades de intervención: 2

Qué piensa Bifrón de...

Los seres humanos: ¿Esas cositas llenas de jugo rojo? ¡Son muy divertidos!
Los animales: Pues son como los hombres, pero algunos muerden.
La política: ¿Eh?
La violencia: Machacar todo lo que se mueva, ¿no? Es guay. Me divierte mucho.
El orden y la disciplina: ¿Eh?
Los Príncipes demonio: ¿Mis coleguis? No tienen muchas tropas. No son divertidos... Casi son pacíficos.
Mis servidores: Son amigotes, buenos tíos. Sobre todo los zombis, que siempre tienen ganas de marcha... como yo.

Grados concedidos por Bifrón:

Caballero del cementerio: Permite a su poseedor diagnosticar las causas de la muerte de un cuerpo cuando lo toca.
Capitán de las legiones infernales: Permite tomar la apariencia de la muerte física (temperatura, respiración, etc). No concede, sin embargo, el poder de la Anaerobiosis.
Barón del reino de los no muertos: Permite localizar los cadáveres que se encuentren en un radio de 20 m.

Relaciones con otros Príncipes

Enemigo: Andrialfo
Neutras: Andromalios, Baalberith, Mammon, Samigina, Uphir, Vapula, Vephar, Ángel.
Asociados: Belial, Caym, Crocell, Gaziel, Haagenti, Shaytan.
Aliados: Baal, Furfur, Kobal.
Hostiles: Todos los demás.

Componentes de invocación:

(1) Un hueso humano, (2) Un cráneo humano, (3) Un cadáver de ser humano, (4) 10 cadáveres de seres humanos, (5) 100 cadáveres de seres humanos, (6) 500 cadáveres de seres humanos.

Haagenti, Príncipe de la Gula

¿Anís? Bueno, pero sólo un dedito...
- Perdone señor. ¿Cuándo son las marionetas?
- Oh... pero no ves que está cerr... No, bueno, empezará pronto, muy pronto niño. Dime... es la primera vez que vienes por aquí, ¿verdad?
- Sí, señor.
- ¿Y estás solito?
- Sí, señor. Vine con mi tata pero mi tata se fue con el novio (ji, ji, ji).
- ¿Y te han dejado aquí?
- Sí, su novio me dijo algo de que iban a un polvo, pero no le entendí.
- ¿Has visto alguna vez un teatro de marionetas?
- Sí, en la tele, muchas veces. ¡Es super!
- No, no, yo digo un teatro *de verdad*, con marionetas *de verdad*... como éste.
- ¡Oh! Pues no. Nunca.
- ¿Te gustaría entrar conmigo a verlo?
- Pero mi mamá me tiene dicho que nunca me vaya con desconocidos, sobre todo si me dan chocolate...
- Y esos está muy bien, pero yo no soy un desconocido, yo soy un marionetista, puedes venirte conmigo y ni tu mamá ni tu tata lo sabrán nunca.
- ¡Ah, sí! ¿Y no tienes chocolate?
- Tengo mucho chocolate. Tengo todo el chocolate que quieras...
- ¡Qué guapo! ¡Venga, vamos!
- ¡Vaya, que mala suerte, me he dejado la llave para abrir el teatro! Oye... ¿por qué no me acompañas a mi casa, a buscarla. Así te enseñaría mis marionetas... Las guardo allí...
- ¡Bueno, vale!
- Entonces ven... dame la mano...
- ¡Ecss! ¡Tienes las manos sudadas!
- Claro... es para mover mejor las marionetas...
...
- Venga, entra.
- No tienes una casa muy bonita... es muy oscura... y huele mal. ¿Donde están las marionetas? ¿Y el chocolate?
- Espera, que encenderé la luz. Y te daré chocolate. Ya verás, no te arrepentirás. Las marionetas están guardadas en la nevera. Las verás pronto... muy pronto... Pero ahora, vamos a jugar... ¿quieres?
- ¡Sí, sí! ¿A qué jugamos? ¿A indios y vaqueros? ¿A policías y ladrones?
- No... ¡vamos a jugar a médicos!
- Bueno, vale, ¿y quien hace de médico? ¿Yo?
- No, no... Yo. Déjame hacer. ¡Desnúdate, como cuándo vas al doctor!
- ¡Ji, ji, ji!
- Muy bien. Vamos a ver, amigo mío... ¿Qué le duele a usted?
- Bueno... pues no sé... ¡Sí, los dientes, me duelen los dientes!
- ¡Vaya vaya, querido paciente, eso es que usted come demasiado chocolate! Estírate sobre la mesa. Así. Ahora abre la boca y cierra los ojos. Tengo una sorpresa para tí.
- ¿Así?
- Eso es... así...
- ¡Oh! ¡Ze ez ezto! ¡Ez granzde!
- Abre los ojos...
- ¡Oh! ¡Un Super Choco-Bon! ¡Gracias! ¡Me encantan los Choco-Bon!
- A mí también... Eso es, cómetelo... Ahora voy a tomarte la temperatura... Date la vuelta, que te voy a poner el termómetro...
- Mi mamá me lo pone siempre en la boca. Dice que es más "egiénico"...
- Sí, pero es menos preciso. Y además, mira, voy a usar un gel para untar bien el... *termómetro* y que sea más... higénico... ¡Muy bien, prepárate, que te la voy a meter!
- ¡Ay! ¡Duele! ¡Hace daño! ¡Es muy gordo este termometro...!
- ¡No te muevas ahora! Además, el choco-bon... es mágico... no te dolerá...
- Oh... Duele... Uf... Siento algo raro... en la tripa... mi cabeza... ¡Ay!
- ¡Sí, sí, sí!... Es... el Chocobon... mágico... ¡Pronto jugaras a marionetas! ... Como los demás...
- Oh... Oye... No me encuentro bien... ¿Qué son esos golpes... en el armario?
- ¡Ah, sí! Es la última marioneta... No la he guardado aún en la nevera...
- ¿H-as... has acabado de... tomarme la temperatura...? Qui-quiero ver... las... marionet-tas...
- Claro, claro, precisamente acabo de adquirir una nueva... ¿Ves ese espejo de ahí?
- Ss-sí...
- ¡Pues mírate! ¡Sorpresa!... ¡Marioneta!

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	3	4	49

Talentos: Discreción+3, Carrera+1, Acrobacia+2, Esquiva+2, Pelea+1, Discusión+1, Camelar+2, Comedia+2, Humor+2, Cocina+3
Poderes: Dientes+3 (111), Rebote+3 (255), Invisibilidad+2 (261), Detección de enemigos+1 (312), Detección de lo invisible+1 (313), Detección del futuro cercano+2 (314), Detección del peligro+2 (315), Detección de la Verdad+1 (316), Telepatía+1 (321), Leer los pensamientos+1 (323), Leer los sentimientos+1 (324), Teletransportación+3 (331), Glotonería+3 (Especial)

Recuperación:
Por diez kilos de comida absorbida +1
Por cien kilos de materia absorbida (*) +1

(*) Es aconsejable poseer el poder de *Glotonería* para beneficiarse plenamente de este tipo de recuperación.

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Dientes	111
2	Rebote	255
3	Leer los pensamientos	323
4	Bote	333
5	Artimaña	345
6	Glotonería	Especial

Promoción:
Haagenti se convirtió en Príncipe demonio en 1400 a. J. durante la cena de los Atrida.

Apariencia y comportamiento:
Haagenti suele aparecer bajo la forma de un diablillo de apenas 1 metro de alto, dotado de una enorme boca llena de dientes afilados como navajas. Se desplaza dando saltos y devora todo lo que pilla. Divierte mucho a Satán, y posiblemente por eso es tan poderoso. Su aspecto simpático hace que casi todos los Príncipes le tengan cariño. Por su parte los desprecia a todos, ya que no olvida que pasó más de 600 años bajo la forma de familiar.

Rol:
Haagenti es el hermano de Kobal, Príncipe del Humor Negro, y hace más o menos lo mismo que él. Es pues un bufón, especializado en las "bromas" visuales. Sus servidores bajan a la Tierra para ayudar a éste o aquel Príncipe, y más a menudo para burlarse de los humanos.

Posibilidades de intervención: 3

Que piensa Haagenti de...
Los seres humanos: En general, no tienen muy buen apetito. Algunos, no obstante, son buenos para comer.
Los animales: Algunos son dignos de servirme (tiburones, musarañas) pero otros no sirven ni para postre.
La política: No sirve para nada. Quizá algún día, si me lo piden...
La violencia: Normalmente, hay que matar antes de comer. ¡La ley de la Naturaleza es dura!
El orden y la disciplina: No me interesan
Los Príncipes Demonio: Se lo toman todo demasiado en serio... Algún día se pillarán los dedos... suponiendo que no me encargue yo de ellos...
Mis servidores: Son unos chicos cachondos y divertidos... más les vale, porque si no se convertirán en mi cena.

Grados concedidos por Haagenti
Caballero de los festines: Concede el poder de detectar todo tipo de comida (comestible para un ser humano normal) en un radio de 20 m.
Capitán de los caníbales: Permite a su poseedor el poder de dar cualquier gusto (bueno o malo) al alimento que toque. Su efecto dura 1D6 min.
Barón de los manjares satánicos: Permite a su poseedor poder transformar visualmente toda la comida que toque, durante 1D6 min. Esta ilusión solamente afecta la vista.

Relaciones con otros Príncipes
Enemigos: Andromalios, Baal
Hostiles: Belial, Kronos, Malfás, Morax, Valefor
Asociados: Asmodeo, Bifron, Crocell, Furfur, Mammon, Uphir
Aliado: Kobal
Neutras: Todos los demás

Componentes de invocación:
(1) Un bombón, (2) Un Big Mac, (3) Una comida completa, (4) Un banquete de lujo, (5) 1 tonelada de patatas fritas, (6) Una piscina de nata montada.

Kronos, Príncipe de la eternidad

Un día cualquiera...

Lunes 4 de Octubre, 20 h.
Aparcó su coche en el garaje-taller. Apagó el motor, abrió la portezuela, salió del coche. Su mujer lo esperaba, la taladradora Black Decker en la mano. La miró mientras encendía el aparato, mientras la broca alcanzaba en un instante la velocidad de 3000 revoluciones por minuto. Se quedo fascinado un momento, antes de que ella, con una risa histérica, le hundiera la broca por el ojo, alcanzando el cerebro y haciéndolo papilla en un instante.

Lunes 4 de Octubre, 18 h.
Aparcó su coche en el arcén. Tranquilamente se acercó al puente que cruzaba la autopista. El camión pasó en tromba, casi alcanzándolo, e instintivamente se lanzó al vacío para evitarlo. Treinta metros más abajo se estrelló de cabeza. Su cráneo estalló, proyectando restos de su masa encefálica en todas direcciones.

Lunes, 4 de Octubre, 16 h.
Salió más tarde de la hora del despacho, dejando a su secretaria rodeada de dossiers de urgentes. Subió a su nuevo coche, un modelo japonés imitación coreana, e hizo contacto. El suave ronroneo del motor le llenó de satisfacción, y fue acelerando progresivamente. Tenían que admitirlo: sabía conducir. Estaba pisando a fondo el acelerador y riéndose de los límites de seguridad cuando, de pronto, por azar o por capricho, dio un fuerte golpe de volante y cambió de carril, atravesando el terraplén central y estrellándose frontalmente contra la vetusta furgoneta de una familia de magrebíes camino de Algeciras. Las carrocerías se destrozaron en el acto, destruyendo piel, carne, órganos, huesos. Lo último que vio es su brazo salir disparado por la ventanilla, para caer, limpiamente cortado, sobre el asfalto, algunos metros más allá.

Lunes, 4 de Octubre, 14 h.
Entró en la oficina, se sentó en su sillón de director, (cuero auténtico) y abrió el cajón de arriba. Sacó una pistola enorme que nunca había usado antes. Quitó el seguro, retiró el cargador y apoyó el cañón en su sien. Tras un par de inspiraciones profundas, cambió bruscamente de idea y se puso el cañon en la boca mientras apretaba el gatillo. Oyó (sin entenderla) el estampido de la detonación, y sintió que su realidad estallaba. Confusamente, aún llegó a notar cómo era proyectado hacia atrás. Ya no oyó los gritos de su secretaria...

Lunes, 4 de Octubre, 12 h.
Entró en el restaurante de siempre, apretó algunas manos que le saludaron y dejó su periódico sobre la mesa. Seguidamente se dirigió a los lavabos, se metió en una cabina y se sentó en la taza. Terminó y tiró de la cadena. Al levantarse, resbaló de la manera más tonta, y cayó golpeándose la cabeza contra la taza. Perdió el conocimiento mientras su cabeza se hundía en el agua, que inexplicablemente no dejó de manar...

Lunes, 4 de Octubre, 10 h.
Dejó el periódico y tomó la taza de café que le ofrecía su sonriente secretaria. No era rencorosa, le había anunciado el despido pero seguían siendo buenos amigos. Bebió de un trago, se levantó, sintió los primeros vértigos y ya no tuvo fuerzas para abrir la puerta. Su estómago se revolvió, intentando, mecánicamente, vomitar. Pero ya era demasiado tarde. Se dio cuenta que todos sus vasos sanguíneos estaban estallando uno a uno, que sus intestinos ardían, reventaban llenando de desechos su organismo, que sus glándulas liberaban un flujo de hormonas y de toxinas ante las órdenes contradictorias de los últimos órganos sanos...

Lunes, 4 de Octubre, 8 h.
Se levantó con el pie izquierdo, el día empezaba mal.

Se volvió a acostar.

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	6	4	4	48

Talentos: Electrónica+1, Historia+3, Medicina+1, Discusión+2, Táctica+1.
Poderes: Coma+2 (136), Envejecimiento+3 (153), Voluntad supra normal+2 (221), Inmunidad+3 (225), Invisibilidad+3 (261), Detección del futuro cercano+3 (314), Leer los pensamientos+1 (323), Leer los sentimientos+1 (324), Teletransportación+2 (331), Proyección Temporal+3 (Especial)

Recuperación:

Por seis horas oyendo pasar el tiempo (con un reloj acústico, un despertador, etc) +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Envejecimiento	153
2	Alimentación no necesaria	215
3	Anaerobiosis	216
4	Futuro cercano	314
5	Desplazamiento temporal	336
6	Proyección temporal	Especial

Promoción:

Kronos está del lado de Satán desde que éste decidió hacer la guerra por su cuenta en el Infierno.

Apariencia y comportamiento:

Kronos aparece como un hombre bajito y de edad. Siempre está tranquilo y habla sin levantar el tono de voz. Pase lo que pase nunca se exalta, y todas sus acciones son calmosas. Los otros Príncipes lo respetan (en general) ya que lo conoce todo (y lo recuerda todo) y nunca llega tarde a una cita. Es un poco el equivalente demoníaco de Yves, Arcángel del Origen.

Rol:

Kronos se ocupa de todos los encuentros de Satán y su plantilla. También se encarga de los problemas de administración y burocracia en los Infiernos. Su importancia como historiador es más un hobby que un talento usado por Satán.

Posibilidades de intervención: 1

Que piensa Kronos de...

Los seres humanos: Criaturas que existen desde hace relativamente poco tiempo.
Los animales: Criaturas que existen desde hace un poco más de tiempo.
La política: Ocupa mucho tiempo.
La violencia: Soluciona los problemas en poco tiempo, aunque en la historia hay algunas excepciones (La Guerra de los Cien Años, Vietnam).
El Orden y la Disciplina: Primordiales para ir a tiempo.
Los Príncipes Demonio: Hacen su trabajo, como yo. Pero algunos (como Crocell y Vephar) siempre llegan tarde.
Los servidores: Cuidado con los que llegan ante mí con retraso. Aprenderán a contar los minutos bajo la forma de despertador.

Grados concedidos por Kronos:

Caballero de la tercera dimensión: Permite conocer en todo momento la hora. Puede servir también como cronómetro o como cuenta atrás.
Capitán del reloj de arena infernal: Permite poder conocer, tocándolo, la edad de un objeto, de un edificio o de una persona.
Barón del tiempo: Permite conocerlo casi todo sobre un periodo histórico (casi un siglo) elegido por el Demonio. (Tras el nacimiento de Cristo).

Relaciones con otros Príncipes:

Enemigos: Crocell, Kobal, Valafor
Hostiles: Andrialfo, Asmodeo, Furfur, Haagenti, Mammon
Asociados: Andromalios, Baal, Beleth, Nybbas, Vapula
Aliado: Baalberith
Neutras: Todos los demás.

Componentes de invocación:

(1) Reloj de cuarzo, (2) Reloj mecánico, (3) Despertador, (4) Reloj de pared, (5) Reloj de campanario, (6) Dar la hora exacta sin mirar el reloj.

Malfás, Príncipe de la Discordia

Karine se casó con Jean-Paul una bonita mañana de Mayo. Al día siguiente, en la cocina y en tejanos, propuso a su marido invitar a su hermano y a su mujer a comer.
- *Me gustaría conocer bien a toda tu familia*, dijo ella abrazándole. *¡Ya verás, me portaré como una buena ama de casa!*
Jean Paul la abrazó a su vez y telefoneó inmediantamente a Bernard y Christine, invitándolos a venir con sus hijos.
Karine hizo asado de cerdo con ciruelas, y la comida fue un éxito. El niño, Gregory, se enamoró inmediatamente de su nueva tía, y estaba continuamente pegado a sus faldas. Las dos parejas se vieron muy a menudo durante las siguientes semanas y Karine y Christine se hicieron rapidamente amigas íntimas.
Karine no cesaba de llenar de halagos a su cuñada, de más edad, pero, según Karine, mucho más hacendosa. *Te admiro de verdad* le dijo un día, *Nunca te quejas de los platos o de lo que ensucian los niños. Yo, la verdad es que no tengo tu fuerza. Por suerte Jean Paul se gana bien la vida y me compró un lava vajillas, si no, no sé que haría.*
Christine, que rondaba los cuarenta años, miró a Karine, su aire juvenil y alegre, sus manos delicadas y las joyas de cierto precio que Jean Paul le había regalado. Agradeció efusivamente los cumplidos de Karine, pero...
Pero esa noche, al volver a su casa, Christine sintió una punzadita dentro de ella al ver su casa... y los platos súcios. Por primera vez en su matrimonio, se permitió una ácida reflexión (dedicada a su marido) acerca de los rácanos que no le daban a su mujer el mínimo imprescindible...

Por su parte, Karine y Jean-Paul sufrieron un drama, algo más íntimo. Un día, al volver a su trabajo, Karine se echó en brazos de su marido. Tenía los resultados del análisis que (a petición suya) se habían hecho juntos, daban como resultado que Jean-Paul era estéril. Irremediablemente estéril. Eso entristeció a la joven pareja, porque esperaban tener un par de niños.

Las semanas pasaron, y Karine superó su disgusto. Siguió alabando a Christine siempre que tenía ocasión, y se acostumbró a acompañar a Bernard y a los niños durante los largos paseos por el bosque de los domingos por la tarde. Jean Paul se dio cuenta, al regreso de uno de esos paseos, que no le gustaban en absoluto las salidas de su mujer con su hermano, ni las miraditas que Bernard le hacía de reojo. No habló de ello con Karine, pues temió hacer el tonto con sus estúpidos celos. Ella era tan inocente que no se daba cuenta de lo que podían hacer su belleza y su juventud.

No obstante, llegó a arrepentirse de ello. Una tarde Karine llegó con el vestido roto, llena de cardenales y deshecha en llanto. Se negó a decirle nada y fue directamente a su habitación. Jean Paul, loco de preocupación, consiguió finalmente convencerla para que se lo contara todo... Entre sollozos, ella le dijo al fin que Bernard se había reido de la esterilidad de su hermano, y que había intentado seducirla. *¡Yo sí que puedo hacerte hijos!* fueron sus palabras. Ella se negó, intentó huir. Entonces él la había golpeado, y ella había perdido el sentido...
Jean Paul creyó enloquecer de ira y dolor, y corrió hacia su escopeta de caza, colgada en la pared del salón. Karine consiguió a duras penas detenerle, hablándole de Christine, de los niños... finalmente, Jean Paul la escuchó. Era mejor olvidar, pero no olvidó. No durmió bien esa noche. Ni las siguientes.
Transcurrió un mes. Un día, al volver a su casa, descubrió que Karine no estaba... pero había una carta de ella para él. Le decía que se había sometido a un test de embarazo, y que estaba encinta. De Bernard. Que no podía soportar la culpabilidad y la verguenza, pero que no quería abortar. Solamente había una solución. No encontrarían su cuerpo, ya que el río se la llevaría... muy lejos.
La última frase terminó con la poca cordura que le quedaba a Jean Paul: *... si hay algo que siento es que Bernard no conocerá jamás el dolor de perder a un ser querido...*

Jean Paul levantó los ojos, muy lentamente, hacia la ventana... Al lado del río, el pequeño Gregory estaba jugando...

En el coche que la llevaba a París, Karine se preguntó cual sería su próxima misión...

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	5	50

Talentos: Camelar+3, Discusión+3, Seducción+1, Savoir faire+2
Poderes: Voluntad Supranormal+2 (221), Invisibilidad+2 (261), Polimorfo+3 (266), Detección de enemigos+1 (312), Detección de lo invisible+1 (313), Detección del futuro cercano+2 (314), Detección del peligro+1 (315), Detección de la verdad+3 (316), Telepatía+1 (321), Leer los pensamientos+3 (323), Leer los sentimientos+2 (323), Leer los sentimientos+2 (324), Discordia+3 (Especial)

Recuperación:

Cada conflicto (verbal o no) desencadenado +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Polimorfo	266
2	Detección Verdad	316
3	Telepatía	321
4	Leer los pensamientos	323
5	Leer los sentimientos	324
6	Discordia	Especial

Promoción:

Malfás está del lado de Satán desde que éste decidió hacer la guerra por su cuenta en el Infierno.

Apariencia y comportamiento:

Malfás suele mostrarse como un anciano de aspecto avaro y mezquino. Tiene todas las características de un criminal de guerra o de un dictador totalitario. No es nada de eso: ¡es peor! Satán lo tiene en alta estima y ningún Príncipe Demonio lo menosprecia (y con razón). Por el contrario, Malfás desprecia a todos aquellos que usan la violencia para alcanzar sus fines... y en ello se incluyen numerosos Príncipes Demonio.

Rol:

Satán emplea a Malfás en todas las misiones diplomáticas de importancia. Sea para desencadenar una nueva guerra, firmar un tratado comercial o provocar un cambio de opinión, Malfás está siempre allí.

Posibilidades de intervención: 2

Que piensa Malfás de...

Los seres humanos: ¡Es que me parto de risa verles perder los nervios por nada!
Los animales: Sin interés.
La política: Mi pasatiempo favorito.
La violencia: Es el último recurso del incompetente.
El orden y la disciplina: Necesarios para controlar a los seres menores.
Los Príncipes Demonio: Aquellos que usan la violencia no tienen nada que hacer en el Infierno.
Mis servidores: Mis mensajeros y mis aliados.

Grados concedidos por Malfás

Caballero del embrollo: Permite a su poseedor poder detectar el grado de odio entre dos personas que el Pj pueda ver.
Capitán de la mala fe: Concede a su poseedor el poder de inspirar confianza a todo ser humano con el que se encuentre.
Barón de la mezquindad: Permite poder detectar un punto débil mental (complejo, fobia, deseo) de un individuo con el que se ponga a hablar.

Relaciones con otros Príncipes

Enemigos: Bifrón, Furfur.
Hostiles: Baal, Baalberith, Caym, Haagenti.
Asociados: Andrialfo, Kobal, Mammon.
Aliados: Beleth, Nybbas.
Neutras: Todos los demás.

Componentes de invocación:

(1) Dar falsa información a un extranjero en el metro, (2) Ayudar a un ciego/a a cruzar la Gran Vía y dejarlo/a en medio, (3) Animar a alguien a engañar a un amigo, (4) Estafar al estado por lo menos dos millones de ptas., (5) Vender armas a un país del tercer mundo por un valor de 250 millones de ptas. (6) Desencadenar un conflicto grave que afecte por lo menos a cien mil personas.

Malthus, Príncipe de las Enfermedades

Alto, delgado, cabellos negros y grasientos, así era el hombre que caminaba por el pasillo principal del Hospital Clínico. Así era Lluis. Dice la tradición que en la cabeza de los santos se puede percibir una aureola. En el caso de Lluis, lo que un individuo perspicaz hubiera podido distinguir eran unas letras de neón con la palabra *Desgraciado*. Quizá fuera debido a la docena de herpes que le bordeaban los labios, o a la alergia que infestaba cada centímetro de su piel. Mientras se acercaba al departamento de Inmunología, dos enfermeras intercambiaron una mirada de complicidad y reprimieron una sonrisa. De todos modos, conservaron la compostura cuando se detuvo ante ellas:

- *¡Señor S! ¡Qué sorpresa! Creíamos que no volvería. ¡Hace por lo menos dos días que no lo veíamos! ¿Qué es, esta vez?*

Lluis S. abrió mucho los ojos, y articuló dificultosamente una palabra:

- *¡Loorrrlll!*
- *¿Perdón?* (dijo la ATS conteniendo un gesto de asco)
- *¡Logorrrlll!* (repitió Lluis dejando escapar de su boca un chorro de flema de color verde)
- *¡Ah! Ya veo, voy a llamar al doctor Llovera inmediatamente. Tiene una visita, pero por usted seguro que hará una excepción.* Habló unos instantes por teléfono para decir enseguida: *El doctor le recibirá enseguida. Ya conoce el camino, ¿verdad?.*

Lluis se dirigió al ascensor. A su espalda, oyó un estallido de risas femeninas. No se giró. Estaba acostumbrado. Pulsó el botón del tercer piso. El doctor Llovera le estaba esperando ya...

- *Bien, bien, mi querido Lluis: ¿Qué tenemos esta vez? ¿Una pulmonía, un estafilococo? ¿No? ¿Un chancro, un cáncer de próstata? ¿O quizá un poquito de SIDA? ¿Eh?.*

Lluis S. no estaba para bromas. Había visitado ese despacho treinta veces ya en los últimos seis meses. Desde que le diagnosticaron una meningitis y el Seguro lo envió a este doctor, tenía una nueva enfermedad casi cada semana. Y, sin embargo, seguía confiando en él. ¡Pero todo tenía un límite! Simplemente, abrió la boca: La lengua había triplicado su tamaño y tenía un aspecto amoratado, casi negro. Las amigdalas también se habían hinchado, y era evidente que Lluis S. tenía dificultades al respirar.

- *¡Vaya, vaya! Una infección local de la garganta. No es nada, no es nada... Espere aquí un momento.*

El doctor Llovera salió de la consulta y tomó el ascensor hasta el sótano, acercándose a la puerta blindada. Introdujo con cuidado su tarjeta silbando tranquilamente. La puerta se abrió lentamente con un crujido. Centenares de frascos y tubos de ensayo se alineaban en los anaqueles, protegidos por el frío. Cogió uno al azar y leyó: *Virus de la rabia. Tiempo de incubación, de 2 a 3 semanas.* Siempre silbando se dispuso a llenar una jeringuilla cuando oyó un carraspeo a su espalda. Un viejo leproso lo miraba negando severamente con la cabeza. Se apresuró a hacerle una reverencia. El viejo le dijo:

- *No, no. Aún no. Aún podemos divertirnos un poco más. Prueba ahora con esto.* (Tendió a Llovera una botella con un líquido color amarillo) *Un par de días, y su piel empezará a pudrirse...* A continuación, desapareció en una nube de humo frío y nauseabundo.

La puerta del consultorio se abrió por fin, y un sonriente doctor Llovera se acercó a Lluis S., inyectándole en el brazo un líquido amarillento.

- *¡Aquí tiene, un antibiótico! Dos o tres días y la infección menguará. Puede que tenga algún pequeño efecto secundario, pero no se preocupe, no es grave...*

Llovera sonrió ampliamente a Lluis. Este suspiró, mirando con un agradecimiento perruno al doctor, que le acompañó hasta la puerta...

- *¡Hasta muy pronto, señor S!*

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	6	4	4	4	1	52

Talentos: Medicina+3, Química+2, Pelea+1, Esquiva+1
Poderes: Garras+2 (113), Miedo+2 (134), Enfermedad+3 (Maldición, 151), Enfermedad+3 (Contacto, 162), Inmunidad a las enfermedades y venenos+3 (212), Voluntad Supra normal+1 (221), Regeneración+3 (226), Invisibilidad+1 (261), Detección de lo invisible+1 (313), Leer los sentimientos+1 (324), Teletransportación+1 (331), Infección+3 (Especial)

Recuperación:

Víctima eliminada por enfermedad (por culpa del Pj) +2
Por hora de descanso en foco de infección (Morgue, cloaca, basurero) (*) +1

(*) Se recomienda que el Pj sea inmune a las enfermedades para poder recuperar puntos de esta manera.

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Enfermedad (Maldición)	151
2	Enfermedad (Contacto)	162
3	Inmunidad a enfermedades	212
4	Licuefacción	264
5	Hospital	434
6	Infección	Especial

Promoción:

Malthus está del lado de Satán desde que éste decidió hacer la guerra por su cuenta en el Infierno.

Apariencia y comportamiento:

Poco popular entre los suyos, este Príncipe Demonio y sus seguidores andan siempre a la defensiva. Satán reconoce su poder pero no aprueba demasiado sus métodos. Su actuación en el *Caso SIDA* lo ha hecho aún más impopular si cabe. Suele aparecer bajo la forma de un vagabundo o de un enfermo crónico.

Rol:

El Príncipe de las Enfermedades raramente actúa solo. Se le requiere principalmente para grandes campañas mundiales (hambre mundial, epidemias) o para algún asesinato discretito.

Posibilidades de intervención: 1

Que piensa Malthus de...

Los seres humanos: Es muy divertido verlos enfermar y morir. Lo que más me gusta es cuando intentan curarse sin éxito.
Los animales: Son simpáticos, como las ratas y moscas, porque transmiten muchas enfermedades.
La política: Sin interés.
La violencia: Inútil. Es mucho más efectivo una buena epidemia.
El orden y la disciplina: Tienen cierta utilidad a la hora de dirigir un gran número de seguidores
Los Príncipes Demonio: Me desprecian y les desprecio.
Mis servidores: Son los gérmenes de la enfermedad diabólica sobre la Tierra.

Grados concedidos por Malthus:

Caballero de la podredumbre: Este grado permite a su poseedor poder detectar en el acto si una persona a la que esté mirando está incubando alguna enfermedad.
Capitán de los apestados: Permite a su poseedor detectar los posibles fallos que tuviera el sistema inmunológico de la persona que observa (alergias, incompatibilidades, etc).
Barón de la Epidemia: Concede el poder de provocar una hipocondria casi obsesiva en la persona con la que converse.

Relaciones con los otros Príncipes:

Enemigos: Andrialfo
Hostiles: Haagenti, Baal, Belial, Andromalios
Aliados: Bifron, Beleth
Neutras: Todos los demás

Componentes de invocación:

(1) Una lata de comida caducada, (2) Un klennex usado, (3) Una herida infectada, (4) Transmitir una enfermedad mortal (SIDA, Hepatitis C), (5) Infectar los depósitos de agua de una población importante, (6) Provocar una epidemia a escala nacional.

Valafor, Príncipe de los Ladrones

Trabajar es algo muy duro

- Perdone, ¿puede abrir su mochila, por favor?
- ¿Qué?
- Oiga, no se haga el inocente. Su mochila, por favor.
- ¡Ah! ¿Mi mochila? Pues no.
- ¡Vaya, muy bien! ¿Y por qué no?
- Porque no tiene derecho. Es muy sencillo, así es la ley en este país. Y no le estoy llamando ignorante, sólo le digo lo que hay. Además, ya he salido de su tienda, o sea que no tiene ninguna autoridad sobre mí. Es más, si me pone la mano encima, para detenerme, puede ser usted el que tenga problemas, amigo.
- Mire, le pido que abra su mochila. Hágalo. Sin más cuentos. ¿O prefiere que llame a la policía?
- Muy bien, eso está mejor. Solamente un oficial de policía puede legalmente registrar mi mochila. Pero, por favor, si va a llamarlo hágalo ya, que tengo prisa.
- Muy bien, como quiera.

- Policía Nacional. ¿Dónde está el ladrón?
- ¿Ladrón? Si usted está hablando de la persona acusada injustamente de haber escamoteado algo de esta respetable librería, me temo que se refiere a mí. Aunque señalaré que se precipita en sus conclusiones.
- (Oh, no, otra vez no) ¡Documentación!
- ¡Vaya, esto me suena! ¿Es que en la academia les enseñan a todos a saludar así?
- (Mierda de trabajo) ¡Documentación!
- Ok, ok, no pierda los estribos. Aquí la tiene.
- Desabróchate la chaqueta y vacía los bolsillos.
- Me permito señalar que en el caso que fuera inocente, de lo cual no tengo ninguna duda, podría presentar una demanda judicial contra este establecimiento por difamación, aunque peque de exagerado.
- (Joder, ni que fueran gemelos). Mira nene, me estás cargando. Abre de una puta vez tu mochila. ¿Vale?
- Bien, bien, ya veo cómo las viriles fuerzas de orden tratan a los presuntos criminales. ¿Contento, ahora?
- (Esta vez sí que lo he pillado) ¿Qué es esto, nene?
- ¿El qué?
- Estos libros. Vale nene, la has cagado. Los has robado, y te voy a llevar al trullo.
- No es usted muy listo, agente. Estamos en la librería Chingamesh, y los libros están en una bolsa de la librería Lock con el ticket de caja. Claro que, por supuesto, he podido robarle la bolsa a alguna viejecita a la que previamente haya degollado con ese cutter. Y luego, además, le robé las joyas, ¿no?
- (¿Nunca han tenido la sensación de haber vivido esto antes?) ¿Estás alucinando o qué, tío? ¿Qué joyas?
- Esa bolsita de ahí, al fondo de la mochila.
- ¿Qué mierda es esto?
- Ya lo he dicho, joyas. Debe haber una ley contra el transporte urbano de joyas en el fondo de una mochila, ¿verdad?
- ¡No te quedes conmigo, que te acuerdas! ¡Contra el transporte no, pero contra el robo, sí!
- ¡Pero señor agente! ¿Qué prueba tiene de que las he robado?
- ¡Tu jodida bocaza!
- Vaya, vaya... A fuerza de ser grosero se está poniendo usted muy desagradable.
- ¡Voy a hacer unas comprobaciones, pero a no ser que sea tu día de suerte te puedes ir considerando arrestado, pedazo de mierda!
- Grosero y desagradable, una vez más. ¿Y entonces, cuándo se encuentre las Meninas, que hará?
- ¿Que coño de las Meninas?
- Ya sabe, el cuadro del Prado, en Madrid. Es ese rollo de ahí, y claro, debe ser el auténtico. Debo haberlo robado cuando fuí a Madrid el fin de semana, y lo corté del marco con mi cutter sanguinolento. Allí debió ser cuando me corté el dedo, ¿vé? Felicidades, ha pillado al Lute, a Roldán y al Dioni todos en uno. ¿Cómo hará para llevarnos a todos a comisaría, agente?
- (No lo puedo soportar) ¡Como no pares te voy a partir la boca, mamón!
- Vale, vale, tranqui agente. Vamos a ver: ¿Puede decirme que he hecho? ¿Me ha encontrado libros, discos, CD, vídeos o cassettes que sean de aquí? ¿Quiere hacerme un registro rectal, radiografías, un lavado de estómago? Porque si no, déjeme marchar, ¡pero ya!
- (No aguanto más) Muy bien tío. Sé quien eres y dónde vives. ¡Lárgate!
- Vaya vaya... ¿Y cómo sabe que mi documentación no es falsa, señor agente? ¿No debería comprobarlo?
- (¡¡¡A la mierda!!!) ¡Bang!
- Joder, cada día la bofia está más rara. ¡Pues no se ha pegado un tiro!

FU	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	6	5	6	2	51

Talentos: Acrobacia+3, Esquiva+3, Camelar+3, Discreción+3, Forzar cerraduras+3, Manipulación+3, Arma de mano+1
Poderes: Voluntad supra normal+1 (221), Multiplicación+2 (223), Regeneración+1 (226), Invisibilidad+2 (261), Camaleón+1 (262), Detección de lo invisible+1 (313), Detección del futuro cercano+3 (314), Detección del peligro+3 (315), Bote+1 (333), Velocidad+1 (334), Apertura+3 (Especial)

Recuperación:

Por 25.000 ptas. de objetos robados +1

Poderes especiales:

D6	Poder	Número
1	Invisibilidad	261
2	Camaleón	262
3	Peligro	315
4	Bote	333
5	Artimaña	345
6	Apertura	Especial

Promoción:

Valafor se convirtió en Príncipe Demonio en 1900, tras haber robado las predicciones de Nostradamus de la oficina privada de Yves (ver la ficha de Jano)

Apariencia y comportamiento:

Este Príncipe Demonio es uno de los últimos en haber sido ascendido, por lo que es considerado un poco la mascota de los demás, que lo llaman *el nene*, apodo que no le molesta en absoluto. De hecho, le gusta presentarse en la Tierra bajo la forma de un delincuente adolescente.

Rol:

Satán aprecia mucho las cualidades de Valafor y las usa al máximo de sus posibilidades. Es el encargado de organizar todos los robos importantes de la Tierra. Tiene prohibido actuar físicamente si hay riesgo de combate.

Posibilidades de intervención: 3

Que piensa Valafor de...

Los seres humanos: Son majetes, sobre todo los pobres. Los ricos se lo tienen muy creído.
Los animales: Los hay simpáticos, como los monos. Pero no me gustan los perros policía.
La política: ¿Qué?
La violencia: Algo a evitar.
El orden y la disciplina: Mi lema es *sin dios ni amo.*
Los Príncipes Demonio: Son más poderosos que yo, y no intento igualarlos ¡De verdad!
Mis servidores: Son tíos legales. Y es normal que lo sean, porque todos son colegas míos.

Grados concedidos por Valafor

Caballero de los ladronzuelos: Permite poder hablar mediante señas con otros que también dominen ese lenguaje.
Capitán de los bandidos: Permite tasar (aproximadamente) un objeto, simplemente mirándolo.
Barón del crimen perfecto: Permite tener una noción exacta del paso del tiempo, muy útil en robos cronometrados.

Relaciones con otros Príncipes

Enemigos: Andromalios, Brifron, Kronos.
Hostiles: Abalam, Baal, Belial, Caym, Crocell, Gaziel, Haagenti, Shaytan, Uphir.
Asociados: Kobal, Malfás, Mammon, Morax, Nybbas, Vapula.
Aliados: Andrialfo, Asmodeo.
Neutras: Todos los demás.

Componentes de Invocación:

(1) Un billete de 10.000 ptas, (2) Diez billetes de 10.000 ptas, (3) Un jarrón chino, (4) Una estatuilla inca, (5) Un cuadro cotizado, (6) Las Meninas.

La extraordinaria aventura de la cajera del supermercado de la esquina

Esta historia está dedicada al publicista francés que inventó, (seguramente un día de resaca), un eslogan más o menos como ese:

"CHOCOBON, el diablillo de las mañanas reidoras"

El supermercado estaba situado entre dos calles anónimas de un viejo barrio de la capital. Al lado de su puerta, arruinada por los años y el óxido, alguien había puesto el fin de semana un anuncio de oferta de empleo, en el que no se exigían estudios ni especialización. Gabriela (Gabi, para los amigos) lo apuntó rapidamente. Su especialidad era la no especialidad (o lo que es lo mismo, la polivalencia). A cambio era joven, bastante mona y sabía mover el culo.

El lunes dejó su apartamento al alba para ir a la entrevista. Entró en el super, echó una ojeada a las dos cajas desiertas, y pronto encontró la puerta de la dirección.

Un hombre entre dos edades, facciones cortadas a cuchillo y enteramente vestido de negro la esperaba, el culo bien aposentado en una sillón azul de falso skai.

- Buenos días, señorita -dijo el hombre con tono reposado- *Me llamo señor Contreras, el Gerente, pero mis amigos me llaman Sr. Contreras.*
- Venía por el anuncio, ¿puede entrevistarme ahora?
- Ya lo estoy haciendo. ¡Vaya, vaya! Me parece que me gusta usted. Necesitamos una cajera. ¿Tiene experiencia?
- Sí, trabajé en una pastelería árabe durante dos semanas, precisamente en la caja...
- Eso está muy bien... Sonrió mostrando una serie de dientes amarillentos, con dos caninos especialmente prominentes. Sí, me gusta usted. Puede empezar hoy mismo.
- ¡Caray! ¿Tan fácil? ¿Ahora mismo?
-Sonriendo, el Sr. Contreras la empujó suavemente hacia la caja, encendiendo el aparato.

El día empezó bien... La primera clienta llegó hacia las doce, rebuscó y trasteó por los polvorientos y mal iluminados pasillos del fondo, y un cuarto de hora más tarde avanzó arrastrando los pies hacia la caja, dejando el contenido del carrito sobre el zinc. Huevos, leche, harina, pan integral, queso de oveja... a medida que los artículos atravesaban su pequeña frontera, Gabi tecleaba con entusiasmo.

- Lata de calamares, huevos, lata de... BIIIPPP
La lata plateada, sin etiquetas, no tenía código de barras.
- ¡Sr. Contreras! Tengo un problema en la caja...
- Mmmm. ¿qué problema? ¿No hay código de barras? Oh, es carne de perro. Código 021563
- Gracias, perdone que le haya molestado...
Marcó el código rapidamente, y en la pantalla apareció el nombre del artículo: L.E.D. Fluo azul/tecno: 021563 Carne perro 750 ptas
- Muy bien, son 3.245 ptas, incluida la comida para el perro. ¡Caray, señora, a 750 ptas la lata su perro debe tener un pedigree de concurso!

La vieja desdentada la miró fijamente, sin comprender...
- Señorita, yo no tengo perro.
- ¿Ah, no? Perdone... -balbuceó Gabi confusa y avergonzada.

Por la tarde, la tienda estuvo más concurrida.
Gabi tecleaba a toda máquina
-... Pan, leche semi desnatada, paté de foiegrás, medio pollo, brochetas de gato especiadas...
Brochetas de gato...

Cogió la lata, miró la etiqueta, donde un tosco dibujo mostraba dos mininos negros empalados en espetón sobre un fuego...
Abrió mucho la boca, después su mirada se perdió en el infinito...
- *Señorita, tengo prisa.*
- *Ehhh Sí, perdóneme*
- *Lata de entrecot de vieja en salmuera...*
¿Qué? De pronto, la joven cajera lo vio todo claro.
¿Carne para perro? No... ¡Carne de perro! Eso es lo que le había dicho. Viendo la impaciencia del cliente, retomó su trabajo lo mejor que pudo.

Solamente vomitó cuando vio el tarro de cristal de potaje con los ojos flotando entre dos aguas. Fue estúpido, pero le hizo recordar esa Sagrada Familia de plástico en su burbuja de cristal que tenía de pequeña, y que se ponía a nevar cuando se agitaba...
Tuvo un súbito acceso de histeria y empezó a agitar el tarro, haciendo chocar entre sí los ojos, provocándoles un estrabismo digno del Dioni...

-¡¡¡¡SEÑOR CONTRERAAAAS!!!!

Oficina del Sr. Contreras, tras la hora de cierre

- Bueno, mi querida Gabi, qué le vamos a hacer, algunos de nuestros clientes tienen gustos muy especiales, adecuados a la finura de sus paladares... Tenemos la exclusiva sobre este tipo de productos en esta ciudad, y la verdad, usted, con su aspecto de top model y su actitud, tiene un gran futuro entre nosotros...

- Sr. Contreras, no lo dudo, pero es que...
- Tsc, tsc, qué lástima, normalmente nuestras cajeras no suelen durar más de una semana...
- Y... ¿qué es de ellas?
- Bueno, depende del lugar donde se pongan, claro. Pueden terminar en la estantería general, o bien quedarse entre las ofertas de la semana, ¡y algunas lo han conseguido ya desde el primer día!

Dos semanas más tarde...

- Espere, señora, este paté de vietnamita lleva un mes caducado, se lo voy a cambiar...
- ¡Pero a mí me gusta cuando apesta!
- ¡Oh! Perdone, señora. Entonces está bien.

Vivir cada día

La vida de los seres humanos al servicio del Señor

Los servidores de Dios

Algunos humanos tienen el gran privilegio de formar parte del gran ejército de Dios. Viven como sus semejantes, pero el 75 % de su tiempo se distribuye entre el entrenamiento y la plegaria. Al cabo de dos años, están disponibles para realizar su primera misión. Durante ellas no tienen ni vacaciones ni tiempo libre. En caso de muerte, su alma ira al Paraiso, mientras se camufla su fallecimiento bajo la forma de accidente para no levantar sospechas de las autoridades humanas.

Los soldados de Dios

Tras cinco años de misiones difíciles y de entrenamiento intensivo, los Servidores se convierten en Soldados. Obtienen algunos poderes a cambio de desaparecer completamente del mundo de los humanos. Carecen de vida privada y son contratados por empresas tapadera, normalmente en trabajos para los que se requiere el permiso de armas.

Equipo

Todos los humanos al servicio de Dios pueden obtener material de numerosas organizaciones. Se estima que una escuadra dispone de un presupuesto (en ptas) que deberá gastar a su gusto comparando las siguientes listas. Los precios indicados no son los del mercado negro, por lo que comprar ilegalmente un arma puede costar mucho más caro.

Servidores de Dios	**Presupuesto**
Detective	50.000
Escuadra anti-muertos vivientes	400.000
Escuadra anti-familiares	500.000
Escuadra especial	600.000
Servidor especializado	250.000

Soldados de Dios	**Presupuesto**
Grupo de Investigación	400.000
Brigada de Investigación	800.000
Pelotón de combate especial	2.000.000
Escuadra pesada	1.250.000

Ropa y armadura	**Precio**
Ropa normal	10.000
Ropa de lujo	60.000
Ropa 2ª mano	5.000
Chaleco anti balas	20.000
Uniforme paramilitar	10.000
Ropa de cuero	20.000
Casco de acero	20.000

Armamento	**Precio**
Porra	2.000
Puño americano	2.000
Puñal	2.000
Revólver cal. 22	10.000
Revólver cal. 44	20.000
Recortada	30.000
Uzi	250.000
Fusil	40.000
Carabina	50.000
M-16	140.000
M-60	400.000
Lanza granadas	300.000
Lanza llamas	500.000
Granada	1.000

Vehículos	**Precio**
Moto	500.000
Coche pequeño	1.000.000
Cuatro por cuatro	2.000.000
Camioneta	4.000.000

Accesorios	**Precio**
Mirilla telescópica	10.000
Visor láser	40.000
Visor infrarrojo	300.000
Puesto de mando	2.000.000
Detector de vida	600.000
Detector de invisibilidad	1.200.000
Casco anti-psi	1.000.000
Traje camaleón	500.000

Accesorios de alta tecnología

Los objetos con asterisco no están aún en el mercado a finales del siglo XX. Se trata de material experimental de concepción divina. Es raro que los Ángeles lo usen, ya que suele estar reservado para soldados y servidores de Dios sin poderes.

Mirilla telescópica: Da un bonus de una columna a una arma de fuego para un tiro a una distancia igual o superior a los 200 m.

Visor láser: Da un bonus de una columna a una arma de fuego para un tiro a una distancia igual o inferior a los 10 m.

Visor infrarrojo: Idénticos bonus que la mirilla telescópica, y anula los malus al tiro en la oscuridad

Puesto de mando (*): Consta de dos partes: Un centro de control (que puede ser instalado en una camioneta) que comprende un asiento comfortable (para el líder), una radio (equipada con un sistema anti-interferencias), 10 sensores de control médico (para conocer en todo momento el estado físico de la tropa) y 10 pantallas de visualización (que proyectan la imagen de lo que ve el soldado). La segunda parte se instala en los soldados: se trata de una cámara (en el casco), eléctrodos médicos (en los puntos neurálgicos del cuerpo), un altavoz (por el que el líder puede dar sus órdenes) y un micrófono. Este sistema permite usar los talentos de Táctica o Estrategia con un bonus de 2 columnas, y a distancia.

Detector de vida (*): Similar a unos gemelos, permite distinguir un cuerpo sin vida de otro con ella. Ideal para identificar Muertos Vivientes.

Detector de invisibilidad (*): Misma presentación que el anterior. Señala al utilizador (con un sistema de sonar) la presencia de objetos o seres invisibles. Puede ser conectado a un arma para anular los malus al tiro sobre un ser invisible.

Casco anti-psi (*): Este casco de acero concede una protección equivalente a un bonus de 1 en Voluntad contra todo ataque mental. Inútil si el portador no tiene PP.

Traje camaleón (*): Ofrece las mismas ventajas que el poder A262 al nivel 0.

Distribución de las fuerzas del Bien en la sociedad humana

La mayor parte de las organizaciones que mantienen el orden sobre la Tierra están más o menos dirigidas por las Fuerzas del Bien. La siguiente lista os dará una idea más exacta de dicha participación. (Los valores pueden variar de un país a otro):

Clero: El 20% de los miembros del clero forman parte del ejército de Dios (15% servidores, 4% soldados, 1% Ángeles). El 99% de los miembros del clero pueden ponerse en contacto en menos de una hora con las Fuerzas del Bien.

Ejército: El 10% de las fuerzas armadas forman parte del ejército de Dios (9% soldados y 1% Ángeles). Apenas un 25% de los restantes pueden contactar con las Fuerzas del Bien.

Policía: El 15% de las fuerzas del orden forman parte del ejército de Dios (10% servidores, 4% soldados, 1% Ángeles). 50% de los restantes pueden contactar con las Fuerzas del Bien.

Iglesias y lugares santos

Es evidente que la presencia casi permanente de seres humanos venerando a Nuestro Señor permite a los lugares santos adquirir propiedades especiales que hacen de ellos una fortaleza frente a las criaturas maléficas. La siguiente tabla indica los poderes de dichos lugares:

Fecha de construcción	Protección	Miedo	Otros	Voluntad
1970-?	+0	-	-	-
1900-1969	+1	+0	-	3
1000-1899	+2	+1	1	4
?-999	+3	+2	2	5

Protección: Otorga el poder de Voluntad Supranormal (A221) al nivel indicado a todos los que se encuentren dentro del lugar y crean en Dios. No cuesta PP

Miedo: Equivale al poder de Miedo (A134) contra todos los familiares y Muertos Vivientes (no Demonios) al nivel indicado. No cuesta PP, y se resuelve con la característica de Voluntad del edificio.

Otros: Número de poderes mentales (determinados por el DJ) que el edificio conoce y utiliza. Posee un número de PP igual a sus poderes más su Voluntad. Recupera uno cada 24 h.

Voluntad: Característica usada para los poderes que posee el edificio o lugar.

La vida privada de los Ángeles

Forma física

Un cuerpo humano permite al Ángel hacerse un hueco dentro de la sociedad humana. El ser humano propietario del mismo entra en penitencia durante el tiempo en el que el Ángel ocupa su lu-

gar. A la "muerte" del Ángel, (es decir, a la muerte del cuerpo humano), el ser humano se transforma, según su pureza de espíritu, en Ángel o en Soldado de Dios. Esta cesión requiere el consentimiento total del humano, si por algún motivo éste se arrepintiera, volvería en el acto a su cuerpo, sin tener el menor recuerdo de lo ocurrido.

Bienes materiales
Un Ángel recién creado puede disponer de lo que quiera, salvo que sea demasiado caro. Algunos ejemplos: Dispone de un alojamiento correcto (alquiler de unas 80.000 ptas al mes máx.), un vehículo (1.200.000 ptas máx), algunas armas (hasta 600.000 ptas). Respecto a las armas, poseerlas no significa tener derecho a usarlas legalmente. Se supone que un Ángel posee el permiso de conducir vehículos si tiene el talento a un nivel+0. Tiene permiso de armas nacional con un nivel+1, y permiso de armas internacional con un nivel+2.

Forma de vida
El cuerpo humano que acoge temporalmente al Ángel debe ser cuidado como se merece: Si éste se olvida de respirar, de comer y de beber, terminará matándolo. Para que la tapadera sea perfecta, a menudo tendrá que convivir con otros humanos, que pueden o no saber su verdadera identidad. Por cierto, cuantas menos personas la sepan, mejor: un Ángel deberá hacer su vida "humana" lo más normal y creible posible.

Reacción de los seres humanos
Por desgracia, a veces sucede que el Ángel es descubierto por un ser humano. Para averiguar las reacciones de éste, lanzaremos 1D6 y consultaremos la siguiente tabla, teniendo en cuenta el tipo de humano en cuestión y estos modificadores:

Apariencia del Ángel superior o igual a 5 -1
Apariencia del Ángel igual a 1 +1
Soldado de Dios -1

D6	Reac. 1	Reac. 2	Reac. 3	Reac. 4
1 o -	Ayuda 2	Ayuda 2	Ayuda 2	Ayuda 3
2	Ayuda 1	Ayuda 2	Ayuda 2	Ayuda 3
3	Huida 2	Ayuda 2	Ayuda 1	Huida 3
4	Huida 2	Ayuda 1	Ayuda 1	Huida 3
5	Huida 1	Huida 1	Huida 2	Huida 1
6 o +	Huida 1	Huida 2	Huida 2	Huida 1

Reacción 1: El humano no tiene ni armas ni coraje
Reacción 2: El humano está armado (fuerzas de seguridad, militar, delincuente).
Reacción 3: Sabe de Ángeles y Demonios y es partidario de los primeros (cristiano practicante).
Reacción 4: Sabe de Ángeles y demonios y es partidario de los segundos (miembro de una secta).

Ayuda 1: El humano intentará ayudar al Ángel pero sin combatir.
Ayuda 2: El humano intentará ayudar al Ángel combatiendo por él si es preciso.
Ayuda 3: El humano ataca al Ángel.

Huida 1: El humano huye sin decir nada a nadie.
Huida 2: El humano huye y llama a la policía.
Huida 3: El humano huye e intenta avisar a las Fuerzas del mal (si puede y sabe).

Los Ángeles y la Ley
La ley es quizá la mayor aliada de las Fuerzas del Bien. Así que buena parte de los representantes de la ley son, o criaturas controladas por los Ángeles, o criaturas de Dios directamente. Un Ángel nunca tendría que tener jamás problemas con la Ley y la Justicia.

Los tres tipos de Ángeles
El primero es *El simpático*. No haría daño a una mosca y se especializa en poderes defensivos. Frase típica: *Si te golpean en una mejilla, pon la otra.*

El segundo es *el justiciero*. Lucha lealmente contra las Fuerzas del Mal y considera la lucha como un juego de reglas precisas. No soporta la traición pero puede llegar a sentir cierta amistad y respeto hacia tipos "del otro lado" con las mismas ideas que él (estilo aviadores de la primera guerra mundial). Frase típica: *¡Criatura del Mal, ven a luchar y a morir como un guerrero!*

El tercero es *el integrista*. Lucha contra las Fuerzas del Mal con todos los medios a su alcance, sean honestos o no, y no tiene ninguna piedad hacia los seres maléficos. No le preocupan mucho los otros Ángeles y mucho menos la seguridad de los humanos. Frase típica: *¡Matémoslos a todos, Dios ya reconocerá a los suyos!*

La vida privada de los Demonios

Forma física
Demonios y Príncipes Demonio, así como algunos Familiares y eventualmente Satán en persona, toman posesión de un cuerpo humano recién muerto para caminar sobre la Tierra. La muerte

del ser humano suele ser desconocida por el resto de sus semejantes, pero siempre hay la posibilidad de que haya algún testigo de ella. Las "mejores" muertes son las crisis cardiacas, las sobredosis, los ahogamientos y las asfixias. En todas ellas la posesión del cuerpo pasa por un simple golpe de suerte del difunto. Un cuerpo parcialmente mutilado también puede ser útil como albergue provisional.
Cada vez que un cuerpo es poseido tras la muerte del humano (es decir, al finalizar la creación del Pj Demonio), el Dj lanzará un D66. Si las decenas son un 6, ha habido un testigo de la "resurrección" del tipo en cuestión. Consultar la siguiente tabla:

Result.	Testigo
61	Testigo ocular que pasa de todo.
62	Testigo ocular que se extraña, pero sin más.
63	Testigo ocular que se interesa por lo sucedido.
64	Amigo o conocido del muerto que se extraña, sin más.
65	Amigo o conocido del muerto que se interesa por lo sucedido.
66	Familiar o amigo íntimo del muerto que intenta averiguar qué ha sucedido.

En los casos 63, 65 y 66 el Demonio deberá eliminar al testigo para no tener problemas en el futuro. Su cuerpo puede ser usado para albergar a su jefe (un Príncipe Demonio) o un servidor (un Familiar) en el mundo de los humanos. A destacar que un Demonio no puede cambiar de forma durante su estancia en la Tierra, y que solamente volverá al seno de Satán tras la muerte física del cuerpo que ocupa. Los Familiares también pueden tomar posesión de un animal o de un objeto, (lo que es mucho más fácil)

Bienes materiales
Un Demonio recién creado puede disponer de lo que quiera, salvo que sea demasiado caro. Algunos ejemplos: Dispone de un alojamiento correcto (alquiler de unas 80.000 ptas al mes máx.), un vehículo (1.200.000 ptas máx), algunas armas (hasta 600.000 ptas). Respecto a las armas, poseerlas no significa tener derecho a usarlas legalmente. Se supone que un Demonio posee el permiso de conducir vehículos si tiene el talento a un nivel+0. Tiene permiso de armas nacional con un nivel+1, y permiso de armas internacional con un nivel+2.

Forma de vida
Un Demonio sigue la forma de vida de un humano para pasar desapercibido. Necesita alimentarse, dormir y respirar para mantener el cuerpo en el que está sano. No necesita ganar dinero de forma especialmente honesta, ya que ninguna moral le impide efectuar pequeños delitos. A ser posible, la ocupación del "muerto" se elige cuidadosamente para dar el mayor tiempo posible al Demonio. Los oficios más comunes (aparte de las coberturas especiales otorgadas en forma de poder) son: Parado, Ladrón, Okupa, Camello, Detective privado, Artista y Delincuente callejero. Hay que destacar que el Demonio intentará por todos los medios evitar que los más cercanos a él lo descubran, (es mucho más fácil eliminarlos y ofrecer sus cuerpos a otros Demonios). La forma de vida más habitual de la mayor parte de los Demonios recuerda bastante a la de los mafiosos o políticos (que tampoco son tan diferentes): una vida en la que se mezclan la riqueza, el egoismo y la mentira.

Reacción de los seres humanos
Cuando un humano normal descubre la verdadera identidad de un Demonio o uno de sus servidores, puede reaccionar de varias maneras. lanzar 1D6 y consultar la siguiente tabla, teniendo en cuenta el tipo de humano en cuestión y los siguientes modificadores:

Apariencia del Demonio superior o igual a 5 -1
Apariencia del demonio igual a 1 +1
Humanos muertos (sean los que sean) +1
Humanos muertos (conocidos o amigos) +2

D6	Reac. 1	Reac. 2	Reac. 3	Reac. 4
1 o -	Combate 3	Combate 3	Combate 1	Combate 2
2	Huida 1	Combate 3	Combate 1	Combate 2
3	Huida 2	Combate 1	Huida 1	Huida 3
4	Huida 2	Combate 1	Huida 1	Huida 3
5	Huida 3	Huida 1	Huida 1	Huida 3
6 o +	Huida 3	Huida 2	Huida 3	Huida 2

Reacción 1: El humano carece de armas y de valor.
Reacción 2: El humano está armado (fuerzas de seguridad, militar, delincuente).
Reacción 3: Sabe de Ángeles y Demonios y es partidario de los primeros (cristiano practicante).
Reacción 4: Sabe de Ángeles y demonios y es partidario de los segundos (miembro de una secta).

Combate 1: El humano ataca al Demonio intentando avisar a la policía y/o a las Fuerzas del Bien.
Combate 2: El humano ayuda al Demonio y pe-

leará a su lado en caso de problemas durante 1D6 h.
Combate 3: El humano ataca al Demonio, huyendo en caso de que éste lleve las de ganar.

Huida 1: El humano se pone a salvo intentando avisar a la policía y/o a las Fuerzas del Bien.
Huida 2: El humano se pone a salvo intentando avisar a la policía.
Huida 3: El humano se pone a salvo sin decir nada a nadie.

Los Demonios y la Ley
Los Demonios deberán tener mucho cuidado a la hora de usar sus poderes. La Tierra descrita en este juego no es exactamente nuestro planeta, y los investigadores especializados de los Ángeles están siempre al acecho para detectar la posible presencia de Demonios. Incluso si esas investigaciones nunca se hacen públicas, su fin consiste en la destrucción de uno o varios Demonios. Para no tener sorpresas desagradables, es importante recordar que todo representante de la ley está relacionado directa o indirectamente con las Fuerzas del Bien. A partir que un Demonio empieza a tener problemas con las autoridades de un país, acumula puntos de culpabilidad. A partir de cierto número, las Fuerzas del Bien empiezan a interesarse por el sujeto en cuestión:

Acto	Puntos de Culpabilidad
Control de identidad	+1
Arresto	+3
Uso de un poder sobrenatural ante testigos	+15
Combate contra la policía	+10
Combate contra seres humanos	+5
Una semana sin acumular puntos de culpabilidad	-1

Result.	Efecto
5	Un detective (servidor de Dios) vigila al Pj
10	Una escuadra de servidores de Dios interviene
20	Una sección de soldados de Dios interviene
40	Un Ángel interviene
50	Un grupo de Ángeles (D6+1) interviene
por +10	Un Ángel suplementario

Los puntos de culpabilidad pueden disminuir en circunstancias especiales (cambio de identidad, por ej.), o aumentar en caso de acciones especialmente extrañas y/o violentas.

Cuatro tipos de Demonios
El Mafioso: Tiene una cobertura impecable y casi nunca da la cara. Es muy sociable y gusta de relacionarse con todo el mundo, incluso con las Fuerzas del Bien, si se siente seguro. Es increiblemente peligroso ya que sus planes pocas veces se limitan a la simple vida de un ser humano.

El Monstruo: Dotado de espectaculares poderes le encanta combatir con todo lo que tenga alguna semejanza con un Ángel. Trata a los humanos con crueldad y desconfianza. Vive por y para el Mal... mientras dure.

El Héroe: Es polivalente, no responde a una descripción fija y no desmerecería en un cómic de super héroes (como super villano, claro). Su apariencia, muchas veces sencilla o incluso ridícula, oculta su verdadero poder: pertenece a las Fuerzas del Mal.

El Don Nadie: Más discreto aún que *el héroe*, oculta en lo que puede sus poderes, que solamente usa en caso de auténtico apuro. Desconfiado hasta la paranoia, este tipo de demonios suelen ser los favoritos de Andromalios, el príncipe de la Justicia.

Cómo ser DJ de Magna Veritas

Arbitrar una partida de Magna Veritas es más fácil que hacer lo propio con una de In Nomine Satanis. Los Pj luchan contra el Mal y algunas situaciones posibles entre los Demonios son impensables entre los Ángeles, teóricamente más rígidos y disciplinados. Las aventuras son, no obstante, algo más difíciles de concebir. Una buena fuente de ideas pueden ser las noticias de actualidad, o los periódicos viejos. Algunas ideas:

Un asesino psicópata mata a toda su familia. Las cosas no tienen por qué ser tan sencillas ¿quizá se trata de un Demonio novato, que ha eliminado a la familia para que no descubran su posesión del cuerpo humano?

Atentado no reivindicado. Una de las víctimas puede ser un Ángel (o un humano conocido por su postura pro-benéfica). Quizá los Demonios han intentado destruir un objeto o prueba comprometedora...

Se declara una guerra civil en un país lejano. Seguramente se trata del resultado del trabajo de un grupo de Demonios... Habría que volver las aguas a su cauce...

Un preso se escapa de una cárcel de alta seguridad. Se impone una investigación: Nadie escapa de una de esas cárceles sin ser un demonio o ser ayudado por las Fuerzas del Mal...

La historia también puede ser una buena fuente de ideas para DJ sin recursos. No todo lo que dicen los libros de historia tiene que ser exactamente cierto...

Fuga radioactiva en Chernobil: Las Fuerzas del Mal han querido borrar las huellas de su paso por la fábrica rusa. Otra cosa es que lo hayan conseguido por completo...

El triángulo de las Bermudas: ¿Una intervención más de Vephar, el Príncipe de los Océanos?

El robo del tren de Glascow: Valafor, el Príncipe de los ladrones, cabalga de nuevo.

Como ser DJ de In Nomine Satanis

Un DJ debutante puede tener ciertos problemas a la hora de encauzar a sus jugadores en las primeras partidas. Es muy fácil que los Pj caigan en la tentación de comportarse de la manera más caótica posible, con la excusa de que son Demonios: ya se sabe, atropellar viejas, asustar bebés y disparar con su fusil (o con su bazooca) contra los coches de policía. Se recomienda tener a mano un grupo de Ángeles "de combate" especialmente sanguinarios, para devolver las aguas a su cauce. Tras una pequeña lección (y si es necesario, tras la masacre del 50% del grupo) es posible que los jugadores tomen conciencia de la delicada situación de los "malos" en esta película, y en concreto su papel en las Fuerzas del Mal: poca cosa más que peones en el gran tablero de ajedrez del mundo, dispuestos a obedecer a sus Príncipes con la esperanza de convertirse, ellos mismos, en Príncipes algún día. Las aventuras deberán ser diseñadas para permitir a los Pj lucirse por separado en uno u otro momento: Una buena partida de INS debería ser una mezcla de diplomacia, engaño, sospecha y una pizca (o un puñadito) de violencia.

Una buena fuente de ideas para aventuras pueden ser los periódicos o los telediarios: Las matanzas, guerras y masacres diversas pueden interesar tanto a Dios como a Satán:

Un avión explota en pleno vuelo, sin que se reivindique el atentado: Puede tratarse del asesinato de un testigo peligroso para uno u otro bando, o que posea un secreto que no debe llegar a manos de las autoridades terrestres.

Un complicado robo cuyo botín apenas son unas decenas de miles de ptas: Un servidor de Jano puede haber hecho desaparecer algo más importante que algunos billetes.

Un cementerio es profanado, las tumbas vaciadas y los cuerpos robados: Quizá algunos Soldados de Dios han ido a la caza de Zombis. Quizá se han dejado pistas que permitan localizarlos y destruirlos a su vez...

Una multinacional intenta conseguir por todos los medios un terreno o fábrica de escaso valor: Es posible que las tropas de Dios, y más concretamente los servidores de Juan, necesiten una nueva forma de energía o piezas especiales para su material de alta tecnología.

Otra fuente de inspiración pueden ser los sucesos inexplicables del mundo. Muchos de ellos podrían ser explicados de otro modo:

Las guerras de religión: Un Arcángel se vuelve loco intentando por todos los medios extirpar el Mal, volviéndose peor que el Mal mismo.

La segunda guerra mundial: Dios y Satán hacen un pacto anti natura contra la Alemania nazi. Dios porque está en peligro el mundo entero, Satán porque no soporta que un simple ser humano se lo monte mejor que él.

La presencia de numerosos OVNI en los USA durante los años 50: Quizá algunas pruebas de servidores de Juan destinados a la creación de naves de combate de gran radio de acción.

Dos muertos en un festival Heavy en Inglaterra ¿Un sacrificio humano chapucero? Sea como sea, puede poner en peligro la cobertura de muchos Demonios...

Vida y muerte de un Renegado

La ruptura
Un renegado es un Ángel o un Demonio que, voluntaria o involuntariamente, abandona las filas del Bien o el Mal. Según las estadísticas secretas de Dominic y Andromalios, el 2'5% de los Ángeles y Demonios terminan así.

¿Involuntariamente? Si un Ángel o Demonio comete una falta especialmente grave, por la que sería severamente castigado, puede que prefiera desaparecer.

¿Voluntariamente? Puede que el Ángel o Demonio decida dejarlo todo y marcharse. ¿Los motivos? Múltiples: falta de Fe, hastío por la mentalidad y los métodos de su bando, respuesta ante una acción determinada o, lo peor de todo, flechazo por un ser (másculino o femenino) del bando contrario. ¡Y es que el amor, entre los Ángeles y los Demonios, a veces existe!

Ser renegado es una forma de actuar, no una forma de pensar. Se puede ser renegado "in mente", pero mientras que se hagan con eficacia las misiones y se acuda cuando se requiera, la Jerarquía no tendrá nunca nada que reprochar.

Un Ángel o Demonio se convierte oficialmente en renegado cuando la Jerarquía descubre su traición: de una forma especialmente flagrante cuando, por ejemplo, elimina a su contacto y destruye todos sus vínculos. De una forma más suave si no se presenta a dos revistas de sus superiores (si se lo impide cualquier cosa, tiene que avisar y/o probarlo). La Jerarquía pone entonces su nombre en la lista de renegados, su cuerpo empieza a envejecer y, aunque conserva sus poderes, su capacidad de recuperación baja radicalmente (ver, una vez más, *Mindstorm*)

Las represalias
Sea cual sea el grado o importancia del Ángel o del Demonio desaparecido, la jerarquía inicia una investigación, enviando a un grupo que buscará al renegado en los lugares lógicos donde podría reaparecer: su piso, su trabajo, su banco, el entorno familiar si lo tiene, etc. Su piso será vigilado una temporada, luego será ocupado por otro. Sus cuentas corrientes, tarjetas de crédito, etc, serán anuladas. Así que es mejor preparar la huída de antemano.

Que la persecución dure más o menos depende de diferentes motivos:

- Los Ángeles buscan más sus renegados que los Demonios. Son más viscerales, la persecución será más dura, sus investigaciones más eficaces.

- Ángeles y Demonios dan más importancia a los renegados poderosos que a los mediocres.

- Un renegado de Grado 2 será más buscado que un renegado de Grado 1, y no se dejará nunca sin buscar un renegado de grado 3.

- En teoría, tienen prioridad de búsqueda los Arcángeles o Príncipes renegados. En la práctica, los Ángeles al servicio de Dominic o los Demonios al servicio de Andromalios son los más activamente buscados (por aquello de que hacen feo). Por el contrario, un renegado de Jano o de Valafor muchas veces no es ni investigado.

- Al principio (durante un par de meses), los equipos encargados de cazar al renegado intentan cogerlo vivo para interrogarlo sobre las causas de su deserción. Con el tiempo, los cazadores pierden la paciencia y tiran a matar.

- Un renegado capturado vivo es siempre condenado a muerte (a no ser que aún sea de cierta utilidad, por ejemplo como espía) Además, puede sufrir tortura, antes y después de morir su cuerpo. Si es un Ángel, su alma irá al Purgatorio. Si es un Familiar o Demonio, irá al Infierno durante algunos millares de años. Para más detalles, consultar (otra vez) *Mindstorm*.

La vida cotidiana
¿Qué hace un renegado una vez libre? Lo que quiere. Al igual que un humano indocumentado (el renegado querrá cambiar de identidad si no quiere ser descubierto) deberá construirse una nueva vida.

Puede decidir vivir en paz en una casa rodeada de flores... hacer carrera como político... ir a Colombia a traficar con droga... Evidentemente, cuanto más sea buscado (los Ángeles o Demonios de Grado 3, por ejemplo) más deberá huir y cambiar regularmente de identidad para no ser descubierto.

¿Arrepentirse?
Los Ángeles buscan más a sus Renegados que los Demonios... En revancha, pueden aceptar nuevamente en sus filas a los arrepentidos. Todo depende del motivo de su huida, del grado de su arrepentimiento.

Y aún, cuando más poderoso sea el ángel, más se le perdonarán sus *pecadillos*, con tal de recuperarlo.

Por el contrario, entre los Demonios no hay vuelta atrás. Ningún arrepentido ha vuelto jamás... (aunque dicen que hay algunas excepciones)

Y la muerte...
Un Ángel o Demonio renegado puede morir de vejez. ¡Tiene todos los números, no obstante, de morirse mucho antes!

Vida y muerte de un hechicero

Cómo jugar con fuego...
Un hechicero es un humano que ha aprendido los secretos de la hechicería y que, gracias a sus conocimientos, invoca a Ángeles y Demonios en cuerpo humano para atarlos a su servicio. También puede dominar algunos hechizos de poder medio (para más información, consultar el suplemento *Berserker*, de próxima aparición).

La hechicería es un arte extremadamente difícil y peligroso. Los hechiceros son muy raros. Por una parte tienen que tener acceso a los secretos de la magia, ¡y por otro un porcentaje bastante importante de aprendices suele morir en su primera invocación!

Y es que, si invocar a un Ángel o Demonio puede dar mucho poder (pues la criatura invocada está obligada a servirle en todo), el menor error es siempre fatal, ya que el Ángel o Demonio de turno, invocado pero no dominado, no se arriesgará a dar al humano una segunda oportunidad...

Todos los enemigos de la Creación
Los Ángeles y los Demonios odian a los hechiceros casi tanto como se odian entre ellos. Tanto Arriba como Abajo se cuentan numerosas historias sobre ese o aquél que estuvo atado durante décadas, haciéndole hacer trabajos humillantes, como pelar patatas o violar niñas (que, para un Ángel, es especialmente retorcido). El Demonio más tranquilo, el Ángel más pacífico no dudarán en matar salvajemente a cualquier hechicero con el que se tropiecen, como se mata a una repugnante araña venenosa.

Sin embargo, (INS/MV es un juego lleno de *sin embargos*) puede suceder que un hechicero consiga una alianza con uno u otro bando, jurando que solamente invocará seres del otro lado.

Esto no es demasiado legal, y no está muy bien visto por los Ángeles de Dominic o los Demonios de Andromalios... pero sucede, un poco como la pasma utiliza confidentes a cambio de inmunidad sin tener permiso oficial de sus superiores.

Una vida solitaria
Al contrario de los Psis, los hechiceros son seres solitarios. No suelen reunirse (para ello, tendrían que conocerse primero) y raramente tienen intereses comunes para hacerlo.

A menudo son solteros, y por una buena razón: su casa o piso está plagada de pentáculos, libros viejos y componentes de invocación de aspecto raro, así como un montón de pequeños detalles que harían enloquecer a su marido, mujer o amante. Por el contrario, tampoco hay que caer en la tan sobada imagen del anciano dentro de su caserón en ruinas: los hechiceros son de todas las edades y de todos los sexos, y a menudo tiene trabajos de tapadera (administrativo, inspector de haciendas, diseñador de juegos de rol).

Los más poderosos (aquellos que consiguen controlar uno o varios Ángeles y Demonios) tienen puestos importantes en la sociedad: es normal que aprovechen su poder para acumular dinero o hacer carrera.

Una muerte desagradable
Un hechicero suele morir de la manera más tonta, los brazos en alto, en mitad de una invocación fallida, reducido a cenizas por el Demonio de Belial de turno que aparezca en el pentáculo mal hecho...

Por supuesto, puede suceder que algunos mueran de muerte natural. Suelen ser aquellos que saben pararse a tiempo, contentarse con lo que tienen y no ir más allá.

Pero es como el juego de rol, ¿sabes? Una vez que se empieza...

Vida y muerte de un Psi

Una herencia mortal
Un Psi es un humano, descendiente directo de Adán y Eva y que ha heredado algunos poderes psíquicos o sobrenaturales.

Estos poderes son numerosos y variados (ver *Mindstorm*). Algunos hasta son muy poderosos. pero a pesar de ello los Psis siguen siendo humanos, y no son rivales para los Ángeles o Demonios, pues su resistencia a las heridas es muy débil.

Para paliar este problema los Psis, más astutos que los hechiceros pero también más numerosos, suelen unirse y actuar en grupo.

Gracias a sus poderes, los Psis triunfan en la industria privada, especialmente en los campos de la informática, de la investigación y de la técnica en general. La dirección de estos grupos, así como los consejos de administración, está formada en gran parte por Psis que cooperan entre ellos.

Una cierta paranoia
Grupos de presión, ultras, ejércitos privados, enorme poder financiero... los Psis viven adelantados a su tiempo, en un mundo Cyberpunk con megacorporaciones y su propia justicia. Un ambiente peligroso, que fomenta la paranoia y la traición.

Pero, entendedlos: esa es la unica manera de convertirse en una facción lo bastante poderosa como para resistir a los poderes del Bien y del Mal, pues aquellos que conocen su existencia los combaten política y económicamente, con el objetivo, quizá utópico, de librar un día a la humanidad de su influencia...

Los Quijotes
Se puede ser Psi y no pertenecer a ningún grupo. Algunos entre ellos se mantienen por azar en la sombra, ya sea porque nunca han oído hablar de sus semejantes, o porque no les interesa su compañía. Un poco como los renegados, pero sin ser perseguidos por sus iguales. A menudo viven vidas interesantes y aventureras... aunque peligrosas, por qué os voy a engañar.

¡Hay que mantenerse siempre alerta!
Un Psi puede morir por la utilización equivocada de un poder, poderoso pero mal controlado. Por el contrario, también puede suceder que alguno de ellos muera de crisis cardiaca tras una comida de negocios demasiado abundante.

Guía de poderes

Este apéndice es una compilación de todos los poderes accesibles a seres divinos y demoníacos, incluyendo también los poderes especiales concedidos a los servidores destacados.

Nombre: Nombre del poder. Si hay varios poderes con el mismo nombre se especificará la naturaleza del mismo entre paréntesis.

Tipo: Si el poder está señalado como *Especial* significa que solamente puede ser adquirido con el permiso directo del Príncipe Demonio o Arcángel. Si el poder está señalado como *Único* quiere decir que no posee nivel. Es el caso de las mejoras de características, de los objetos y de los servidores. Un poder *Mental* se usa durante la fase correspondiente del turno de juego (y por orden de Voluntad). Un poder *Físico* se usará en la fase correspondiente (y por orden de Agilidad). Un poder *Permanente* funciona, eso, permanentemente. Siempre.

Número: Lugar que ocupa en las listas generales de poderes. A significa Ángeles, D Demonios. xxx quiere decir que es un poder especial y que no tiene número.

Coste: Indica el número de Puntos de Poder que cuesta usarlo. A no ser que se indique lo contrario, se gastan los puntos se consiga usar el poder o no.

Resolución: Característica que se utiliza para calcular las posibilidades de éxito del uso del poder. *Automática* significa que el poder funciona automáticamente.

Defensa: Tipo de protección que puede reducir los efectos del poder. *Esquiva* quiere decir que el poder puede ser esquivado como cualquier ataque físico (y que una armadura física funciona con él). Si aparece una característica quiere decir que la víctima tiene derecho a una tirada de resistencia con ella a nivel 0. *Ninguna* quiere decir que no hay salvación posible para el objetivo del poder.

Alcance: Distancia máxima a la que el poder puede ser usado. *x5* significa que el poder es un tipo de ataque cuyo alcance se calcula como un arma a distancia (y que el alcance máximo es igual al alcance normal multiplicado por 5). *Vista* quiere decir que el utilizador de este poder debe tener una línea de visión directa con su víctima, (no a través de una cámara o de un par de gemelos). *Contacto* significa que la víctima debe ser tocada por el utilizador del poder (mediante una tirada de Pelea si la víctima no se aviene). *Personal* quiere decir que el poder solamente tiene efecto directo sobre el poseedor. *Variable* quiere decir que el valor exacto depende de ciertos factores (a menudo el número de puntos de poder gastados)

Descripción: Utilización y efectos del poder, así como algunas utilizaciones secundarias. En este apartado (como en otros), RU significa Resultado de las Unidades.

Absorción
Número: A224 **Tipo:** Mental (Único)
Coste: 0 **Exito:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder permite absorber los puntos de poder gastados por un adversario cuando uno es el blanco de un ataque psíquico. *Ejemplo: El Pj es el blanco de un poder de Hechizar. Recupera inmediatamente 4 PP.* Esto no impide que dicho poder funcione (por lo que podríamos llamarlo un poder sado-maso). Si los PP superan el número de PP máximo, los sobrantes deben ser gastados antes de una hora. En caso contrario, se perderán.

Abundancia
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 3 **Resolución:** Automática
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de alimentar 5 veces (1+ Nivel) personas al alcance de su vista. El poder cuesta 3PP y sustenta a los beneficiarios durante tres días. El alimento no es físico sino espiritual, pero contiene todas las proteínas necesarias para una alimentación equilibrada.

Ácido (ataque)
Número: D126 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Permite a su poseedor poder proyectar chorros de ácido sobre sus enemigos. El lugar del cuerpo que produce el ácido deberá ser especificado por el jugador (manos, boca, nariz o órganos sexuales). El daño y el alcance dependen del número de PP gastados.

PP	Pot.	Alc.	Notas
1	+5	30 m.	2 puntos de armadura disueltos
2	+6	45 m.	3 puntos de armadura disueltos
3	+7	60 m.	4 puntos de armadura disueltos

Sea cual sea el resultado de la tirada, el ácido se proyecta. La Precisión o la Percepción se utilizan para saber si el chorro da en el blanco (Percepción en el caso de un tiro instintivo, y Precisión para un tiro apuntando). Si se da en el blanco, la víctima pierde 2, 3 ó 4 puntos de armadura. Si esta protección es natural (casco, ropa, cota de malla, caparazón de tortuga), la pérdida es definitiva, si la protección es gracias a un poder, la pérdida dura 1 minuto. El poseedor del poder está inmunizado contra su propio ácido. Si el ácido se lanza contra un muro, no se realizará ninguna tirada de impactar (evidentemente). Un punto de poder corresponde a 250 cl. de ácido, y pueden conservarse en un vaso de cristal. También puede lanzarse como Coktail Molotov (talento de Lanzar), causando los mismos daños que los causados por un ataque de 1 PP. El ácido conservado pierde sus facultades a las 24 h.

Ácido (contacto)
Número: D165 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por ataque **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Concede la facultad de producir una pequeña cantidad de ácido con un modo de ataque que se deberá especificar (manos, garras, cuernos, lengua). Cuando en combate, alcance a su víctima (aunque no le haga daño) con esa parte del cuerpo, le provocará un daño extra igual al RU. *Ejemplo: si las manos producen ácido, una tirada del talento Pelea deberá resolverse con éxito antes que el poder sea usado.* El poseedor del poder está inmunizado contra su propio ácido, pero éste es demasiado débil para ser conservado en un recipiente (pierde sus poderes en 1 min.) o para agujerear un muro, por ejemplo.

Adicción
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 5 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Concede la facultad de convertir a la víctima dependiente de no importa qué sustancia (los PP se gastan en el momento en que la víctima consume dicha sustancia). Se convierte en adicto tras 10-RU días, a razón de una dosis por día (es decir, que debe absorber esa sustancia al menos una vez al día). En caso de "mono" (es decir, no haber tomado esa sustancia un día) el personaje está totalmente fuera de juego (8 columnas de malus a todas sus acciones). Se puede efectuar una curación tras un tratamiento largo y costoso, que dure al menos uno o dos años. Se puede crear adicción por cosas que no sean alimentos: la TV, el acto sexual, el asesinato. La única limitación está en que los PP deben gastarse en el momento en que el personaje hace la acción y no antes.

Agilidad (permanente)
Número: A355, D355 **Tipo:** Permanente
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Concede a su poseedor 1 punto de Agilidad extra. La característica puede aumentar así más allá del máximo permitido. *Ejemplo: 4 para un Familiar, 3 para un soldado de Dios*, pudiendo llegar hasta 6 si el superior directo (Dios, Príncipe demonio o Arcángel) lo autoriza. Este poder no tiene niveles, pero puede adquirirse varias veces (con las restricciones anteriores) aumentando la característica 1 punto cada vez.

Agilidad (temporal)
Número: A243, D243 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor (2 + nivel en el poder) puntos de Agilidad de más. El valor máximo de la característica es 6 y todo punto de más se convierte en una columna de bonus para toda tirada usando esa característica. *Ejemplo: un Ángel con una Agilidad de 5 utiliza el poder al nivel+1. Ahora tiene una Agilidad de 6 y 2 columnas de bonus en todas sus tiradas de Agilidad.* Los efectos del poder duran un número de minutos igual a la RU. En caso de fallo, el punto de poder se pierde sin más.

Agua bendita
Número: A124 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar agua bendita. Este ataque solamente afecta las criaturas maléficas (Muertos vivientes, Familiares, Demonios y Príncipes demonio), y parece un chorro de manguera saliendo de las manos del utilizador. Sobre alguien normal, este poder no tendrá otro efecto que un remojón (a no ser que haga mucho frío, claro). Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el chorro de agua se proyecta igual. La Precisión y la Percepción solo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

PP	Pod.	Alc.	Notas
1	+7	15	Afecta 4 blancos próximos entre sí
2	+8	30	Afecta 5 blancos próximos entre sí
3	+9	60	Afecta 6 blancos próximos entre sí

Sólo los poseedores de este poder pueden crear Agua bendita. Por el contrario, la que se encuentra en las iglesias o sea consagrada por los sacerdotes no tendrá

ningún efecto sobre las criaturas maléficas. El agua podrá ser guardada en un recipiente para ser lanzada sobre un adversario maléfico (talento *Lanzar*). Una vez creada, el Agua bendita pierde sus poderes en venticuatro horas. La cantidad de líquido indica el daño causado:

Cantidad	Daño
250 cl.	+2
500 cl.	+3
750 cl.	+4
1 litro	+5

Cada PP permite crear 250 cl. de agua bendita. Los daños causados por el agua bendita no son visibles, pero el demonio sentirá un vivo dolor, y no podrá impedir aullar y retorcerse, a no ser que pase una tirada de Voluntad con un nivel de Dificultad dependiente de la siguiente tabla:

Daño recibido	Nivel
1-7	Fácil
8-12	Medio
13 y +	Difícil

Agua del grifo
Número: A125 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar desde sus manos un delgado chorro de agua, a alta presión. Solamente afecta un objetivo a la vez. Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el chorro de agua se proyecta igual. La Precisión y la Percepción solo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia.)

PP	Daño	Alcance
1	+3	50
2	+4	100
3	+5	200

Alianza
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 2 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de reconciliar dos personas (a las que debe ver). La tirada de resistencia deberá ser realizada por los dos personajes y se tendrá en cuenta el mejor resultado. Ciertas circunstancias pueden modificar esta tirada (los modificadores se expresan en número de columnas y se aplica a la tirada de resistencia del personaje).

Circunstancia	Modificadores
Líder de un ejército en guerra	-3
Conflicto reciente (menos de una semana)	+1
Viejo conflicto (más de dos años)	+2
Víctima del poder *Discordia*	-2

Alimentación no necesaria
Número: A215, D215 **Tipo:** Permanente (Unico)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de vivir sin necesidad de alimentarse. Absorber alimento es posible pero en absoluto obligatorio.

Amabilidad (absorción)
Número: A144 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar PP absorbiendo la energía vital de un

ser vivo amable o profundamente bueno. La víctima debe ser voluntaria. El RU indica el número de puntos recuperados y el número de puntos de Voluntad perdidos por la víctima, que no se puede quedar a menos de 1 punto. Es decir, una RU 5 con una Voluntad de la víctima de 3 significa una ganancia de 2. Los puntos de Voluntad perdidos se recuperan al cabo de una hora. Hasta entonces, el valor reducido se usará en todas las tiradas que conciernan a dicha característica. Si los PP exceden el número de puntos máximo, los sobrantes deben ser gastados antes de una hora, en caso contrario se perderán. Este poder sólo puede ser usado una vez cada dos horas.

Amor (absorción)
Número: A143 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder permite a su poseedor poder ganar PP absorbiendo la energía vital de un ser vivo enamorado de otro. La víctima debe ser voluntaria. El RU indica el número de puntos recuperados y el número de puntos de Voluntad perdidos por la víctima, que deberá quedarse al menos con 1 punto de Voluntad. *Ejemplo: RU 5, Voluntad de la víctima 3, se ganan solamente 2 PP.* Los puntos de Voluntad se recuperan al cabo de una hora (hasta entonces, el valor reducido será el usado en todas las tiradas usando esa característica). Si los puntos de poder sobrepasan el máximo inicial, los sobrantes deberán ser gastados en una hora, en caso contrario se perderán. Este poder solamente puede usarse una vez cada dos horas.

Anaerobiosis
Número: A216, D216 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de no necesitar respirar, aunque puede respirar si lo desea. También puede sobrevivir en el espacio o en el vacio total.

Apariencia (absorción)
Número: D146 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** AP
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar PP absorbiendo la energía vital de un ser vivo. El RU indica el número de puntos recuperados y el número de puntos de Apariencia perdidos por la víctima, que se quedará al menos con 1 punto. *Ejemplo: RU 5, Apariencia de la víctima 3. La ganancia solamente será de 2 puntos.* Los puntos de Ap se recuperarán al cabo de una hora (hasta entonces, el valor reducido será usado en todas las tiradas de esa característica). Si los PP exceden el valor inicial, los sobrantes deben ser gastados antes de una hora, en caso contrario se perderán. Este poder sólo puede ser usado una vez cada tres horas.

Apariencia (permanente)
Número: A354, D354 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder permite a su poseedor un punto de Apariencia suplementario. La característica puede ser aumentada así más allá del máximo permitido. *Ejemplo: 4 para un Familiar, 3 para un soldado de Dios)* Pueden llegar hasta 6 si su superior directo (Dios, Príncipe demonio, Arcángel) lo permite. Este poder no tiene niveles, pero puede adquirirse varias veces (con las restricciones anteriores) aumentando la característica 1 punto cada vez. Aunque la Apariencia sea modificada, el personaje será siempre reconocible.

Apariencia (temporal)
Número: A244, D244 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor (2 + nivel del poder) puntos de Apariencia de más. El valor máximo de la característica es de 6 y todo punto más allá de ese valor dará una columna de bonus para toda tirada usando esa característica. *Ejemplo: un Ángel con una Apariencia de 5 usa este poder al nivel +1. Tiene ahora una Ap de 6 y 2 columnas de bonus a todas sus tiradas.* La Apariencia se mantiene así un número de puntos igual a la RU (si la tirada falla, el punto de poder se pierde y no pasa nada). Aunque la Apariencia sea modificada, el personaje será reconocible.

Apariencia demoníaca
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 por vez **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Según el tipo de criatura
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poder crear un aura similar a la que poseen las criaturas maléficas. El personaje podrá mantener el aura durante 10 min. (por punto de poder gastado). La potencia del aura será la del Pj. El tipo de criaturas engañadas dependerá del nivel del poder:

Nivel	Criatura
+0	Muertos Vivientes
+1	Muertos Vivientes y Familiares
+2	Muertos Vivientes, Familiares y Demonios
+3	Muertos vivientes, familiares, Demonios y Príncipes Demonio.

Apertura
Número: Axxx, Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de abrir cualquier puerta u objeto que tenga una cerradura mecánica o electrónica. La siguiente lista da una idea de lo que puede abrir un personaje según su nivel en el poder:

Nivel	Tipo de cerradura
+0	Mecánica sencilla
+1	Mecánica complicada (cerradura fichet, sistema de seguridad)
+2	Electrónica sencilla (combinación, de tarjeta)
+3	Electrónica complicada (reconocimiento vocal o huella digital)

Apuesta tonta
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 3 **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de provocar una apuesta mágica, que crea una especie de hechizo en la víctima, la cual hará lo imposible para intentar ganar dicha apuesta, sea la que sea. Lo intentará (1+nivel) veces antes de renunciar (si aún está vivo). Si la víctima gana la apuesta, estará inmunizada contra este poder durante 10 años.

Arma mágica
Número: A411-A416, D411-D416
Tipo: Permanente (Único)
Coste: Variable **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de tener un arma mágica muy poderosa. Todas las armas mágicas se encuentran normalmente en una Marca Intermedia y solamente aparecen en la Tierra cuando sus poseedores desean usarlas y gastan 1 PP (esta acción es voluntaria y es considerada como un poder mental). Pueden desaparecer del mismo modo y por el mismo coste. Se pueden dividir en tres clases:

- *Arma bendita (o maldita)*: El arma tiene un bonus de +3 a su poder o su precisión cada vez que se ataca con ella y sin gasto alguno de PP.

- *Arma móvil:* El arma combate por sí sola con una característica de 4 y un talento de nivel +2. Puede desplazarse a la misma velocidad que un humano que camina, pero sin alejarse más de 50 m. de su poseedor. El arma tiene un bonus de +2 a su poder o a su precisión, sin gasto alguno de PP.

- *Arma inteligente:* El arma contiene el alma de un individuo integrista que ha aceptado encarnarse en un arma (entre los Ángeles) o que ha sido castigado a ello (entre los Demonios). Su Voluntad es de 3 y tiene 3 poderes a determinar como si se tratara de un personaje normal (evitando, por supuesto, los poderes ilógicos). Puede comunicarse con su propietario por telepatía y posee 6 PP que recupera a razón de 1 cada 24 h. El arma combate por sí sola con una característica de 4 y un talento de nivel +2. Puede desplazarse a la misma velocidad que un ser humano caminando, pero sin alejarse más de 50 m. de su poseedor. El arma tiene un bonus de +1 a su poder o a su precisión, sin gasto alguno de PP.

Se deberá determinar inmediatamente si el arma mágica en cuestión es *a distancia* (armas de mano, lanzables, pesadas, etc) o *de contacto* (espada, hacha, alabarda, puño americano, etc).
La utilización de armas mágicas estilo puño americano se considera como un ataque de Pelea (por lo que puede ser combinada únicamente con este tipo de combate). La siguiente tabla ayudará a conocer la naturaleza exacta del arma:

Número	Ángeles o Demonios
411	Arma de contacto bendita (o maldita)
412	Arma a distancia bendita (o maldita)
413	Arma de contacto inteligente
414	Arma a distancia inteligente
415	Arma de contacto móvil
416	Arma a distancia móvil

A la muerte de su poseedor, el arma mágica desparece.

Armadura corporal
Número: A211, D211 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor el poder de hacer aparecer una armadura que recubra su cuerpo. Hacer aparecer o desaparecer esta armadura requiere un segundo y se considera una acción física. Algunos materiales pueden permitir al personaje hacerse pasar por una estatua (una tirada de Voluntad *media* será necesaria para seguir inmóvil sin delatarse). El valor de esta protección y su aspecto dependen del nivel del poseedor:

Nivel	Protec.	Asp. (Demonio)	Asp. (Ángel)
+0	2	Quitina	Oro
+1	3	Escamas	Plata
+2	4	Caparazón	Cobre
+3	6	Piedra	Piedra

La extraña y turbadora desaparición de la plata para las vacas

Se casaron al inicio de la Primavera, y la mayor parte de la gente del pueblo estuvo presente, ya que el matrimonio es uno de los pocos actos públicos entre la gente del campo. La novia hizo su entrada en la iglesia, luciendo un vestido blanco-grisáceo pésimamente arreglado por su madre, que había sido bastante más alta que ella. La desnutrición había provocado en Rosanna la pérdida de algunos dientes, pero aquel soleado día estaba radiante de felicidad, al contemplar ante el altar a su prometido, al padre Antonio y a los dos testigos.

- Rosanna Fuentes, al tomar a Julio Alberto Banderas por esposo, ¿le juras fidelidad, obediencia y amor hasta que la muerte os separe?
- Sí.

- Puedes besar a la novia.

Julio Alberto, un mocetón tímido y poco inteligente, la besó apasionadamente, y después la tomó del brazo para recibir la alegría de los quince conciudadanos que esperaban el final de la ceremonia para precipitarse sobre la mesa ya dispuesta. *Ite missa est et in vino veritas...*

Su noche de bodas transcurrió en la dulce intimidad del ranchito de papá Banderas, en el mismísimo lecho paterno, momentaneamente cedido para la ocasión. Y por la mañana, al despertarse uno en brazos del otro, se descubrieron enamorados.

Los meses pasaron y un invierno especialmente frío papá Banderas murió, por culpa de una mala gripe que se lo llevó, dejando solos a su hijo y su nuera. Julio Alberto se consoló pronto, pensando en la herencia: el ranchito, las pocas tierras de alrededor, algunas gallinas y un gato viejo. Junto a Rosanna, se sentía capaz de empezar una vida llena de felicidad y satisfacciones.

Los días se deslizaron lentamente, y el deseo de infantar se coló en el ranchito. Julio Alberto quería un heredero, pese a su precaria situación económica, y así se lo hizo saber a su mujer, regalándole un collar de perlas de madera tallada a Rosanna, que lloró de alegría al recibirlo.

- Julio Alberto, ¿por qué lo hiciste? ¡Te quiero!
- Yo también te quiero, amor...

Dos años más tarde el fantasma de las tres D (desacuerdo, disputa, divorcio) se coló en el ranchito. Todo empezó por nada, por una tontería, como empiezan siempre estas cosas. Un mal día Julio Alberto se encontró un cabello dentro de su plato de potaje, y la tuvo con su mujer. Y a partir de entonces cualquier excusa era buena para empezar una batalla campal. Rosanna tenía en estas luchas la sabiduría paciente y sabia de las matronas de su tierra. Julio Alberto, por el contrario, no llevaba demasiado bien su nuevo papel de esposo mártir, y temía perder su papel de macho dominador.

Una noche, cuando el fuego acababa de consumirse en el hogar, tres golpes resonaron en la puerta de roble. Sin apenas mirar a su mujer, Julio Alberto fue a abrir. Un hombre de edad incierta, vestido con un gran sombrero y casi embozado por una capa oscura se encontraba en el umbral de la puerta. Tras él, había una carreta, tirada por dos percherones, cargada de objetos muy diversos.

- Buenas noches, señor y señora. Permítanme presentarme: me llamo Juan Fernando, y soy buhonero. Si me permiten entrar en su casa, tengo mil y una maravillas que mostrarles.
- Pase usted señor, es bienvenido.
- Gracias. Lamento mucho visitarles a esta hora, pero esta noche son la última casa que me queda por visitar...

Rosanna, cansada, dejó al buhonero con su marido hablando de negocios y se acostó en la gran cama. Pronto cayó en brazos de Morfeo, deslizándose hacia improbables sueños de un futuro mejor. Por la mañana, cuando despertó, descubrió con sorpresa que seguía sola. Su marido no había dormido con ella. Lo llamó, lo busco por todo el ranchito, cada vez más preocupada, cada vez más sola...

Él volvió al día siguiente, con sonrisa conciliadora y una explicación que ella quiso creer: había acompañado al buhonero hasta el pueblo siguiente, para enseñarle el camino. Ella le estuvo gritando durante cerca de un cuarto de hora hasta que él le ofreció, para hacerse perdonar, un bonito vaso de cerámica roja, adornado con motivos de significado tan oscuro que su sabiduría campesina no alcanzaba a comprender. Lo usó para poner algunas flores.

Hasta el día siguiente no descubrió que la huchita con la plata para las vacas estaba vacía.

- ... ¿Y para qué queremos las vacas, mi amor? Nunca hubieramos tenido bastante. Preferí comprarte el vaso, mi amor.
- ¡Pero cómo te puedes haber gastado tanto en ese vaso!
- Viene de muy lejos, de Monte Albán.
- ¿Y dónde está Monte Albán?
- Me han dicho que muy lejos, allá en el norte.

Las semanas siguientes, Rosanna se dio cuenta que su hombre había cambiado. Era más sonriente, más atento, más parecido a aquél muchachote tímido que la supo enamorar.

Los primeros síntomas de la locura de Julio Alberto hicieron su aparición una noche, cuando, al ir a cenar, puso tres cubiertos en la mesa. Rosanna le preguntó si esperaban un invitado. El masticó para sí algunas palabras de disculpa, retirando la silla y el plato de más. Allí terminó todo. Pero al cabo de pocos días, una mañana que Rosanna volvía del mercado más pronto que de costumbre, creyó oir ruidos en el piso de arriba... como si la vieja cama de madera crujiera lastimada por asaltos de amor. Con cuidado, temiéndose lo peor, subió la escalera para encontrarse con su marido, solo y desnudo en medio de la cama, con la mirada angustiada y febril y con un leve perfume como de violetas flotando por toda la habitación. La fiebre y el agotamiento lo retuvieron en cama varios días.

A la semana siguiente, varias gallinas fueron degolladas por un animal salvaje. Julio Alberto, que parecía mejorar, se apenó tanto que volvió a recaer. La fiebre ya no le remitió jamás.

Rosanna se acostaba noche tras noche a su lado, sobre el colchón de borra empapado de sudor. Deslizaba su brazo alrededor del húmedo cuerpo de su hombre, y noche tras noche éste se daba la vuelta rechazándola, apartándola de sí.

Un día, mientras preparaba el atole, creyó oir a su marido hablar en el piso de arriba con alguien. ¡y lo peor de todo es que le pareció oir una voz femenina que le contestaba! Al parecer, esta locura era contagiosa, por lo que decidió abstenerse de subir las escaleras, de encontrarse con una habitación vacía de presencias extrañas. Con todo, la vida no se le había vuelto especialmente dura: el trabajo en el ranchito había hecho de ella una mujer robusta, y podía suplir perfectamente a su marido enfermo.

A partir de aquél día él ya no salió más de la cama. También fue aquél día cuando ella descubrió que había perdido su viejo collar de perlas de madera. Se lo dijo a su marido, pese a que su salud huía de él día a día, y él, con una tristeza indescriptible, la tomó por el brazo sin decir nada y la atrajo hacia sí, mientras las lágrimas corrían por sus mejillas mal afeitadas.

Fue la última vez que lo vio en plena posesión de sus facultades mentales. El tálamo nupcial se transformó, día a día, lenta pero inexorablemente, en lecho de muerte, sin que de nada sirvieran las hierbas y tisanas que Rosanna le preparaba.

Una noche, Rosanna se despertó por los desesperados gemidos de su marido. Acercó la llama de la candela a su rostro, y se asustó al ver la expresión de sus ojos, su boca abierta, su voz desgarrada en un aliento fétido de muerte...:

- Rosanna, ...tengo una cosa que decirte... no puedo más..., perdóname..., siento lo de tu collar...
- ¡Julio Alberto!

Y él murió en sus brazos. El entierro tuvo bastante menos público que la boda. Rosanna encontró trabajo como costurera en el pueblo, y volvía cada noche a su vieja casa, que conservó durante más de un mes el olor de violetas... Hasta que Rosanna, en un descuido, rompió el vaso de cerámica que le había regalado Julio Alberto aquella noche, tan lejana ya en su memoria.

Veinte años más tarde, en el aniversario de la muerte de su marido, la vieja señora Rosanna, en el Otoño de su vida, compró como cada año un ramito de flores frescas. Como cada año, recorrió a pie el caminito hasta la colina del cementerio del pueblo, empujó la verja de hierro y avanzó hacia la tumba de su marido. El sol del medio día le daba en pleno rostro, pero no le impidió ver una silueta negra al lado de la vieja tumba de su esposo. La silueta se cruzó con ella, y por un instante pudo verla a placer: era una mujer muy joven, de largos cabellos rubios y rizados, vestida de negro y con un velo de tul disimulando, sin conseguirlo, su gran belleza. Rosanna la siguió con la mirada y luego prosiguió su camino. Entregándose a un impulso, se giró nuevamente, pero la aparición se había esfumado. Sin saber qué decir ni qué pensar, dejó que sus piernas la llevaran al lado de los restos de su marido.

Alrededor de la vieja tumba flotaba un persistente perfume de violetas, y sobre la lápida alguien había dejado un viejo collar. Un viejo collar de perlas de madera...

Arte de combate
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 por ataque a partir de 2
Resolución: Automática (ver más allá)
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder permite a su poseedor la facultad de atacar (2+nivel en el poder) veces por segundo. Los ataques pueden ser tanto mentales como físicos pero deben ser de armas y/o poderes diferentes (Ejemplo: Un Demonio con este Poder al nivel +0, con Ataque ácido y un revólver podrá disparar su arma y lanzar su ácido, pero no disparar dos veces ni lanzar dos chorros de ácido. Gastará 1 PP, porque no ha hecho más de 2 ataques)

Asociación
Número: A451-456 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ser responsable de una organización importante. Podrá usar los contactos que ésta le brinde procurando no arriesgar la vida de los humanos que forman parte de ella. Evidentemente, la mayoría de los miembros de la asociación ignoran su participación en las fuerzas del Bien. Dicha asociación se determinará con la sigguiente tabla:

Número	Asociación
451	Greenpeace
452	Médicos sin fronteras
453	ONU
454	UNICEF
455	Liga contra el cáncer
456	Boys Scouts

Ataque mental
Número: Axxx, Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 5 por vez **Resolución:** VO
Alcance: 20 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder permite a su poseedor atacar mentalmente y a distancia a todo ser vivo en un radio de 20 m. alrededor del personaje. El ataque es de hecho un conflicto físico standard (con tirada de resistencia para la víctima). Si se consigue, el RU doble indica el número de PP sustraídos a la víctima y transformados en puntos de daño (que la armadura no protege). Es evidente que este poder es escasamente útil (de hecho, es inútil) contra adversarios sin (o sin más) PP. Se pueden intentar (1+Nivel) ataques mentales por turno. Cada uno de ellos cuesta 5 PP.

Ataques múltiples
Número: A113 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por minuto **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder permite atacar (2+Nivel del poder) veces por segundo. Al igual que el poder demoníaco *Arte de Combate*, los ataques deben realizarse con armas y/o poderes diferentes.

Atravesar muros
Número: A335 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de atravesar muros y tabiques por 3 PP cada 5 seg. El utilizador recupera su forma y solidez al pasar al otro lado. Puede llevar consigo (20 x VO) kg. Si al utilizador se le acaban los PP cuando sigue en mitad del muro... tomará su forma original muriendo en el acto. Este poder puede usarse como defensa, evitando todo ataque físico por turno a razón de 1PP por ataque evitado.

Aturdir
Número: A116 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de aturdir a una eventual víctima de un puñetazo (usando el talento *Pelea*). La víctima quedará aturdida, (e incapaz de realizar cualquier acción) durante tantos segundos como RU se haya obtenido.

Belleza (bendición)
Número: A156 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de aumentar de manera definitiva la Apariencia de una "víctima" voluntaria. El coste exacto es igual a la mitad de los puntos de poder que posee el utilizador (mínimo 4). La Apariencia aumenta tanto como la RU, pero sin exceder el máximo del tipo de personaje más uno (por ejemplo, para un humano sería 4). En todo caso, nunca pasará de 6.

Beso vampírico
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 0 **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar puntos de poder absorbiendo la energía vital de un ser vivo (voluntariamente o hechizado). El utilizador gana tantos puntos de poder como el RU. La víctima, por su parte, pierde 1 punto de Fuerza (definitivamente). Al llegar a 0, muere. Si los puntos de poder exceden el número de PP máximo, los sobrantes deberán ser gastados antes de volver usar este poder. En caso contrario, se perderán.

Boomerang
Número: D224 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por ataque devuelto **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Variable
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de devolver un ataque físico que haya resistido por completo (ya sea por estar inmunizado, por haber pasado la tirada de Resistencia o simplemente gracias a otro poder). Entonces, es el que lanzó el ataque el que lo sufre, aunque, por su parte, puede intentar resistirlo. El poder del ataque devuelto será igual a la RU de la tirada de Boomerang.

Bote
Número: A333, D333 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por vez **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de realizar un salto de (1+Nivel en el poder) veces 5 metros (en altura o en longitud). Puede así caer sobre un blanco, escapar a un combate o subir a un edificio. Ninguna tirada es necesaria para el "aterrizaje".

Calma (contacto)
Número: A166 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por ataque **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de calmar a un adversario al que consiga tocar. La víctima quedará atontada e incapaz de combatir durante tantos minutos como la RU. Si se le ataca, reaccionará normalmente (seguramente atacando), pero con un retraso de dos segundos, ya que encontrará la situación ridícula.

Camaleón
Número: A262, D262 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de cambiar el color de su piel y así pasar desapercibido, pero solamente si está desnudo. En términos de juego, ese mimetismo le proporcionará (1 + Nivel) columnas de malus a todos los ataques que se lancen contra él. Este poder también puede servir para divertir a los niños (disfrazándose de pitufo, por ejemplo) o haciéndose pasar por estatua (pasando una tirada de Voluntad "Media" para permanecer inmóvil).

Camisa de Fuerza
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 5 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de volver totalmente loca a una víctima por (RU) minutos. El poseedor deberá determinar qué tipo de enfermedad mental padecerá la víctima (locura homicida, suicidio, postración, paranoia)

Campo de fuerza
Número: A251, D251 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por segundo **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de producir un aura de protección de color azul, que le protegerá de todos los ataques físicos (balas, armas blancas, objetos lanzados, etc). El valor de esta protección es de (1 + Nivel en este poder) veces 2 puntos.

Campo magnético
Número: A254, D254 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por segundo **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de producir un aura de protección de color azul, que le protege contra todos los ataques de origen metálico (balas, espadas, hachas). El valor de esta protección es de (1 + Nivel en este poder) veces 3 puntos.

Chiste absurdo
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 por víctima **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de crear una ilusión digna del peor dibujo animado. La/s víctimas tienen derecho a una tirada de resistencia. Si el poder funciona correctamente, la/s víctimas sufren la ilusión durante (RU) segundos. El efecto debe ser humorístico y no es duradero, provocando como máximo desmayos o miedo. Este poder cuesta 1PP por persona afectada (el demonio puede afectar a todos los que quiera siempre que gaste los puntos necesarios).

Cobertura
Número: A231-236, D231-236
Tipo: Permanente (Unico)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de estar encarnado en un ser humano muy conocido (en lugar de encarnarse en un tipejo cualquiera). Adquiere automáticamente todos los contactos y ventajas materiales que comporta. Además, el Personaje puede elegir un talento suplementario a +1, que representa el mínimo necesario para hacerse pasar sin problemas por la persona que encarna. Destaquemos que en el caso de los Ángeles la "víctima" es voluntaria y permanece en el Paraiso antes de la muerte fatídica de su cuerpo terrestre. La siguiente lista permitirá elegir más facilmente el personaje encarnado.

Número	Ángeles	Demonios
231	Presidente de organización humanitaria	Gerente
232	Médico	Rock star
233	Sacerdote	Presentador de TV
234	Estrella de cine	Estrella de cine
235	Científico	Político
236	Deportista profesional	Deportista profesional

Cola
Número: D115 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** AG
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poder hacer aparecer y desaparecer una cola en un segundo. Al adquirir del poder el jugador deberá especificar qué tipo de cola quiere. Una cola con pinchos le permite atacar (al contacto) con un +3, una cola blindada puede ser utilizada como una porra con un +1. Una cola prénsil puede ser utilizada como un

brazo. El nivel del poder se usa para conocer los efectos de la utilización del modo de ataque, a falta de un talento convencional.

Cólera (absorción)
Número: A145 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar PP absorbiendo al energía vital de un ser vivo excitado o colérico. El RU indica el número de puntos recuperados y el número de puntos de Voluntad perdidos por la víctima. Esta no puede quedarse a 0 puntos (Ejemplo, RU 5, Voluntad de la víctima 3, sólo se pueden ganar 2 puntos). Los puntos de Voluntad perdidos se recuperan al cabo de una hora (durante ese tiempo, se usará el valor de la característica reducido). Si los PP exceden el número inicial, los sobrantes deben ser gastados antes de una hora, en caso contrario se perderán. Este poder solamente puede utilizarse una vez cada dos horas.

Cólera divina
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 5 **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor, por 5 PP, la facultad de entrar en una furia asesina parecida a la de los berserkers, durante (RU) minutos. Según el nivel del Ángel, el poder da diferentes bonus al daño causado por un arma de contacto, y también crea una armadura invisible válida para todo tipo de ataques.

Nivel	Armadura	Bonus al Daño
+0	2	+2
+1	3	+3
+2	5	+5
+3	7	+7

Coma
Número: A136, D136 **Tipo:** Mental
Coste: 5 **Resolución:** VO
Alcance: 5 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hundir a la víctima en una profunda catatonia durante RU h., de la que será imposible sacarla por ningún medio.

Consciencia
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 5 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer tomar conciencia a la persona que toca de su verdadero potencial. Durante algunos segundos, se liberará de todo prejuicio o complejo de inferioridad eventualmente inculcados por la época o la sociedad y comprenderá lo que realmente desea ser. Este poder es más peligroso de lo que parece, ya que muchas personas han abandonado trabajo, familia y patria después de haber sido tocadas. Toda influencia mental, sea natural (amor, miedo) o mágica (Hechizo, Posesión, Control, etc) que pudiera tener alguien sobre la víctima será anulado. Este poder cuesta 5PP y necesita un contacto físico.

Contaminación
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: Variable **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de contaminar la comida (hasta 100 kg. por PP) o el agua (1000 l. por PP), lo que tiene las mismas consecuencias que el poder de *Enfermedad* al mismo nivel. La comida y el agua permanecerán en este estado indefinidamente, o hasta su descontaminación por medios científicos o mágicos.

Contrato divino
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 **Resolución:** Automática
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de redactar por escrito un contrato que relaciona a dos o más personas, las cuales deben estar de acuerdo. Cada contrato cuesta 1PP. Si uno de los contratantes lo rompe (voluntariamente), sufre (1 + nivel en el poder) veces 6 puntos de daño.

Control de humanos
Número: A361, D361 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por criatura **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de controlar un ser humano durante (1+nivel en el poder) minutos. Las acciones de la víctima no deberán ir en contra de sus convicciones profundas (por ejemplo, no revelará un secreto importante, no matará a un ser querido y no se suicidará). El utilizador podrá comunicarse telepáticamente con la víctima y "sentir" a través de sus sentidos

Control de insectos y arácnidos
Número: A364, D364 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por criatura **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de controlar un insecto o un arácnido durante (1+nivel en el poder) minutos. Las acciones de la víctima no irán en contra de sus convicciones profundas (por ejemplo, no se suicidará). El utilizador podrá co-

municarse telepáticamente con la víctima y podrá "sentir" a través de sus sentidos.

Control de mamíferos y marsupiales
Número: A365, D365 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por criatura **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de controlar cualquier mamífero (salvo un ser humano) o un marsupial durante (1+nivel en el poder) minutos. Las acciones de la víctima no irán en contra de sus convicciones profundas (por ejemplo, no se suicidará). El utilizador podrá comunicarse telepáticamente con la víctima y podrá "sentir" a través de sus sentidos.

Control de pájaros
Número: A363, D363 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por criatura **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de controlar un pájaro durante (1+nivel en el poder) minutos. Las acciones de la víctima no irán en contra de sus convicciones profundas (por ejemplo, no se suicidará). El utilizador podrá comunicarse telepáticamente con la víctima y podrá "sentir" a través de sus sentidos.

Control de peces y moluscos
Número: A366, D366 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por criatura **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de controlar un pez o un molusco durante (1+nivel en el poder) minutos. Las acciones de la víctima no irán en contra de sus convicciones profundas (por ejemplo, no se suicidará). El utilizador podrá comunicarse telepáticamente con la víctima y podrá "sentir" a través de sus sentidos.

Control de reptiles y batracios
Número: A362, D362 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por criatura **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de controlar un reptil o batracio durante (1+nivel en el poder) minutos. Las acciones de la víctima no irán en contra de sus convicciones profundas (por ejemplo, no se suicidará). El utilizador podrá comunicarse telepáticamente con la víctima y podrá "sentir" a través de sus sentidos.

Conversión
Número: A256, D256 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por segundo **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor una protección de (1+nivel) x2 contra un solo tipo de ataque físico a elegir (Ejemplo: balas, armas cortantes, ácido, etc) durante tantos segundos como el número de PP gastados. Además, el utilizador gana 1 PP por cada 2 puntos de daño evitados gracias a este poder. Como siempre, los PP que excedan el número máximo se pierden si no se utilizan en una hora.

Corriente de aire
Número: A253 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por segundo **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor una protección de 3 veces (1+nivel) puntos contra todos los ataques líquidos y gaseosos (Fuego, Agua, Ácido). La protección dura un número de segundos igual a los PP gastados

Cuernos
Número: D116 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** FO
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poder hacer aparecer y desaparecer cuernos en su frente, en un segundo. Los cuernos son de 5 cm, y le permiten embestir con un +3 al daño. El nivel del poder se usará para determinar los efectos de su utilización, a falta de un talento de combate convencional.

Curación
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 por vez **Resolución:** Automática
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de curar las heridas de aquél que toca. Un PP permite recuperar (1 + nivel) puntos de Fuerza perdidos. El utilizador puede también curar un envenenamiento por 2 puntos (3 si es un veneno artificial). Este poder no funciona sobre el propio utilizador.

Curación de locura (bendición)
Número: A154 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de curar cualquier tipo de locura en (7-RU) días, sea de origen demoníaco o no. El Ángel debe ver a su paciente y rezar durante todo un día. El coste exacto es igual a la mitad de los PP del utilizador (mínimo 4)

Curación de fobias (bendición)
Número: A156 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de curar cualquier tipo de fobia en (7-RU) días, sea de origen diabólico o no. El Ángel debe ver a su pa-

La cabeza me da vueltas. Soy Patrick Beloin, 34 años, soltero, cajero de super, domiciliado en el 13 bis rue de la Chancillerie, en Chaville, Francia. Gloria a Satán. Abro los ojos, un reloj: 11h: 56 min. Estoy desnudo sobre una cama impecable, con una máscara de oxígeno sobre la cara, con hombres vestidos de blanco a mi alrededor.

- Remisión total de un cáncer terminal en menos de 12 h... ¡un caso único en el mundo! Señores, ayer, tras el paro cardiaco, estuve a punto de desahuciar a monsieur Beloin, pero hoy creo sinceramente que sería capaz de atravesar el desierto a pie. ¡Un verdadero milagro!

Su cháchara me da dolor de cabeza. Ya estoy harto. Espero un minuto más, luego me levanto bruscamente y me arranco la máscara. Todos se sobresaltan, luego se echan a reir. El de más edad toma la palabra:

- ¿Cómo se encuentra, monsieur Beloin? ¡Yo lo veo muy bien!,

Como respuesta, le arranco la cabeza de un mordisco. 1. A los otros cuatro se les hiela la sonrisa en sus caras de idiota. Pronto caen en el terror más absoluto, empezando a gritar. Tengo una bombona de oxígeno a mi derecha. Vomito sobre ella un chorro de ácido. La explosión me arranca el brazo. Me duele, pero es divertido. Ventana, paredes, muebles y humanos han quedado inservibles y rotos. 5. Salgo al pasillo. ¡Vaya, también he herido a una enfermera, de rebote! Una alarma amenaza con romperme los tímpanos. Los heridos no cuentan: al pasar a su lado le parto el cuello de una patada. 6. Unos hombres de blanco vienen corriendo para socorrerme. Cojo de una mesita con ruedas un palo de suero de metal y empalo al primero. 7. Sin entender qué pasa, los otros intentan inmovilizarme. Son dos. Golpeo. Una tibia cede, el otro intenta huir. Le lanzo a la espalda un puñado de bisturís. Aulla pero sigue corriendo.

- VEN A MÍ

Se para en seco y, con cara de atontado, me obedece. Cojo un pedazo de metal afilado y se lo hundo en el vientre, partiéndolo casi en dos. Intenta mantener el equilibrio, luego cae sujetándose las tripas. Tiene un reloj. Se lo quito. Me mira y se muere, sin creer lo que ve. Son las 11 h, 57 min, 45 seg. 8. Al que le he roto la pierna se arrastra por el pasillo gimiendo levemente. Lo alcanzo y le digo:

- ¡Creételo, Dios existe! A continuación le aplasto la cabeza como si fuera una cáscara de huevo. 9.

A lo lejos, gritos, órdenes dichas con precipitación. En megafonía, una voz exige a seguridad acudir al cuarto piso. Mi tiempo se acaba. Un ascensor se abre, aparece un bofia.

- DAME TU ARMA Y ARRODÍLLATE ANTE MÍ

Sin entender, me obedece. 10. Aparto su cuerpo, entro en el ascensor, pulso un piso al azar, examino el arma. Seis balas. Un segundo después, las puertas se abren. Se me escapa una sonrisa. Es la Maternidad.

- Satán, Satán... ¿por qué malgastas tus energías reencarnando bestias enfermas y estúpidas como yo?

Por el espectáculo, hijo, por el espectáculo...

ciente y rezar durante todo un día. El coste exacto es igual a la mitad de los PP del utilizador (mínimo 4).

Curación de enfermedades (bendición)
Número: A151 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de curar mágicamente cualquier tipo de enfermedad. Esto requiere un día entero de plegarias, al final del cual se efectuará una tirada de D666. El paciente se curará en (10-RU) días, (mínimo 1). El Ángel debe ver a su paciente durante toda la plegaria. El coste exacto es igual a la mitad de los PP del utilizador (mínimo 4).

Decrepitud
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 5 **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de envejecer y afear a su víctima. El equi-

valente sería usar simultaneamente los poderes D153 y D156, gastando solamente 5 PP. Es posible una tirada de resistencia. La pérdida de apariencia es inmediata, pero el envejecimiento es simplemente visual. Los efectos de este poder duran solamente (RU) días.

Debilidad
Número: A133, D133 **Tipo:** Mental
Coste: 1 **Resolución:** VO
Alcance: 10 m. **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de disminuir, a distancia, la fuerza de su víctima. Afecta a un solo individuo, y el RU da el número de minutos durante los cuales la Fuerza de la víctima se divide por 2 (redondeando por abajo). Esta reducción no influye en los puntos de daño que la víctima puede encajar.

Debilidad (contacto)
Número: A162 **Tipo:** Mental
Coste: 1 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer disminuir la fuerza de una víctima. Afecta a un solo individuo, y el RU da el número de minutos durante los cuales la Fuerza de la víctima se divide por 2 (redondeando por abajo). Esta reducción no influye en los puntos de daño que la víctima puede encajar.

Defecto
Número: A611-666, D611-665 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor un defecto que le limita de uno u otro modo. Esta limitación puede ser adquirida durante la creación del Pj o al ser castigado por su superior directo. Aunque no es un poder propiamente dicho, concede al Personaje un PP suplementario (como los poderes normales).

Desaparición
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial, Único)
Coste: 1 **Resolución:** Automático
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer desaparecer toda arma u objeto de menos de 100 kg, por 1 PP y en un seg. El objeto va a un universo paralelo, como si se tratara de un arma maldita normal. El objeto desaparecerá durante como máximo 1 h. y un mismo personaje no puede hacer desaparecer más de 5 objetos a la vez (y, por supuesto, a 1 PP por objeto). Un arma de fuego cargada cuenta como un único objeto, pero cada cargador suplementario se contará aparte.

Desplazamiento temporal
Número: A336, D336 **Tipo:** Mental (Único)
Coste: 5 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de regresar un segundo al pasado. Esto es especialmente útil en caso de combate. Por el mismo precio (5 PP) se puede avanzar un seg. en el tiempo, desapareciendo a la vista de todos hasta el segundo siguiente.

Detección del Bien
Número: D311 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por seg. **Resolución:** Automático
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de detectar la presencia de un ser divino (Ángel, Arcángel, hijo/ hija, servidor o soldado de Dios). El DJ deberá dar la posición aproximada de estas criaturas, pero no su poder ni su número exacto. El alcance del poder es un círculo de 10 más (10 x nivel) m. de radio.

Detección de los enemigos
Número: D312 **Tipo:** Mental (Único)
Coste: 1 por seg. **Resolución:** Automático
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de detectar la presencia de seres vivos que no le quieran bien (no necesariamente matarle, pero al menos entorpecer sus progresos). El DJ deberá dar la posición aproximada de estas criaturas, pero no su poder ni su número exacto. El alcance del poder es de (1 + nivel) veces 3 m. de radio.

Detección del futuro cercano
Número: A314, D314 **Tipo:** Mental
Coste: 3 por vez **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de preveer el futuro con una antelación de (3 + Nivel) minutos. El DJ puede (y debe) entretenerse contándole un futuro lleno de descripciones de doble sentido que el jugador deberá descifrar. No hay que añadir que, con esta información de primera mano, el personaje puede cambiar el futuro para que lo visto nunca llegue a suceder (que es de lo que se trata, muchas veces).

Detección de lo invisible
Número: A313, D313 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por vez **Resolución:** Automática
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de percibir los objetos (o personas) escondidos, camuflados, invisibles y/o con el poder de *Camaleón*, todo ello durante (1+nivel) segundos.

Número	Limitación	Explicación
A611	Sentido eliminado	2 columnas de malus para las acciones usando el sentido elegido.
A612	Miembro amputado	4 columnas de malus para las acciones usando el miembro elegido.
A613	Cicatriz	AP-1 (mínimo: 1)
A614	Gordo	Peso +80 kg., AG-2 (mínimo: 1)
A615	Restricción de la vestimenta	Llevar siempre determinado tipo de ropa.
A616	Tic	AP-1 (mínimo: 1) a elección del DJ.
A621	Aura	Aura angélica visible permanentemente.
A622	Color de la piel	A elección del DJ.
A623	Color de los cabellos	A elección del DJ.
A624	Color de los ojos	A elección del Dj.
A625	Alas	Blancas, grandes e inútiles.
A626	Asexuado	-
A631	Paranoia	-
A632	Mitómano	-
A633	Megalomaniaco	El Pj se considera un Arcángel.
A634	Monomaniaco	-
A635	Esquizofrenia	-
A636	Cleptomanía	-
A641	Fobia a los Cadáveres	-
A642	Fobia a los Monstruos	-
A643	Fobia a las Armas blancas	-
A644	Fobia de la Noche	-
A645	Claustrofobia	-
A646	Tecnología	-
A651	Rechazo (Acto sexual)	¡Nunca!
A652	Rechazo a la comida	Comer apenas lo mínimo para sobrevivir.
A653	Rechazo al sueño	3 h. de sueño máximo.
A654	Rechazo a la música	Nunca escucha ese ruido asqueroso.
A655	Rechazo a las armas a distancia	Nunca utiliza esas armas cobardes.
A656	Integrismo	-
A661*	Pereza	-
A662*	Cobardía	-
A663*	Lujuria	-
A664*	Gula	-
A665*	Cólera	-
A666*	Instinto asesino	Tirada de VO-3 columnas todos los días para no matar algún imbécil.
D611	Aspecto cadavérico	AP 1 (máx). Olor corporal normal.
D612	Miembro amputado	4 columnas de malus para las acciones usando el miembro elegido.
D613	Cicatriz	AP-1 (mínimo: 1).
D614	Dandy	El Demonio cuida muy mucho su aspecto.
D615	Moda antigua	Ropa estilo 1890.
D616	Tic nervioso	AP-1 (mínimo: 1).
D621	Olor sospechoso	(Azufre, cadáver, etc) .
D622	Color de la piel	A elección del DJ.
D623	Cuernos	Negros, pequeños e inútiles.
D624	Color de los ojos	A elección del DJ.
D625	Alas	Negras, grandes e inútiles.
D626	Cola	Grande, peluda e inútil.
D631	Paranoia	-

D632	Pirómano	-
D633	Megalomanía	El Demonio se considera un Príncipe Demonio
D634	Monomanía	El Demonio está obsesionado por algo, lo que sea
D635	Asesino psicópata	Un muerto por semana, ¡por lo menos!
D636	Cleptomanía	-
D641	Fobia a las cruces	-
D642	Fobia a los niños	¡No me gustan los niños!
D643	Fobia a las armas de fuego	-
D644	Fobia a la luz	-
D645	Fobia a los grandes espacios	-
D646	Fobia a la tecnología	-
D651	Ansia de sangre	1 l. por día (si no, -1 PP)
D652	Ansia de actos sexuales	Hacer el amor 1 vez por día, (si no -1 PP)
D653	Ansia de dolor	5 min. de sufrimiento diario (si no -1 PP)
D654	Ansia de violencia	1 combate diario (si no -1 PP)
D655	Ansia de Juventud	Matar un niño de menos de 12 años por día (si no -1 PP)
D656	Ansia de Perversión	Pervertir un humano por día (si no -1 PP)
D661*	Lealtad	-
D662*	Amabilidad	-
D663*	Piedad	-
D664*	Timidez	-
D665*	Credulidad	-

* Estos defectos son tan graves que un Pj que los sufra podrá ver retrasada o anulada su promoción a un grado superior.

Detección del Mal
Número: A311 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por seg. **Resolución:** Automático
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de detectar la presencia de un ser maléfico (Demonio, Príncipe Demonio, Familiar, Muerto Viviente, Súcubo, Incubo o ser humano poseído). El DJ deberá dar la posición aproximada de estas criaturas, pero no su poder ni su número exacto. El alcance del poder es un círculo de 10 más (10 x nivel) m. de radio.

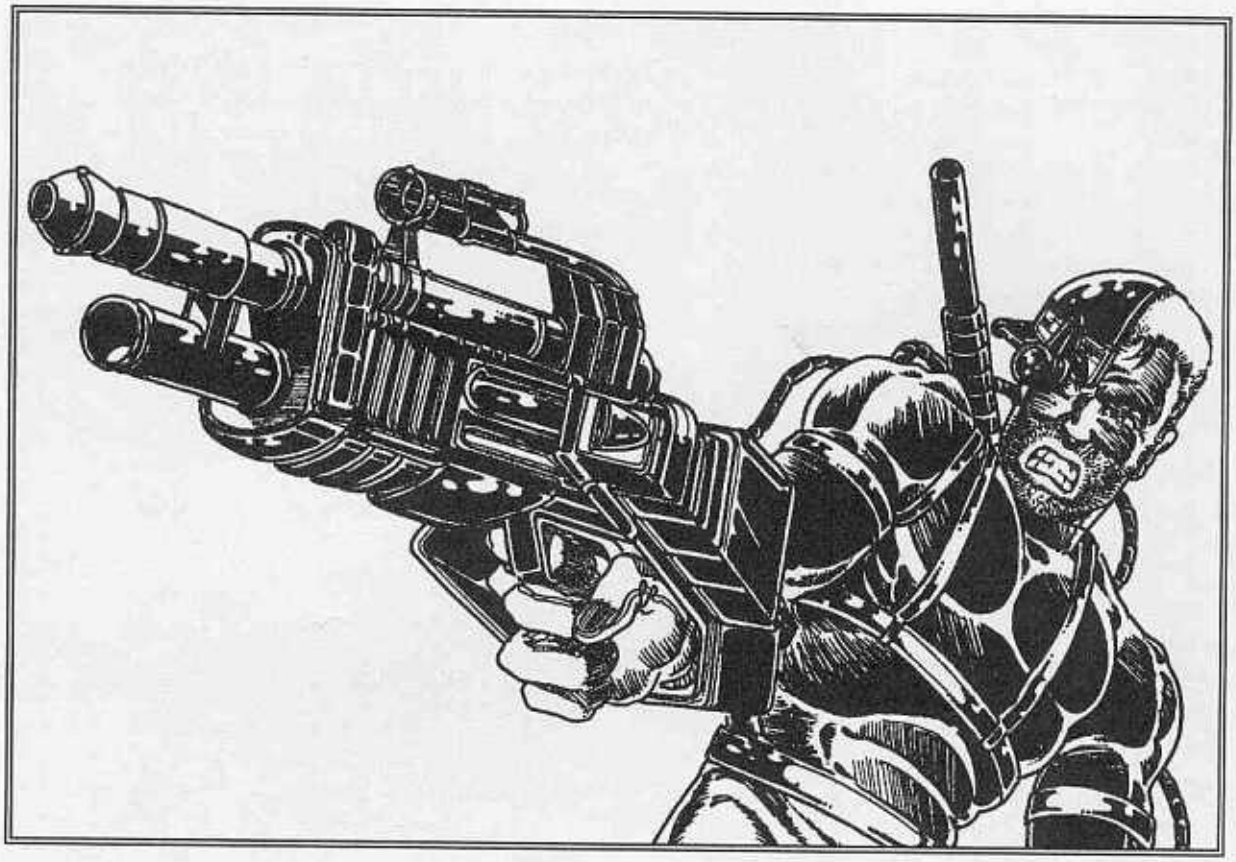
Detección de la mentira
Número: A316 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por min. **Resolución:** VO.
Alcance: Personal **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de saber si la persona que le habla miente.

Detección del peligro
Número: A315, D315 **Tipo:** Permanente
Coste: 3 por vez **Resolución:** PE
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de detectar si un peligro lo acecha. El lapso entre el peligro y la detección debe ser como máximo (1 + nivel) minutos. El DJ deberá lanzar en secreto los dados, avisando al Pj en caso de acierto.

Detección de la verdad
Número: D316 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por min. **Resolución:** VO.
Alcance: Personal **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de saber si la persona que le habla dice la verdad.

Diálogo mental
Número: A322, D322 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por min. **Resolución:** Automático
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de conversar mentalmente a distancia. A partir del momento en el que el utilizador ve una persona (al menos una vez) y que ésta es detectable, puede dialogar con ella a razón de 1 PP por minuto de conversación, a una distancia de (1 + nivel) km.

Diálogo múltiple
Número: D325 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** Automático
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de conversar mentalmente con una o varias personas conocidas (que el Demonio haya visto al menos una vez), y situadas a menos de (1 + nivel) km. Cada minuto de conversación cuesta 2 PP/min. (+ 1 PP por persona)



Dientes
Número: D111 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** AG
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer aparecer y desaparecer dientes de una talla desmesurada, en un segundo. El personaje debe elegir, al obtener el poder, el tipo de dientes que desea. Dientes pequeños (tipo vampiro) le permiten atacar con una potencia de +2 y una precisión de +1. El nivel del poder se usará para determinar los efectos de su utilización, a falta de un talento de combate convencional.

Discordia
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 2 **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de crear una discordia entre dos personas (al menos una de ellas debe estar a la vista del Demonio y puede resistir un conflicto mental). El RU indica el tiempo en el que las dos personas se pelearán por nada y no se pondrán de acuerdo en ningún punto.

Dolor (absorción)
Número: D144 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar PP absorbiendo la energía vital de una criatura que acaba de herir. El RU indica el número de puntos recuperados. Este valor no puede sobrepasar el número de puntos de Fuerza perdidos en el ataque. Si los PP exceden el máximo del Personaje, los restantes deben ser gastados antes de una hora. En caso contrario se perderán. Este poder solamente puede usarse una vez cada tres horas.

Dolor (Contacto)
Número: D166 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de realizar ataques corporales más dolorosos. Todo ataque que cause al menos un punto de daño (tras restar las eventuales protecciones) inflige, además, un dolor insoportable que se traduce en términos de juego en un malus de 2 columnas durante tantos segundos como la RU.

Electricidad
Número: A264 **Tipo:** Físico
Coste: 4 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de transformarse en electricidad, durante

(1+nivel) minutos, y ello por 4 PP. El utilizador se transforma entonces en un relámpago azulado de poca potencia que se desplaza a lo largo de materiales conductores de la electricidad. Aquél que intente atacarle tocándolo sufrirá un calambre que lo dejará atontado durante (1+nivel) seg, sin, por supuesto, poder atacar. Todos los objetos que se lleven encima se transforman en electricidad. Atención, si el utilizador se desmaya o queda neutralizado mentalmente, sus electrones empezarán a expandirse en el aire a partir de (2+nivel) segundos. A partir de este momento, necesitará (1d6-nivel) h. para reconstituirse (mínimo 1 h.). Por cierto, si en el momento de la transformación el utilizador se encuentra en un cable eléctrico, se electrocutará y morirá en el acto.

Energía
Número: D123 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de lanzar delgados rayos de energía destructora. Las características del rayo dependen del número de PP gastados por ataque. Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el rayo de energía se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

PP	Daño	Alcance
1	+3	100
2	+4	200
3	+5	500

Energía sexual (absorción)
Número: D143 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** AP
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de absorber PP de un compañero/a sexual con el que acabe de tener relación. El RU indica el número de puntos recuperados, así como el número de h. durante los que el compañero/a dormirá. Los puntos ganados no pueden exceder la Apariencia de la víctima. Si exceden el número de PP máximo del Demonio, los sobrantes deberán gastarse antes de una hora, si no, se perderán. Este poder sólo se puede usar una vez cada 3 h.

Enfermedad (contacto)
Número: D162 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de infectar sus formas de ataque natural. Todo ataque que cause al menos 1 punto de daño (tras restar la protección) infecta la víctima con una enfermedad mortal pero no contagiosa. Morirá en 12-RU meses (mínimo 1) a menos que sea curada por medios mágicos.

Enfermedad (maldición)
Número: D151 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de maldecir una víctima. El Demonio debe ver su víctima y pasar la tirada del poder, para contaminarla inmediatamente con una enfermedad mortal pero no contagiosa. Morirá en 12-RU meses (mínimo 1), a menos que sea curada por medios mágicos. La enfermedad toma el aspecto que el Demonio quiera, y empieza a tener efectos visibles diez días después de la maldición. Este poder cuesta todos los puntos del personaje menos uno (mínimo 4). El utilizador del poder deberá anunciar, claramente y en voz alta, el objetivo de la maldición.

Envejecimiento (maldición)
Número: D153 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de envejecer una víctima (RU) años en un segundo. El poder cuesta todos los PP del personaje menos 1 (mínimo 4). El utilizador deberá anunciar claramente, en voz alta, el objetivo de la maldición.

Espada Justiciera de Lauren
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 3 **Resolución:** Automática
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer su espada mucho más eficaz. Gastando 3 PP, la hoja de la espada (mágica o no) se hace más cortante, ganando un +5 durante (2+nivel) minutos.

Esquiva acrobática
Número: A115 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por vez **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de esquivar (1+nivel) ataques por turno vengan por dónde vengan, siempre que el personaje tenga la más mínima oportunidad de esquivarlo en el último segundo, aunque sea sorprendido. Coste: 1 PP por ataque esquivado.

Esterilidad
Número: D152 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO

Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de volver estéril a una víctima por (RU) veces 10 años. Este poder cuesta todos los puntos del Personaje menos 1 (mínimo 4). El utilizador del poder deberá anunciar, claramente y en voz alta, el objetivo de la maldición. La víctima solamente puede ser curada mágicamente.

Exorcismo
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 8 **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de atacar mentalmente un Demonio al que haya observado durante al menos una hora (por lo que este último debe estar atado, encerrado o consentir a ello). Se resuelve como un ataque mental, con la tirada de resistencia correspondiente. Si el ataque falla, el exorcista se desvanece por (RU) minutos. En caso de éxito, el Demonio vuelve a los Infiernos, y el alma del cuerpo que poseía vuelve a ocuparlo, volviendo del Infierno, Purgatorio o Paraiso. Si vuelve del Infierno, queda totalmente loco de atar, y debe ser internado. Si vuelve del Purgatorio, queda amnésico, pero con vida. En caso de que venga del Paraiso, será enrolado en el acto como servidor de Dios en el ejército del Señor.

Fealdad (maldición)
Número: D156 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** AP
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de disminuir la Apariencia de la víctima. El Demonio debe ver su víctima y sacar la tirada, para hacerle perder un número de puntos de Apariencia igual al RU, a razón de uno por día. Este efecto es permanente a menos que sea curado por medios mágicos. La Apariencia mínima es de 1. Este poder cuesta todos los puntos del personaje menos 1 (mínimo 4). El utilizador del poder deberá decir, claramente y en voz alta, el objetivo del poder.

Fertilidad (bendición)
Número: A152 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de convertir a un paciente voluntario fecundo de por vida, a menos que sufra una intervención diabólica. Exige un día de plegarias durante el cual el ángel debe ver a su paciente. El coste exacto es igual a la mitad de los PP que posea el utilizador (mínimo 4).

Filosofía
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 3 **Resolución:** VO
Alcance: 2 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de convencer a cualquiera de cualquier cosa, al coste de 3 PP. En menos de dos minutos (y si se resuelve un conflicto mental) habrá probado sin discusión posible que él tiene la razón. Evidentemente, es mejor no intentar convencer a un Príncipe Demonio de que el Bien es la única vía posible, porque no creo que se entretenga en escuchar... Por cierto, el utilizador deberá estar convencido de la veracidad de lo que dice.

Frío
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 1 por h. **Resolución:** FU
Alcance: 10 m. radio **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer descender la temperatura alrededor del Demonio (en un radio de 10 m) de 10º C. veces la RU. Este poder cuesta 1 PP por hora, y la esfera de frío se desplaza junto al Demonio.

Fobia (maldición)
Número: D155 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de provocar una fobia a un objetivo de su elección. El Demonio debe ver a su víctima y pasar la tirada. Su objetivo se volverá inmediatamente atacado por una fobia (a elección del Demonio) por un número de semanas igual al RU, a menos que sea curada por medios mágicos. (Ejemplo de fobias: miedo a los niños, a la sangre, a los espacios cerrados, a la sopa de ajo, etc). Este poder cuesta todos los puntos del personaje menos 1 (mínimo 4). El utilizador deberá decir, en voz alta, el objetivo de la maldición.

Forma gaseosa (defensa)
Número: A263, D263 **Tipo:** Físico
Coste: 4 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de transformarse, por 4 PP, en gas móvil (misma velocidad que un ser humano), inodoro, insípido, pero visible (color a elegir) durante (1 + nivel) minutos. En este período no puede atacar ni ser atacado físicamente, pero puede sufrir ataques energéticos o mentales. Los objetos que llevaba consigo en el momento de la transformación también se transforman en gas. Atención, si el utilizador se desmaya o queda neutralizado mentalmente, empezará a disolverse en el aire a partir de (2+nivel) segundos. A partir de este momento, necesitará (1d6-nivel) h. para reconstituirse (mínimo 1 h.). Por cierto, si en el momento de la transformación original el utilizador se encuentra encerrado en algún lugar pequeño y de paredes sólidas, morirá aplastado.

Humildemente, Monseñor Fustiggelli besó el anillo Papal; la emoción indecible que sentía daba por fin sentido a treinta años de privaciones, de fustración, de sufrimiento físico y mental. A veces su Fe había vacilado, cuando Satán lo había tentado con las mil y una tentaciones terrestres. Pero cada vez Dios lo había ayudado y fortalecido, paliando con la fuerza de su espíritu la debilidad de su carne.
Reconfortante, un viejo carillón veneciano desgranaba uno a uno los segundos con su centenario tic-tac...

Un sobresalto rompió este instante mágico, cuando Juan Pablo II le retiró bruscamente la mano gruñendo:

- Bueno, deja de babearme la mano y vamos al curro, que a las 19 h. hacen el "Déjate Querer"

La sorpresa lo dejó de piedra, pero el cardenal reaccionó piadosamente: el Papa, el ser humano más cercano a Dios sólo podía ser un semi-santo cuya honestidad y sinceridad únicamente podían honrarlo. Su corazón se iluminó cuando se dio cuenta que esa familiaridad era solamente la expresión de su extremada sencillez. Recordó los orígenes humildes del hombre santo y, para sí, bendijo mil veces a esos hombres sabios que habían puesto a la cabeza de los católicos un auténtico hombre de pueblo. Reconfortado, tomó la palabra:

- He solicitado esta entrevista, Su Santidad, y le ruego que me perdone por esta franqueza mía, porque acabo de regresar de una misión humanitaria en África, y quiero haceros compartir mi inquietud acerca de la alarmante propagación del SIDA

Ansioso, el cardenal esperó la respuesta a esta pregunta, que le impedía dormir y que le provocaba pesadillas. Sorprendió un brillo de cólera en los ojos del pontífice.

- ¡Mira, por mí, esos negros maricones pueden reventar todos! ¡Tanta saliva y tanto dinero gastado en misioneros para que la mitad se hagan morosmierda y el resto se pongan a cuatro patas para que les peten el culo! Si están como están, seguro que es porque Jesús en persona los ha castigado. ¡Así que no me des más la tabarra con tus kuntakintes! Además, son demasiados. Si el SIDA y el hambre eliminan algunos millones, mejor. Oye, tío, estás pálido. ¿Quieres una copa?

Boquiabierto por lo que acababa de oir de labios del Santo Padre, el Cardenal sintió como todo su cuerpo temblaba. Pálido, aceptó el vaso de tequila que le ofreció un guardia suizo con una sonrisa. Se dio cuenta que el Papa olía fuertemente a vino barato. La crisis nerviosa se apoderó de él, lágrimas de ira se deslizaron a lo largo de sus rasuradas mejillas. Racista y alcohólico, el hombre que tenía ante sí quizá fuera polaco, pero sin duda no era un santo. Haciendo un esfuerzo preguntó:

- Pero... ¿los preservativos...?

Haciendo un brusco gesto con la mano, Juan Pablo II le cortó en el acto:

- Los intereses vaticanos están en contra de las fábricas de látex... de ahí nuestra campaña negativa. ¿O es que no ves la tele de cuando en cuando, cachondito mío? ¿Eh?

Esta vez, monseñor Fustiggelli logró reaccionar. Se santiguó rápidamente y, sin reflexionar, dio rienda suelta a su legítima cólera:

- ¡A Dios encarnado pongo por testigo: eres un borracho!

El Papa hizo a su vez el signo de la cruz, con gestos descuidados y a todas luces riéndose de él:

- A blablabla Dios blablabla. ¡Joder, tío! ¡Qué estamos entre colegas! ¡No me digas que todavía crees en esa chorrada de Dios y todo lo demás!. Tsc tsc tsc. Me has decepcionado, mi pequeñín...

Y Fustiggelli se derrumbó.

- ¡De entrada no soy tu pequeñín, joputa borracho! ¡Y además eres un Papa de mierda!

- Venga, venga, tranquilízate, que en el fondo estás entre amigos... ¿Una rallita de coca?

Extenuado, el sacerdote alargó maquinalmente la mano. Pero al ver el espejo y el polvo blanco reaccionó y de un manotazo los tiró al suelo. Miró de hito en hito al Papa, sin fuerzas para hablar más.

- Vamos, vamos, no te lo tomes así... Ya era hora que lo supieras... Nuestra nacionalidad vaticana es una tapadera perfecta para controlar el tráfico internacional de drogas... Ahora, si a tí te hace feliz creer en esa gilipollez del buen Dios y del Jesusito venido a la Tierra para morir por nosotros y luego devuelto junto a su papá... Pues bueno, te la crees y ya está. Pero, entre nosotros... ¿no crees que eso no son más que cuatro cuentos inventados por un atajo de cobardes incapaces de enfrentarse pura y simplemente a LA MUERTE?

Cuando oyó la palabra *muerte* resonar de esa forma muy especial en sus orejas, Monseñor Fustiggelli sintió un violento dolor que le estallaba en el lado izquierdo, y crispó su mano derecha sobre el corazón. Por última vez volvió a oir el tic-tac y, ya casi inconsciente, se preguntó si ese ruido no venía del Papa en persona.

Murió en el acto, fulminado por un paro cardiaco mientras dormía. Su secretario particular, que dormía en la habitación de al lado, creyó oirle hablar en sueños... pero lo que decía era algo así como *¡Cuidado! ¡El Papa está relleno de amonal y a punto de explotar!*

En la calle un vagabundo se levantó, sonrió para sí mientras miraba la ventana de la habitación del cardenal, y se fue silbando "Yesterday".

Forma gaseosa (desplazamiento)
Número: D335 **Tipo:** Físico
Coste: 2 por min. **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de transformarse en gas móvil, de velocidad (1+ nivel) veces superior a la de un humano. El gas es inodoro, insípido, pero visible (color a elegir). El poder cuesta 2 PP por minuto. En este período no puede atacar ni ser atacado fisicamente. Los objetos que llevaba consigo en el momento de la transformación también se transforman en gas. Ver poder D263 en caso de desvanecimiento.

Fuego
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar llamas, a la manera de los Demonios. Sus características son las siguientes:

PP	Daño	Alcan.	Notas
1	+5	10 m.	Ataca 2 blancos cercanos entre sí
2	+6	15 m.	Ataca 3 blancos cercanos entre sí
3	+7	20 m.	Ataca 4 blancos cercanos entre sí.

Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el chorro de llamas se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

Fuego (ataque)
Número: D121 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar llamas. A diferencia del poder angélico, este poder es físico y no puede usarse tan rápidamente. Sus características son las siguientes:

PP	Daño	Alcan.	Notas
1	+5	10 m.	Ataca 2 blancos cercanos entre sí
2	+6	15 m.	Ataca 3 blancos cercanos entre sí
3	+7	20 m.	Ataca 4 blancos cercanos entre sí.

Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el chorro de llamas se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

Fuego (defensa)
Número: D253 **Tipo:** Mental
Coste: 1 cada 2 seg. **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la fa-

cultad de estar protegido por (1+nivel) veces 2 puntos contra todos los ataques sólidos (excepto el frío y el hielo, que hacen el doble de daño) y por una duración de 2 seg. por PP gastado. El personaje se considera inmunizado al fuego (D213) durante la utilización del poder.

Fuerza (absorción)
Número: A142, D142 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar puntos de poder absorbiendo la energía vital de un ser vivo. El RU indica el número de PP recuperados y el número de puntos de Fuerza perdidos por la víctima, que no puede quedarse con menos de 1 (es decir, RU 5, Fuerza de la víctima 3, la ganancia es de 2 PP). Los puntos de Fuerza perdidos se recuperan al cabo de 1 h. Durante ese tiempo se usará el valor reducido en todas las tiradas. Si los PP recuperados exceden el valor inicial, deben ser gastados antes de una hora, en caso contrario se perderán. Este poder solo puede ser usado cada 2 h. por los Ángeles y cada 3 h. por los Demonios.

Fuerza (permanente)
Número: A351, D351 **Tipo:** Permanente (Unico)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor un punto de Fuerza suplementario. La característica puede así superar el máximo autorizado (Ej. 4 para familiar, 3 para un soldado de Dios) y llegar a 6 si su superior directo (Arcángel o Príncipe Demonio) lo autoriza. Aunque no posee niveles, este poder puede ser adquirido varias veces, mejorando en un punto la característica cada vez. Aunque la Fuerza se modifique, el personaje seguirá teniendo el mismo aspecto (aunque un poco más cachas). Este punto mejora también la resistencia a la hora de encajar el daño y el dolor.

Fuerza (temporal)
Número: A241, D241 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor (2 + nivel) puntos de Fuerza de más. El valor máximo de esta característica es de 6 y todo punto más allá de este valor concede una columna de bonus para toda tirada en la que se use esta característica. Ejemplo: Un Ángel con una Fuerza 5 utiliza este poder al nivel + 1. Tiene ahora una Fuerza de 6 y 2 columnas de bonus a todas las tiradas relacionadas con ella. El efecto del poder dura tantos minutos como RU. Incluso si la Fuerza se modifica, el personaje es aún reconocible, aunque ligeramente más musculoso (estilo el increíble Hulk). El aumento de Fuerza, en este caso, no permite encajar más daño del habitual (en otras palabras, no da más "puntos de vida".

Garras
Número: D113 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** AG
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer aparecer y desaparecer garras en sus manos en un segundo. En el momento de la obtención del poder el Personaje debe elegir qué tipo de garras desea. Garras de 5 cm. le permitirán atacar con un bonus de +2 y una precisión de +1. Garras de 15 cm le dan un bonus al daño de +3. El nivel del poder se usará para determinar los efectos de su utilización, a falta de un talento de combate convencional.

Generador
Número: Axxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: Variable **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de transformarse en generador de alta potencia durante un segundo. La potencia en cuestión depende del número de PP gastados y el nivel del poder determina la tirada para impactar. La víctima quedará aturdida durante (5+ PP gastados - FU de la víctima) segundos. Se puede gastar también 1 PP por minuto para producir el equivalente a 9 voltios, lo que es muy útil cuando no hay más pilas en el walkman.

PP	Potencia
1	+4
2	+5
3	+6

Gula
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 1 **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de tragar (1+ nivel) kg. de materia por minuto. Puede ser usado como un poder de ataque (al coste de 1 PP) con una potencia de +5 (el nivel determina la tirada para impactar). Nota: el personaje deberá disponer del poder D111 para desmenuzar los materiales demasiado duros antes de tragarlos.

Hechizar (ataque)
Número: A131, D131 **Tipo:** Mental
Coste: 4 **Resolución:** AP
Alcance: 5 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hechizar una víctima. Este ataque tiene un

alcance máximo de 5 m., solamente afecta un objetivo y el RU indica el número de minutos en los que la víctima realizará ciegamente las órdenes del atacante (salvo que sean suicidas).

Hechizar (contacto)
Número: A161, D161 **Tipo:** Mental
Coste: 4 **Resolución:** AP
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hechizar una víctima a la que toque. Este ataque solamente afecta a dicho individuo, y el RU indica el número de minutos en los que la víctima realizará ciegamente las órdenes del atacante (salvo que sean suicidas).

Hielo (ataque)
Número: D122 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar pedazos de hielo contra sus adversarios. Las características exactas de este ataque dependen del número de PP gastados. Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el hielo se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

PP	Potencia	Alcance
1	+6	40
2	+7	55
3	+8	70

Hielo (defensa)
Número: A252, D252 **Tipo:** Mental
Coste: 1 cada 2 seg. **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de protegerse con (2+nivel) veces 2 puntos contra todos los ataques sólidos (el fuego causa el doble de daño) por una duración igual a 2 seg. por PP gastado. El personaje se considera inmunizado al frío (A214, D214) durante la duración de la utilización del poder.

Humanidad
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 **Resolución:** Según nivel
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacerse pasar por un ser humano normal tanto física como mentalmente. Ningún poder de nivel igual o inferior al de este poder puede detectar el engaño. Es decir, que un Demonio con Humanidad+3 solamente puede ser diferenciado de un ser humano por Satán en persona. Toda utilización de este poder (es decir, defenderse contra un poder que intente romper el secreto) cuesta 1 punto.

Incendio
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 2 **Resolución:** Automático
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de inflamar todo lo inflamable en un radio de (5+nivel) metros alrededor del demonio. Este poder cuesta 2 PP y no causa daños (al menos en el primer segundo). Los daños, si los hubiera, dependerán del calor emitido y de los vapores tóxicos producidos por los materiales en llamas.

Indetección
Número: A222, D222 **Tipo:** Mental (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ser indetectable ante cualquier poder mental, aunque puede ser atacado por ellos si es descubierto. Este poder es permanente, no gasta PP y no tiene niveles.

Inmunidad
Número: A225, D225 **Tipo:** Permanente
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ser inmune de manera permanente contra (1+nivel) poderes de ataque físico (a su elección)

Inmunidad al fuego
Número: A213, D213 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ser inmune contra todos los efectos del fuego y el calor. No sufre ningún daño si lo alcanza un lanzallamas o si está horas y horas bajo el sol del desierto. Por otra parte, en un incendio, no está inmunizado contra las emanaciones tóxicas de la combustión de ciertos materiales.

Inmunidad al frío
Número: A214, D214 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ser totalmente inmune frente a todos los efectos del frío y el hielo (incluidos los poderes que los usan). Sus miembros no se hielan y no sufre ninguna parálisis ni siquiera una disminución de reflejos.

Inmunidad a las enfermedades y venenos
Número: A212, D212 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de estar totalmente inmunizado frente a cualquier tipo de enfermedades y venenos. Funciona tanto por los virus artificiales (creados por el hombre) como por los naturales.

Invención
Número: Dxxx **Tipo:** Permanente (Especial, Único)
Coste: 0 **Resolución:** Según poderes
Alcance: Variable **Defensa:** Según poderes
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de obtener un objeto tecnológico de poderes sorprendentes. Es muy similar al Objeto Mágico, posee dos poderes (a determinar aleatoriamente) pero no necesita PP exteriores para activarse. El personaje no puede prestar PP al objeto (ni viceversa). Por ejemplo, un colador puede tener el poder de Garras (113) y Acido (165).

Invisibilidad
Número: A261, D261 **Tipo:** Mental
Coste: 1 cada 3 seg. **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ser invisible para los seres que necesitan los ojos para orientarse (humanos y Ángeles, pero no muchos animales ni Muertos Vivientes). Incluso si el personaje es detectado (por un ruido o por su olor), tiene una protección de (3+nivel) columnas de malus para todo ataque que se le lance.

Ira de Dios
Número: Axxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 3 por ataque **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de aumentar el daño causado al contacto. Este poder cuesta 3PP y solamente puede ser realizado con un arma de contacto. Si se tiene éxito la víctima sufre el daño normal multiplicando por 2 el RU final. Este poder solamente afecta a los no musulmanes, los Demonios y las criaturas maléficas, pero en ningún caso los objetos.

Juicio
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial, Único)
Coste: 4 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de convocar el juicio de Dios cuando sea necesario, por la módica suma de 4 PP. Si Dios considera que la víctima es culpable, una espada luminosa aparece en la mano del Ángel (en un segundo). *Que se haga justicia*. Con estas palabras, la espada se anima y se comporta como un arma de contacto móvil, pero con un bonus de +7 al daño (sin Precisión extra), hasta la muerte del culpable o del utilizador del poder.

Leer los pensamientos
Número: A323, D323 **Tipo:** Mental
Coste: 3 **Resolución:** VO
Alcance: 10 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de leer los pensamientos superficiales (es decir, lo que piensa en ese momento) de un ser vivo que se encuentre a menos de 10 m. La víctima puede resistir, como en el caso de un conflicto mental, a este poder. Una tentativa de lectura, con éxito o sin él, cuesta 3 PP.

Leer los sentimientos
Número: A324, D324 **Tipo:** Mental
Coste: 1 **Resolución:** VO
Alcance: 20 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de leer los sentimientos de un ser vivo que se encuentre a menos de 20 m. La víctima puede resistir, como en el caso de un conflicto mental, a este poder. Una tentativa de lectura, con éxito o sin él, cuesta 1 PP.

Lengua
Número: D112 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** AG
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer aparecer y desaparecer una lengua descomunal (con púas o blindada) en un segundo. El personaje deberá elegir, cuando obtenga el poder, qué

tipo de lengua desea. Una lengua con púas le permite atacar (al contacto) con un poder de +2 y una precisión de +1. Una lengua blindada le permite atacar como si se tratara de una porra con un poder de +1. El nivel del poder se usará para determinar los efectos de su utilización, a falta de un talento de combate convencional.

Licuefacción
Número: D264 **Tipo:** Físico
Coste: 4 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguno
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de transformarse en líquido móvil (misma velocidad que un ser humano, color a elegir) por (1+nivel) minutos. Durante este periodo no puede atacar ni ser atacado físicamente. Los objetos que lleva consigo también se transformarán en líquido. Si el líquido se divide por cualquier motivo, la transformación causará la muerte del sujeto.

Llamada animal
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Único, Especifico)
Coste: 2 por vez **Resolución:** Automática (ver más allá)
Alcance: 200 m. **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder permite a su poseedor el poder de atraer (20+1D6) animales del mismo tipo que llegarán 2 minutos después. El tipo de animal puede ser elegido por el personaje, pero deberá estar presente en un radio de 200 m. (en caso contrario los puntos se gastan y nada sucede). En el medio urbano, pueden atraerse perros, gatos, ratas... Los animales no estarán controlados, pero serán amistosos hacia el utilizador y no se lanzarán contra él.

Locales
Número: A431-436, D431,436 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguno
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer locales que podrán ser usados como lugares de reunión o de entrenamiento para los servidores del Pj o de algunos de sus amigos. El tipo de local se determinará con la siguiente tabla:

Número	Ángeles	Demonios
431	Castillo	Depósito forense
432	Escuela	Cementerio
433	Inmueble	Inmueble
434	Puesto de socorro	Hospital
435	Laboratorio	Laboratorio
436	Iglesia	Iglesia desconsagrada.

Locura (maldición)
Número: D154 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de volver loco a un objetivo de su elección. El Demonio debe ver a su víctima y pasar la tirada. Su objetivo se volverá inmediatamente loca (el tipo de locura queda a elección del Demonio) por un número de semanas igual al RU, a menos que sea curada por medios mágicos. Este poder cuesta todos los puntos del personaje menos 1 (mínimo 4). El utilizador deberá decir, en voz alta, el objetivo de la maldición.

Lugar de reunión /escondite
Número: A441-446 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguno
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer un lugar de reunión amplio y relativamente discreto donde sus servidores y amigos podrán preparar sus planes para destruir las fuerzas del Mal. La naturaleza exacta del lugar se determina consultando la tabla siguiente:

Número	Ángeles	Demonios
441	Monumento histórico	Bodega
442	Embajada	Catacumbas
443	Parque público	Cloaca
444	Museo	Metro
445	Casa unifamiliar	Casa ocupada
446	Sala de conciertos	Iglesia desconsagrada

Luz
Número: A122 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar un rayo de luz destructor. Se trata, más o menos, de un rayo láser que sale de los ojos del atacante.

PP	Poder	Alcance
1	+3	200
2	+4	400
3	+5	800

Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el rayo de luz se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

San Sebastián de los Reyes, 0'30 h.

- ¡Hey capullo! ¿Dónde te crees que vas?
- ¿Perdón? ¿Yo?

Los tres cabezas rapadas se acercaron rápidamente rodeando al joven pequeño, de gafas de pasta y libro apretado contra su pecho, que los miraba con aire entre asustado e implorante...

- Esta es nuestra zona. Y aquí no se pasea por la noche.
- No lo sabía... Iba a ver unos ami...
- ¡Que te calles, coño! ¡Vas a tener que pagar el impuesto de paso! ¿Qué coño tienes ahí? ¿Vale algo?

Uno le dio un manotazo al libro, que cayó al suelo. Lo recogieron y lo hojearon antes de tirarlo otra vez.

- ¿Qué mierda es esta? ¿Latín? ¡Venga tío, la pasta!
- *Jesús dijo: Si te golpean, pon la otra mejilla. Pero en el Cielo no todos están de acuerdo*

El skin más próximo se lanzó contra el joven, sin esfuerzo aparente, éste lo tiró al suelo. Uno de sus compañeros sacó una navaja, el tercero una pistola. De pronto, una luz cegadora inundó el callejón.

- *Skullbuster, materialízate en mi mano. Golpea, lleva la muerte y la justicia a esta tierra perversa. Tres almas están a punto de precipitarse al Infierno*

La maza salió no se sabe de dónde, golpeando a los dos skins, que cayeron al suelo, sangrando abundantemente. La maza ronroneó de placer. *Cálmate, arma bendita* pensó el muchacho concentrado en la batalla. El tercer skin disparó casi a quemarropa, tres veces. Luego dio media vuelta y echó a correr. Las balas rebotaron en la piel del joven, que de pronto se había vuelto como de plata.

- *Señor, guía mi mano contra tus enemigos*

Un relámpago alcanzó al skin en plena espalda, que cayó casi en el acto, cuán largo era, muerto antes de tocar el suelo. El callejón, nuevamente a oscuras, se llenó poco a poco con el fétido olor de la carne quemada...

Club de rol Necronomicón, 0'45 h.

- ¡Jolín, David, cada día llegas más tarde!

Maestría
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de especializarse en un arma determinada. Lo conoce todo sobre esta arma. Cada vez que la usa, debe sacar una tirada extra por este poder para beneficiarse de sus efectos. Caso de acertar, suma el RU al poder del ataque. La utilización de este poder no cuesta PP.

Mal (absorción)
Número: A146 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar PP absorbiendo la energía vital de un ser vivo malvado, sádico o simplemente maléfico. El RU indica el número de puntos de Voluntad perdidos por la víctima, que se quedará al menos con 1 punto. *Ejemplo: RU 5, Voluntad de la víctima 3. La ganancia solamente será de 2 puntos.* Los puntos de VO perdidos se recuperarán al cabo de una hora (hasta entonces, el valor reducido será usado en todas las tiradas de esa característica). Si los PP exceden el valor inicial, los sobrantes deben ser gastados antes de una hora, en caso contrario se perderán. Este poder sólo puede ser usado una vez cada dos horas.

Miedo (ataque)
Número: A134, D134 **Tipo:** Mental
Coste: 2 por ataque **Resolución:** VO
Alcance: 10 m **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de provocar un profundo terror en la mente de su enemigo. La víctima huirá de él durante (RU) mi-

nutos. Si se encuentra atrapada y obligada a combatir, sufrirá un malus de 2 columnas en todas sus acciones (tanto mentales como físicas). Si el RU es superior o igual a 6, el utilizador puede elegir en paralizar la víctima durante un segundo. Es incapaz de reaccionar y solamente puede defenderse mentalmente si es blanco de otro poder mental. Se trata de un ataque no Petal.

Miedo (contacto)
Número: A164, D164 **Tipo:** Físico
Coste: 2 por ataque **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de provocar un profundo terror al tocar a su enemigo. La víctima huirá de él durante (RU) minutos. Si se encuentra atrapada y obligada a combatir, sufrirá un malus de 2 columnas en todas sus acciones (tanto mentales como físicas). Si el RU es superior o igual a 6, el utilizador puede elegir en paralizar la víctima durante un segundo. Es incapaz de reaccionar y solamente puede defenderse mentalmente si es blanco de otro poder mental.

Miembro blindado
Número: A114 **Tipo:** Físico (Único)
Coste: 1 por ataque **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de parar automáticamente todo ataque de cuerpo a cuerpo con la ayuda de un miembro blindado a elegir. Este miembro no sufrirá ningún daño. El coste es de 1 PP por ataque. El arma que da el golpe se rompe siempre, (a menos que sea mágica, bendita o maldita). Si el ataque es de una parte del cuerpo (puño, cabeza, garras) el atacante recibe 1 punto de daño.

Milagro
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial, Único)
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder, sólo disponible para Jesús, sirve para llamar la atención de Dios sobre su hijo querido. Es una especie de hilo directo de padre a hijo. Si se pasa la tirada (que no cuesta ningún PP) Dios hace todo lo que Jesús le pide. Es sencillo pero de buen gusto.

Multiplicación
Número: A223, D223 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por segundo **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de crear (1+nivel) imágenes de sí mismo cuando es atacado, por lo que el agresor deberá elegir a cual de ellos golpea. Si se golpea una imagen, no pasa nada. *Ejemplo: un Demonio con este poder a nivel +1 crea dos imágenes más, con lo que el agresor ve tres seres idénticos, y tiene 1 posibilidad entre 3 de elegir el correcto. Este poder cuesta 1PP por segundo.*

Negocio
Número: A461-466, D461-466 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor poseer un negocio desde el que se puede hacer el Bien (o el Mal). Escasos empleados conocerán la verdadera naturaleza del personaje, que deberá obrar con discreción. La siguiente tabla indica los negocios posibles:

Número	Ángeles	Demonios
461	Restaurante	Restaurante
462	Hotel	Hotel
463	Universidad	Fábrica
464	Casino	Discoteca
465	Balneario	Casino
466	Boutique de lujo	Boutique de lujo

El número de la Bestia
Número: D666 **Tipo:** Especial
Coste: Especial **Resolución:** Especial
Alcance: Especial **Defensa:** Especial
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de elegir cualquier poder en la tabla general o en la de su superior.

Objeto mágico
Número: A421-426, D421-426 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor poseer un objeto mágico que contenga dos poderes mágicos diferentes. Estos poderes deberán ser elegidos al azar en la tabla que corresponda, desechando los ilógicos. El poseedor del objeto deberá gastar los PP necesarios para el buen funcionamiento de los poderes. El objeto pierde sus propiedades a la muerte de su poseedor. El aspecto del poder será determinado mediante la siguiente tabla:

Número	Ángeles	Demonios
421	Cruz	Cruz invertida
422	Brazalete	Cetro
423	Ramo de flores	Cráneo
424	Perla	Piedra preciosa engarzada
425	Diadema	Daga de sacrificio
426	Anillo	Objeto de aspecto barroco.

Obra de arte
Número: Dxxx **Tipo:** Permanente (Especial, Único)
Coste: x2 **Resolución:** Ver más abajo
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de introducir en una obra de arte un poder que posea el Demonio en cuestión. Ello le cuesta el doble del valor normal (en PP) del poder, y afectará al primer ser humano que examine la obra y pase una tirada de Voluntad Difícil. La obra puede ser un cuadro, una novela, un poema, y los poderes utilizables se dejan a discreción del DJ (se recomienda ser imaginativo)

Onda de choque
Número: D124 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PE o PR
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar una ola de energía sólida. La onda de choque corresponde a una fuerza invisible e impalpable cuyas características exactas dependen del número de PP gastados (por ataque). Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el rayo de luz se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

PP	Poder	Alcan.	Notas
1	+2	20	Afecta 5 blancos próximos entre sí
2	+3	30	Afecta 6 blancos próximos entre sí
3	+4	30	Afecta 7 blancos próximos entre sí

El resultado de los daños indica en este caso el número de turnos durante los cuales la víctima/s no puede/n reaccionar (por estar aturdido/s). En realidad solamente se sufre un tercio del daño. Es decir, resultado del daño 7; 7 turnos aturdidos, 2 puntos de daño. Este resultado (el daño real) indica también el número de metros que la víctima es proyectada hacia atrás.

Orgasmo mortal
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 3 **Resolución:** AP
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de matar una persona con la que tenga una relación sexual por la módica suma de 3 PP. Este ataque se considera un conflicto físico y el número de puntos de daño que sufre la víctima es de RU veces 2.

Parálisis (ataque)
Número: A135, D135 **Tipo:** Mental
Coste: 2 **Resolución:** VO
Alcance: 5 m. **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de paralizar una víctima a distancia. El alcance máximo del poder es de 5 m., solamente afecta un objetivo y el RU indica el número de minutos que dura dicha parálisis. La víctima puede seguir pensado, y usar todo tipo de poderes mentales. También puede salir de la parálisis resolviendo una tirada Fácil de Fuerza (que puede repetirse cada segundo hasta que se consiga).

Parálisis (contacto)
Número: A163, D163 **Tipo:** Físico
Coste: 1 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de paralizar una víctima al contacto. Este ataque solamente afecta el objetivo tocado y el RU indica el número de minutos que dura dicha parálisis. La víctima puede seguir pensado, y usar todo tipo de poderes mentales. También puede salir de la parálisis resolviendo una tirada Fácil de Fuerza (que puede repetirse cada segundo hasta que se consiga).

Patas
Número: D114 **Tipo:** Físico
Coste: 0 **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer aparecer o desaparecer espolones o pezuñas en lugar de sus pies, en un segundo. El personaje deberá elegir, al adquirir el poder, que tipo de pata desea. Los espolones le permiten atacar con un bonus de +3. Las pezuñas le permiten atacar como en el caso de una porra con un bonus de +1.
El nivel del poder se usará para determinar los efectos de su utilización, a falta de un talento de combate convencional.

Percepción (Permanente)
Número: A356, D356 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor un punto de Percepción extra. La característica puede así superar el máximo autorizado (Ej. 4 para familiar, 3 para un soldado de Dios) y llegar a 6 si su superior directo (Arcángel o Príncipe Demonio) lo autoriza. Aunque no posee niveles, este poder puede ser adquirido varias veces, mejorando en un punto la característica cada vez.

Percepción (temporal)
Número: A246, D246 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna

Descripción: Este poder concede a su poseedor (2+nivel) puntos de Percepción de más. El valor máximo de la característica es 6 y todo punto más allá de este valor concede una columna de bonus para toda tirada usando esta característica (Un Ángel con Percepción 5 usando este poder a nivel +1 tendrá un PE 6 y 2 columnas de bonus en todas las tiradas relacionadas. El nuevo valor se mantendrá durante un número de minutos igual RU.

Pesadilla
Número: D326 **Tipo:** Mental
Coste: 3 **Resolución:** VO
Alcance: Variable **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de encantar el sueño de una persona conocida (que el demonio haya visto al menos una vez) situada a menos de (1 + nivel en este poder) km, al coste de 3 PP. La víctima puede resistir como en el caso de un conflicto físico. Si el poder funciona, la víctima se despierta sudando, no volviendo a conciliar el sueño antes de (6+RU) horas. Durante ese tiempo sufrirá un malus de una columna en todas sus acciones. Este poder permite también entrar y afectar el mundo de los sueños.

Pesadilla mortal
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 3 por víctima **Resolución:** VO
Alcance: Variable **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor, por 3 PP, la facultad de encantar el sueño de una persona conocida (que el demonio haya visto al menos una vez) situada a menos de (1 + nivel en el poder) veces 100 m. La víctima puede resistir como en el caso de un conflicto físico. Si el poder tiene éxito, la víctima se despertará con un número de puntos de daño igual al RU. Este poder permite entrar y afectar el mundo de los sueños.

Petrificación
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 6 **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** FU
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de convertir a un adversario en piedra. Por la módica suma de 6 PP y resolviendo con éxito un conflicto físico, el poder se activa durante 10 veces (1 + Nivel en este poder) minutos. Transcurrido ese tiempo, la víctima deberá tirar por FU (dificultad media) para liberarse. Se puede hacer una tentativa de liberación cada segundo. Convertido en piedra, la víctima puede al menos utilizar con normalidad su poderes mentales.

Polen
Número: Axxx **Tipo:** Físico (Especial, Único)
Coste: Variable **Resolución:** Lanzar
Alcance: 2 m. (x5) **Defensa:** VO -3 columnas
Descripción: Este poder concede a su poseedor un objeto mágico con la forma de una corona de flores multicolores que expele polen sobre el adversario. Si la tirada se resuelve con éxito la víctima sufrirá un colocón que la convertirá en una persona amable y jovial, incapaz de hacerle daño a una mosca durante 5 + PP gastados minutos (para Ángeles) o segundos (para Demonios). Se puede evitar con una tirada de VO - 3 columnas.

Polimorfo
Número: A266, D266 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por hora **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** PE
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de cambiar de rostro y forma. El utilizador puede cambiar ligeramente de forma, aún siendo humano. Puede modificar su talla en 30 cm (de más o de menos), cambiar de sexo, de cabellos y de color de piel o rostro. Su coste es de 1 PP por hora. Una tercera persona puede tirar por Percepción para intentar reconocerlo. El personaje puede modificar su apariencia en (nivel) puntos (máximo 6) con la transformación.

Posesión
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 (Permanente) **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de introducir el alma de un Demonio menor (aún menos poderoso que un familiar) en el cuerpo de un humano que se avenga a ello. El utilizador de este poder pierde definitivamente 1 PP (al menos, hasta la muerte del poseído). El Demonio menor poseerá las características siguientes:

Características	Talentos	Poderes	Recuperación
12 (4)	5 (+2)	1 (+0)	1/12 horas

Precisión (permanente)
Número: A352, D352 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor un punto de Precisión extra. La característica puede así superar el máximo autorizado (Ej. 4 para familiar, 3 para un soldado de Dios) y llegar a 6 si su superior directo (Arcángel o Príncipe Demonio) lo autoriza. Aunque no posee niveles, este poder puede ser adquirido varias veces, mejorando en un punto la característica cada vez.

Precisión (temporal)
Número: A242, D242 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna

Descripción: Este poder concede a su poseedor (2+nivel) puntos de Precisión de más. El valor máximo de la característica es 6 y todo punto más allá de este valor concede una columna de bonus para toda tirada usando esta característica (Un Ángel con Precisión 5 usando este poder a nivel +1 tendrá un PR 6 y 2 columnas de bonus en todas las tiradas relacionadas. El nuevo valor se mantendrá durante un número de minutos igual RU.

Proyección de poder
Número: A326 **Tipo:** Mental
Coste: 4 **Resolución:** Automática
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer usar uno de sus poderes (o los poderes de una tercera persona, siempre que esta última tenga PP, todos estén de acuerdo y que el poder sea físico). El préstamo dura (1+nivel) minutos. El utilizador debe tocar la/s persona/s implicada/s, y gastar 4 PP.

Proyección temporal
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 10 por ataque **Resolución:** VO
Alcance: 2 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de enviar a un enemigo (situado a menos de dos metros) a otro lugar en el tiempo y el espacio (por la insignificante suma de 10 PP). Se le considerará como muerto, y su alma regresará al Cielo o al Infierno (lo que corresponda) al cabo de un D66 días. La víctima puede resistir con una tirada de Voluntad.

Psicometría
Número: A312 **Tipo:** Mental
Coste: 4 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de extraer datos de un objeto innanimado. Concretamente, tocando dicho objeto se puede trazar su historia aproximada de los últimos (5+nivel) veces 2 años. A mayor RU, mayor precisión en los datos y en la historia visualizadas.

Puñetazo
Número: A112 **Tipo:** Permanente
Coste: 0 **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de mejorar la potencia de sus puñetazos en (2 + Nivel en este poder) puntos. El poder es permanente, pero el nivel debe ser utilizado (con la Fuerza) para determinar el resultado del golpe.

Rebote
Número: A255, D255 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de protegerse de (1+nivel) veces 5 puntos contra un único tipo de ataque sólido (A elegir: balas, armas blancas, flechas, etc), durante tantos segundos como PP gastados. Además, por 2 PP puede devolver el proyectil al atacante con la misma RU.

Reducción
Número: A265, D265 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por h. **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de reducir su talla durante tantas horas como PP gastados.
En caso de que sea objeto de un ataque físico éste sufrirá ciertos malus según su talla:

Nivel	Talla	Malus
0	Dividido por 2	-1
+1	Dividido por 5	-2
+2	Dividido por 10	-3
+3	Dividido por 100	-4

Regeneración
Número: A226, D226 **Tipo:** Permanente
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de regenerar y recuperar puntos de Fuerza perdidos por sus heridas a razón de (1+nivel) puntos por hora. Si el Personaje muere, el poder no tiene efecto.

Rejuvenecimiento (bendición)
Número: A153 **Tipo:** Mental
Coste: Variable **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de rejuvenecer un paciente voluntario por RU años. Requiere un día de plegarias en el que el ángel debe ver a su paciente. El rejuvenecimiento se realiza a razón de un año por día. El coste exacto es igual a la mitad de los puntos de poder gastados por el utilizador (mínimo 4).

Relámpago
Número: A121 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de lanzar relámpagos. Es sin duda el ataque más poderoso, pues el relámpago representa la cólera de Dios. En caso de atacar criaturas maléficas, se tendrá un bonus de +1 al daño y +50 al alcance. Los relámpagos surgen de la mano del atacante.

el ataque solamente afecta a un único objetivo. Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el relámpago surge igual. La Precisión y la Percepción solo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

PP	Daño	Alcance
1	+6	100
2	+7	200
3	+8	400

Resurrección
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 4 por zombie **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de transformar un cuerpo muerto por su mano y reciente (menos de un minuto) en zombi por la módica suma de 4 PP. El muerto lo seguirá a partir de entonces como una sombra, obedeciéndolo ciegamente. El cadáver puede intentar "resistir" con una tirada de Voluntad. El RU indica el número de días de "vida" del zombi, que se derrumbará al terminar éstos. El zombi tendrá las mismas características que tenía en vida, con tres excepciones: su Voluntad, su Apariencia y su Agilidad son iguales a 1.

Seísmo
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: Variable **Resolución:** FU
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de causar daños a todo edificio o construcción en un radio de 10+(10 x nivel) metros. Los daños dependen de los PP gastados. El nivel se usa para conocer la resolución del ataque. Los edificios carecen de tirada de resistencia. Ninguna criatura viviente puede ser elegida como objetivo de este poder.

PP	Poder
1	+10
2	+15
3	+20

Servidor
Número: A511-A566, D511-D566 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor tener uno o varios individuos bajo sus órdenes directas. Si se trata de un único servidor y éste muere, el Personaje pierde el poder (y el PP suplementario). Si se trata de un grupo, solamente lo pierde si es masacrado todo el grupo. En caso de que solamente hayan bajas, llegarán nuevos reemplazos a razón de uno por semana.

Núm.	Tipo	Cantidad
A511	Servidor de Dios. Detective	1
A512	Servidor de Dios. Escuadra anti muertos vivientes	5
A513	Servidor de Dios. Pelotón anti muertos vivientes	10
A514	Servidor de Dios. Escuadra anti familiares	5
A515	Servidor de Dios. Pelotón anti familiares	10
A516	Servidor de Dios. Escuadra especial de élite	
A521	Servidor de Dios especializado. Informático *	1
A522	Servidor de Dios especializado. Abogado *	1
A523	Servidor de Dios especializado. Contable *	1
A524	Servidor de Dios especializado. Comisario de policía *	1
A525	Servidor de Dios especializado. Militar *	1
A526	Servidor de Dios especializado. Editor *	1
A531	Soldados de Dios. Pequeño grupo de investigación	5
A532	Soldados de Dios. Grupo de investigación	10
A533	Soldados de Dios. Sección de combate especial	10
A534	Soldados de Dios. Dos grupos de combate especiales	20
A535	Soldados de Dios. Sección pesada	5
A536	Soldados de Dios. Sec. pesada con vehíc. de combate	5
A541	Soldado de Dios Especializado. Informático *	1
A542	Soldado de Dios Especializado. Abogado. *	1
A543	Soldado de Dios Especializado. Contable *	1
A544	Soldado de Dios Especializado. Comisario de policía *	1
A545	Soldado de Dios Especializado. Militar *	1
A546	Soldado de Dios Especializado. Periodista *	1
A551	Boy Scouts **	4D6
A552	Guardias de Seguridad **	3D6
A553	Bandas de barrio **	3D6
A554	Grupo armado **	3D6
A555	Policía municipal **	2D6
A556	Grupo político marginal **	2D6
A561	Relaciones con un Comisario de policía **	1
A562	Relaciones con un Procurador **	1
A563	Relaciones con un Político **	1
A564	Relaciones con un Periodista **	1
A565	Relaciones con un Militar **	1
A566	Relaciones con un Presentador de TV **	1

* El jugador lanzará 1d6. Si el resultado es inferior o igual a su Voluntad, el Soldado de Dios se remplaza por un hijo/hija del Señor.

** Estos individuos son normales y corrientes e ignoran la verdadera naturaleza del personaje. Este último deberá mantenerles en la ignorancia el mayor tiempo posible. En el caso de las "relaciones" no se trata tanto de un poder como de una fuente de información muy útil.

Núm.	Tipo	Cantidad
D511	Muertos vivientes. Zombies	2D6
D512	Muertos vivientes. Zombies	2D6
D513	Muertos vivientes. Esqueletos	1D6
D514	Muertos vivientes. Esqueletos	2D6
D515	Muertos vivientes. Guls	1D6
D516	Muertos vivientes. Guls	2D6
D521	Muerto viviente. Vampiro	1
D522	Muerto viviente. Momia	1
D523	Muerto viviente. Fantasma	1
D524	Muerto viviente. Poltergeist	1
D525	Muerto viviente. Pseudo-Demonio	1
D526	Muerto viviente. Animal	1
D531	Familiar. Rata	1
D532	Familiar. Gato	1
D533	Familiar. Serpiente	1
D534	Familiar. Araña	1
D535	Familiar. Cuervo	1
D536	Familiar. Lagarto	1
D541	Familiar. Criado	1
D542	Familiar. Guardaespaldas	1
D543	Familiar. Matón	1
D544	Familiar. Punk	1
D545	Familiar. Asesino psicópata	1
D546	Familiar. Prostituta callejera	
D551	Familiar. Muñeca	1
D552	Familiar. Bebé monstruoso	1
D553	Familiar. Estatuilla	1
D554	Familiar. Vehículo	1
D555	Familiar. Casa	1
D556	Familiar. Juguete	1
D561	Contactos con otro Demonio del mismo grado *	1
D562	Contactos con un Príncipe demonio *	1
D563	Contactos con un Político **	1
D564	Contactos con un Mafioso **	1
D565	Contactos con un Abogado **	1
D566	Contactos con un Pirata informático **	1

* No se trata tanto de un servidor como de una fuente de información.

** Estos individuos son normales y corrientes e ignoran la verdadera naturaleza del personaje. Este último deberá mantenerles en la ignorancia el mayor tiempo posible.

Signo exterior de riqueza
Número: D451-456 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de tener acceso a un signo exterior de riqueza que puede servirle para pasar el rato mientras intenta despistar a Hacienda:

Número	Tipo
451	Yate
452	Caballo de carreras
453	Coche de carreras
454	Avión privado
455	Isla desierta
456	Segunda residencia

Soborno
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer aceptar un soborno a cualquier ser humano gastando 1 PP. La víctima tiene derecho a una tirada de Resistencia. 10-RU (mínimo 1) veces 25.000 ptas dará la suma mínima necesaria para hacer efectivo el soborno. El DJ puede modificar esto según las circunstancias, pero sin olvidar que se trata de un poder demoníaco, no únicamente un simple regateo. Algunos ejemplos:

Falta	Multiplicador
Exceso de velocidad	x 0'5
Posesión ilícita de armas (revólver o pistola)	x 2
Armas prohibidas (lanza llamas, fusil de asalto)	x 5
Infracción (en suburbio)	x 0'5
Infracción (en barrio rico)	x 2
Infracción (en cementerio)	x 3
Infracción (en el lugar del crimen)	x 5
Informaciones varias	x 0'25

Sonido
Número: A123 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de causar daños sónicos. Para efectuar este

ataque, el utilizador debe aullar en dirección a su objetivo. El ataque consiste en un chorro invisible de sonido sólido que aturde a la víctima por RU segundos, y sufriendo un daño igual a un tercio del RU, redondeando hacia abajo. Ejemplo: RU=10, la víctima queda aturdida durante 10 turnos y encaja 3 puntos de daño. Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el chorro de sonido se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanza el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

PP	Poder	Alcan.	Notas
1	+2	50	Todo blanco dentro de un radio de 10 m. alrededor de la víctima
2	+3	100	Todo blanco dentro de un radio de 20 m. alrededor de la víctima
3	+4	200	Todo blanco dentro de un radio de 40 m. alrededor de la víctima

Suerte
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial, Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ser particularmente afortunado. Este poder permite, una vez por hora de juego, rechazar una tirada de dado, a elección del utilizador. Esta tirada puede ser no importa de qué tipo. (D666 u otra)

Sueño
Número: A325 **Tipo:** Mental
Coste: 5 **Resolución:** VO
Alcance: 1 km. **Defensa:** VO-2 columnas
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de penetrar en el espíritu de una víctima durante su sueño, reemplazando sus recuerdos por otros dentro de su memoria. Estos recuerdos podrán ser viejos de (1+nivel) días respecto a la fecha. Para ello deberá resolverse un conflicto mental, con dos columnas de malus para el soñador. Este poder permite también entrar y afectar el mundo de los sueños. El sujeto debe estar dormido y situado a menos de 1 km. del utilizador. La operación dura 1 hora (máximo).

Sueño (ataque)
Número: A132, D132 **Tipo:** Mental
Coste: 2 **Resolución:** VO
Alcance: 5 m. **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de dormir a una víctima durante RU minutos, con un alcance de 5 m. La víctima sólo puede ser despertada por un ruido especialmente fuerte (aullido de Demonio, explosión, caída de un ser humano sobre un coche desde un treceavo piso, etc. Usar el poder cuesta 2 PP.

Sueño (contacto)
Número: A165 **Tipo:** Mental
Coste: 2 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de dormir a una víctima durante RU minutos. La víctima sólo puede ser despertada por un ruido especialmente fuerte (aullido de Demonio, explosión, caída de un ser humano sobre un coche desde un treceavo piso, etc. Usar el poder cuesta 2 PP.

Sueño divino
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 10 **Resolución:** VO
Alcance: 1 km. **Defensa:** VO-2 columnas
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de entrar en el mundo de los sueños. El objetivo de este poder debe estar dormido, situado a menos de 1 km. y la operación dura máximo 1 h. este poder, extremadamente poderoso, permite revisar completamente la memoria del sujeto en cuestión, y cambiarla a voluntad. Como en un ordenador, hay sectores intocables, que no se puede modificar: convicciones muy arraigadas, los recuerdos anteriores a 5+(2 x nivel) años y las fobias, locuras o taras que pueda tener (entre las que se incluye ser un Demonio). Este poder cuesta 10 PP, y debe resolverse previamente un conflicto mental con un malus de dos columnas para la víctima. Si el atacante falla, la víctima se despierta. Los cambios son siempre definitivos. Este poder permite también penetrar y afectar el mundo de los sueños.

Suicidio
Número: Dxxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 8 por víctima **Resolución:** VO
Alcance: Vista **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hipnotizar un ser humano por 8 PP e implantarle una orden, que debe estar relacionada con su suicidio. La víctima puede no suicidarse sola (la orden puede ser, por ejemplo, que se tire desde una ventana abrazada a una tercera persona, o que se meta dentro de un edificio con una bomba o granada a punto de estallar). La víctima puede intentar resistir con una tirada de Voluntad, y el RU del ataque indica el número máximo de días entre la hipnosis y el suicidio.

Talento de artimaña
Número: A345, D345 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna

Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer un talento a un nivel de +3. La elección del poder queda a juicio del jugador, pero debe ser obligatoriamente un talento de "Artimaña" (ver el apartado correspondiente). Un personaje puede poseer varias veces este poder, eligiendo cada vez un talento diferente.

Talento artístico
Número: A346, D346 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer un talento a un nivel de +3. La elección del poder queda a juicio del jugador, pero debe ser obligatoriamente un talento "Artístico" (ver el apartado correspondiente). Un personaje puede poseer varias veces este poder, eligiendo cada vez un talento diferente.

Talento científico
Número: A343, D343 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer un talento a un nivel de +3. La elección del poder queda a juicio del jugador, pero debe ser obligatoriamente un talento "Científico" (ver el apartado correspondiente). Un personaje puede poseer varias veces este poder, eligiendo cada vez un talento diferente.

Talento de combate
Número: A346, D346 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer un talento a un nivel de +3. La elección del poder queda a juicio del jugador, pero debe ser obligatoriamente un talento de "Combate" (ver el apartado correspondiente). Un personaje puede poseer varias veces este poder, eligiendo cada vez un talento diferente.

Talento de comunicación
Número: A344, D344 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer un talento a un nivel de +3. La elección del poder queda a juicio del jugador, pero debe ser obligatoriamente un talento de "Comunicación" (ver el apartado correspondiente). Un personaje puede poseer varias veces este poder, eligiendo cada vez un talento diferente.

Talento físico
Número: A341, D341 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de poseer un talento a un nivel de +3. La elección del poder queda a juicio del jugador, pero debe ser obligatoriamente un talento "Físico" (ver el apartado correspondiente). Un personaje puede poseer varias veces este poder, eligiendo cada vez un talento diferente.

Telequinesia
Número: A126, D125 **Tipo:** Físico
Coste: Variable **Resolución:** PR o PE
Alcance: Variable (x5) **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de proyectar un conjunto de pequeños objetos (guijarros, por ejemplo) a gran velocidad, con unas características que dependen del número de PP gastados (por ataque). Los objetos deben estar a una distancia de menos de (2+nivel) m. del utilizador. Sea cual sea la cifra obtenida al lanzar los dados, el grupo de objetos se proyecta igual. La Precisión y la Percepción sólo se utilizan para saber si se alcanzan el objetivo. (Percepción en el caso de tiro instintivo, Precisión si se tiene tiempo de "apuntar", como en un arma a distancia).

PP	Poder	Alcan.	Notas
1	+3	20	Ataca 2 blancos próximos entre sí
2	+4	30	Ataca 3 blancos próximos entre sí
3	+5	40	Ataca 4 blancos próximos entre sí.

Telepatía
Número: A321, D321 **Tipo:** Mental
Coste: 1 **Resolución:** Automática
Alcance: Variable **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de enviar un mensaje mental de 20 palabras máximo a una persona conocida (a la que el Demonio haya visto al menos una vez) con un alcance de (1+nivel) veces 100 km. Cada mensaje cuesta 1 PP.

Teletransportación
Número: A331, D331 **Tipo:** Mental
Coste: 1 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de auto transportarse instantáneamente de un lugar a otro. El utilizador debe saber orientarse en el lugar de salida y debe haber visto el lugar de destino al menos una vez. La distancia máxima de este poder es de (1+nivel) km. Cada utilización cuesta 5 PP. Teletransportarse en el interior de materia sólida significa una muerte segura.

Tortura
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 3 **Resolución:** VO
Alcance: Contyacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de hacer hablar a una víctima que esté tocando y que no se mueva (ya sea porque está atada o porque no se atreva a ello). Cuesta 3 PP. La víctima tiene derecho a una tirada de resistencia por combate físico. Si el poder funciona, la víctima deberá responder a (RU) preguntas sin ocultar nada. Si el poder falla, la víctima pierde 1 punto de Fuerza, pero no dice nada.

Transformación
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 1 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de transformarse en un animal cualquiera durante (2+nivel) horas por PP gastado. La transformación no da los poderes del animal (transformado en pájaro no volará, en perro su mordedura será como una mordedura humana). Así pues, se recomienda al demonio usar simultáneamente varios poderes para darle mayor realismo a la cosa.

Último sacrificio
Número: Axxx **Tipo:** Mental (Especial)
Coste: 1 por seg. **Resolución:** Automática
Alcance: Vista **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de otorgar una protección de (1+nivel) veces 2 puntos a la persona que desee. Todo punto de daño que atraviese dicha protección afecta al poseedor del poder (que a su vez puede utilizar su propia armadura u otro poder de protección para resistir el daño). El coste es de 1 PP por segundo.

El Único
Número: A111 **Tipo:** Especial
Coste: Especial **Resolución:** Especial
Alcance: Especial **Defensa:** Especial
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de elegir cualquier poder en la tabla general o en la de su superior.

Velocidad
Número: A334, D334 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por min. **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de moverse (pero no reaccionar) mucho más rápido de lo normal. La velocidad del personaje se multiplica por (3+nivel). Este poder puede actuar conjuntamente con el de Vuelo.

Veneno
Número: D161 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por ataque **Resolución:** FU
Alcance: Contacto **Defensa:** FU
Descripción: Concede la facultad de producir una pequeña cantidad de veneno con un modo de ataque que se deberá especificar (manos, garras, cuernos, lengua). Cuando en combate, alcance a su víctima (y le haga al menos 1 punto de daño) con esa parte del cuerpo, le provocará un daño extra igual al RU. *Ejemplo: si las manos producen veneno, una tirada del talento Pelea deberá resolverse con éxito antes que el poder sea usado.* El poseedor del poder está inmunizado contra su propio veneno. Si el veneno se produce en la boca, se puede escupir sobre un arma de contacto o una flecha para mejorar su eficacia. Por desgracia, el veneno pierde sus efectos al minuto de haber sido producido.

Venganza tóxica
Número: Dxxx **Tipo:** Físico (Especial)
Coste: 1 **Resolución:** FU
Alcance: 3 m. **Defensa:** Esquiva
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de tener ácido en las venas en lugar de sangre. Cada vez que pierda 1 punto de Fuerza (y si gasta 1 PP) rociará a un personaje que se encuentre a menos de 3 m. con un chorro de ácido corrosivo (poder +6, re-

¿Me creerán si les digo que todo empezó cuando Francesc M. era un niño? ¡Y un niño con bastantes problemas con las matemáticas, además! Algo ciertamente extraño, si tenemos en cuenta que luego llegaría a ser economista y gerente de la importante empresa que todos conocemos.

Como les decía, el pequeño Francesc M. tenía una clara dificultad para asimilar las matemáticas. Criado en un ambiente social en el que el fracaso escolar era poco o nada entendido, esa asignatura se había convertido en una auténtica pesadilla para él. Hubiera hecho cualquier cosa para asimilar el complejo mundo de las cifras. Cualquier cosa... incluso vender su alma.

Encontró el viejo libro en el desván de la casa de su abuela, esa casa en las afueras de la ciudad que luego usaría como despacho y almacén, esa casa que aún hoy guarda en sus entrañas secretos que es mejor que nunca salgan a la luz. Era un libro mohoso, muy antiguo, de páginas de pergamino y escritura manuscrita y barroca. Su título era *Aquelarre*, y, para decirlo en pocas palabras, trataba sobre la magia negra y sobre cómo invocar a los Demonios.
No me pregunten cómo consiguió descifrar el texto, ni reunir los componentes. La cuestión es que una noche sin luna lo hizo. En el sótano de la vieja mansión, siguiendo paso a paso el texto del libro: dibujar el pentáculo que aprisionaría al demonio y lo ataría a su voluntad, quemar las hierbas, los pelos de macho cabrío, los licores extraños y repugnantes, removerlo todo con la mano cortada de un ahorcado...

Y me invocó. Parpadeó un poco, ya que se esperaba un Demonio convencional, no un tipo más o menos alto, de pelo y barba muy cortos, vestido de negro y con un pendiente en forma de escorpión colgando de su oreja derecha. Mientras estaba boquiabierto, aproveché para echar un vistazo a mi alrededor... y lo que vi me gustó mucho...
- ¿Eres un demonio? -me preguntó por fin-
- Bueno, podría decirse que sí -le contesté educadamente-
- Verás, te he invocado porque tengo ciertos problemas con las matemáticas...
- ¡No me digas! Y con la geometría también, ¿verdad?
- ¡Caray, sí! ¿Cómo lo sabes?
- Intuición, pequeño, -le contesté yo mientras salía del *pentágono*...

duce la armadura en 3 puntos). El demonio no puede ser curado normalmente pero se regenera automáticamente a razón de 1 punto de Fuerza cada 24 h. También está inmunizado contra los efectos de su propio ácido.

Vida subacuática
Número: Dxxx **Tipo:** Permanente (Especial, Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de actuar, respirar, moverse (nadando) y en definitiva vivir con normalidad bajo el agua. También puede ver en las grandes profundidades y posee pulmones y branquias (detectables con examen médico).

Violencia (absorción)
Número: D145 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar puntos de poder absorbiendo la energía vital de una criatura que acaba de herir a otra (aunque ésta sea el utilizador del poder). El RU indica el número de PP recuperados. Este valor no puede exceder el número de puntos de daño causados por el ataque del que es responsable la víctima. Si los PP exceden el número máximo del personaje, los sobrantes deben ser gastados antes de 1 h. en caso contrario se perderán. Este poder sólo puede ser empleado una vez cada 3 h.

Voluntad (absorción)
Número: A141, D141 **Tipo:** Mental
Coste: 0 **Resolución:** VO
Alcance: Contacto **Defensa:** VO
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de ganar PP absorbiendo la energía vital de un ser vivo. El Ru indica el número de PP recuperados y el número de puntos de Voluntad perdidos por la víctima, que no se puede quedar con menos de 1 punto. (Ejemplo: RU: 5, Voluntad de la víctima: 3. Se gana 2 PP). Los puntos de Voluntad perdidos se recuperan al cabo de 1 h. (en ese tiempo se usará el valor reducido). Si los PP exceden el número máximo del personaje, los sobrantes deben ser gastados antes de 1 h. en caso contrario se perderán. Este poder sólo puede ser empleado una vez cada 2 h para los Ángeles y cada 3 h. para los Demonios.

Voluntad (permanente)
Número: A353, D353 **Tipo:** Permanente (Único)
Coste: 0 **Resolución:** Automático
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor un punto de Voluntad extra. La característica puede así ser aumentada más allá del máximo autorizado (Ej. 4 para familiar, 3 para un soldado de Dios) y llegar a 6 si su superior directo (Arcángel o Príncipe Demonio) lo autoriza. Aunque no posee niveles, este poder puede ser adquirido varias veces, mejorando en un punto la característica cada vez. Este poder da dos PP (uno por el poder y otro por el punto extra de Voluntad)

Voluntad (temporal)
Número: A245, D245 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por vez **Resolución:** VO
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor (2+nivel) puntos de Voluntad de más. El valor máximo de la característica es 6 y todo punto más allá de este valor concede una columna de bonus para toda tirada usando esta característica (Un Ángel con Voluntad 5 usando este poder a nivel +1 tendrá una VO 6 y 2 columnas de bonus en todas las tiradas relacionadas. El nuevo valor se mantendrá durante un número de minutos igual RU. El número de PP, no aumenta a pesar de este nuevo valor.

Voluntad Supranormal
Número: A221, D221 **Tipo:** Mental
Coste: 1 por defensa **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de resistir más eficazmente (si gasta 1 PP) a un ataque mental del que sea víctima. Su tirada de resistencia se beneficia de (1+nivel) columnas de bonus. El PP debe ser gastado en el momento en el que el DJ indique al personaje que está sufriendo un ataque mental.

Vuelo
Número: A332, D332 **Tipo:** Físico
Coste: 1 por min. **Resolución:** Automática
Alcance: Personal **Defensa:** Ninguna
Descripción: Este poder concede a su poseedor la facultad de volar a una velocidad igual a (1+nivel) veces la del personaje a pie. Recordemos que un personaje normal puede recorrer, a pie, (6+Fuerza) metros por segundo.

¿Quién sabe dónde?

Aventura para Magna Veritas

En todo Ángel hay un psicópata dormido...

No es raro que los Ángeles recién encarnados sufran algunos problemas psicológicos. Es común, pues, enviar los nuevos reclutas (o veteranos que han sufrido shocs fuertes, cosa por otro lado bastante común) a psicólogos de confianza...
Esta terapia, organizada por las Fuerzas del Bien, no debe confundirse con los castigos o los dolorosos "exámenes de conciencia" que realizan los Ángeles al servicio de Dominic o Walther. Lo primero se reserva para inocentes, lo segundo para los culpables o sospechosos de ello. Es decir, que el defecto *Lujuria* no se cura en el psicólogo... sino en la sala de tortura de la catedral, a no ser que se decida hacer un lavado de cerebro o un regreso hacia arriba, a ver al barbas otra vez.
Además, para castigar un defecto hay que descubrirlo primero... por lo que el Dj haría bien en sugerir a los Pj con "pecadillos de conciencia" que tengan mucho cuidado en lo que dicen...

A cada cual su diván

Durante tres meses los Pj estuvieron yendo, un par de veces por semana, a la consulta de Alfred Castelli. Alfred es un Ángel al servicio de Novalis, y su aspecto es el del típico psicoanalista argentino de las películas de serie B. Su método consiste en dejar que el paciente cuente su vida cómodamente sentado en un sofá. Alfred no toma notas, hace escasos comentarios y es siempre cordial y amigable. No parece ser de los que van dando chivatazos a la Catedral cada dos por tres.
Además, fuera de sesión, es un tipo majo con el que uno no tiene inconveniente en irse de copas. Por su parte, no tiene inconveniente en usar su talento de Medicina +3 para ayudar a un amigo en lo que sea. *Nota para el DJ*: Si este Pnj te gusta, preséntalo a tus jugadores y hazles interpretar alguna sesión de psicoanálisis. Introducirlo progresivamente en un par de aventuras previas a esta permitirá sacar más jugo a la trama).
Hace ya dos meses que la terapia terminó. No obstante, un martes como tantos otros, hacia el mediodía, los Pj reciben una llamada telefónica de Alfred, suplicándoles que vayan a su casa rapidamente. Y lo pide como un favor personal...
Alfred Castelli, psicoanalista de reconocida fama entre los humanos (psicoanalizar Ángeles es para él una especie de obligación legal que realiza fuera de horas) recibe a sus clientes en dos piezas de su amplio piso, situado en el ensanche de la ciudad. En el recibidor del inmueble los Pj tropiezan con una niña de seis años, la hija de la portera, que juega a las muñecas sentada en las escaleras. La consulta/vivienda de Alfred está en el cuarto piso.
Alfred en persona abrirá la puerta a los Pj. Está muy pálido, tiene los ojos hinchados. No parece el mismo doctor que tendía a sus pacientes en el diván. Hará pasar a los Pj a su despacho, permitiendo que éstos se asombren por el desorden que impera en la casa. Desde el pasillo, un niño y una niña de tres y siete años respectivamente, mirarán con curiosidad a los Pj antes de desaparecer corriendo en su habitación.
Una vez en el despacho, Alfred hará sentar a los Pj y les explicará:

Che pibes, verán ustedes. Mi mujer desapareció ayer. Y yo debo partir dentro de una hora de misión en Bosnia, para las fuerzas del Bien. No puedo negarme ni dar excusa, ya saben. La policía no puede hacer nada, ella es mayor de edad y sana de mente, y dicen que me ha abandonado. ¡Pero yo no lo creo! No se qué ha ocurrido ni lo que pasa, no tengo teorías ni pistas... ¡Les suplico que me la encuentren, mis amigos!

Lo que sabe Alfred

Su mujer, Clara Gómez de Castelli, tiene (o tenía, quien sabe) 29 años. Clara y Alfred llevaban casados 8 años. Sus dos hijos son Julia, de siete años, y Tomás, de 3 y medio. Por cierto, Clara sabe que su marido es un Ángel.
El día anterior, Clara llegó a casa a las 18 h., tras haber ido a recoger a los niños a la escuela. A esa hora, Alfred estaba en la Catedral recibiendo instrucciones. Según la criada filipina (Lolita), salió un cuarto de hora más tarde, con un capazo y diciendo que se iba a hacer algunas compras al super, a unas manzanas de allí. No volvió.
Alfred dejará a los Pj las llaves del piso, les explicará que Lolita vendrá enseguida para cuidar

a los niños en su ausencia y les suplicará que hagan lo que puedan. Y así, saldrá de esta aventura camino de otras...

¿Adivina quién viene a cenar esta noche?

A partir de este punto, los Pj deberán organizar su investigación. Dales cuerda durante, digamos... una hora de juego. Los detalles de los hechos y las posibles líneas de acción se especifican más adelante. ¡Pero al cabo de cierto tiempo, van a recibir una pequeña sorpresa!
Y es que, sobre las 18 h. 30 min, es decir, más o menos 5 h. después de la llegada de los Pj, y 4 h. después de la partida de Alfred hacia Bosnia, los que estén en el piso oirán un ruido de llaves. La puerta se abrirá, y una treinteañera rubia con un capazo vacío en la mano entrará tranquilamente. Al descubrir a los Pj los mirará entre extrañada y alarmada y les dirá: *¿Qué hacen ustedes en mi casa? ¿Dónde están mi marido y mis hijos?*
Los Pj la reconocerán enseguida: La han visto en varias fotos en el despacho y la consulta de Alfred. Es Clara.
Si los Pj la tranquilizan identificándose como amigos de su marido, y le preguntan (cosa por otra parte bastante lógica) que de dónde viene, les contestará con toda la inocencia del mundo: *Pues del Super... ¿por qué?*

Clara

Los Pj pronto se darán cuenta que Clara ha perdido todo recuerdo del día anterior. Está convencida de estar aún en el ayer, y que acaba de volver de hacer sus compras. Si alguien le señala el hecho de que no lleva nada en su capazo la sumirá en la más profunda (y auténtica) de las confusiones...
Ningún poder mental la hará recordar.
Un examen físico dará los siguientes resultados: Está ligeramente deshidratada y tiene hambre. En la nuca, bajo el pelo, puede apreciarse una ligera contusión, debida sin duda a un golpe de porra o de bastón. No tiene marcas de pinchazos.

Estas son todas las pistas que los Pj pueden seguir, antes y después de la llegada de Clara:

Primera (y falsa) pista: los clientes de Alfred

Alfred Castelli, además de ser un psicoanalista, es ante todo un Ángel. Y un Ángel puede crearse enemigos. Demonios, por ejemplo. Y tambien, pueden pensar los jugadores perpicaces, ciertos Ángeles... Alfred puede haber psicoanalizado a alguno de sus colegas... y visto algo que su paciente quisiera ocultar. Quizá entonces éste deseara vengarse apoderándose de Clara, o quizá la ha secuestrado para hacerle chantaje... ¿quién sabe?
Las fichas de los pacientes de Alfred están todas escritas a mano (¡odia los ordenadores!) y pulcramente ordenadas en un archivador. Son más de quinientas y pertenecen a clientes humanos. En un cajón de su mesa hay una caja pequeña con las fichas de los Ángeles. Apenas hay treinta.

Las fichas de los humanos:
Consultarlas todas requeriría semanas de estudio. Seguramente debe haber un buen número de taras en el lote, ¿pero cómo saberlo?

Las fichas de Ángeles:
Los Pj encontrarán sus propias fichas (si el DJ quiere divertirse, puede decir que Alfred escribió en ellas cosas como "poco inteligente", o "personalidad ligeramente megalómana"). Entre la treintena de Ángeles que lleva tratando desde el inicio de su carrera, no hay en un principio nada sospechoso. No obstante, una ficha llamará la atención de los Pj. Se trata de un tipo llamado Manuel Quitero, que acudió hace un año escaso a someterse a tratamiento. El diagnóstico de Alfred fue: *Inquietante tendencia a la violencia. Personalidad inestable y peligrosa.*
Los Pj encontrarán también los dos Ángeles que Alfred está tratando actualmente: Enric Peregrin y Cristina Grau. Sus direcciones y teléfonos están en las fichas.

Manuel Quintero:
Es un Ángel al servicio de Mikel, que tal y cómo Alfred dedujo, es violento e inestable. Vive en una casa abandonada en las afueras. Si los Pj se presentan en ella se encontrarán en una auténtica leonera (*Nota de la mujer del traductor: Algo así como el piso de soltero de mi marido*). En ella hay dos cadáveres, muertos hace ya una semana, y un hombre atado al que Manuel estará torturando cuando llegue el grupo.
Se trata de camellos que, según Manuel, forman parte de una red organizada por un Demonio. Los camellos, son humanos, drogodependientes y manipulados por el Demonio, lo que no corta un pelo a Manuel a la hora de cazarlos, torturarlos de manera atroz para exprimirles toda la información que tengan y rematarlos luego. No esconderá sus "métodos" a otros Ángeles, y está persuadido de ser el mejor en su trabajo, aunque su trabajo no sea agradable.

No sabe nada de Clara. Si los Pj, motivados por algún sentimiento humanitario, lo atacan para impedirle que siga matando camellos, se defenderá lo más eficazmente posible. Si muere es de suponer que los Pj deberán hacer un informe, lo que les costará una reprimenda pero poco más (Manuel era considerado en las altas esferas como un mal bicho).
Si los Pj se limitan a hacer un informe acusándolo de emplear métodos excesivamente crueles se les agradecerá su testimonio... y se archivará porque, en el fondo, a las Fuerzas del Bien la vida de unos cuantos yonquis se la suda.

Cristina Grau:
Ángel al servicio de Dominic, nada especial... salvo que vive en pecado con un hombre. (Cosa que intentará esconder a los Pj por todos los medios). Caso de ser descubierta y denunciada, será severamente castigada y enviada a evangelizar las tribus paganas de Batusilandia durante varios años.

Enric Pelegrin:
Ángel al servicio de Jano. Nada especial, salvo el típico pasotismo característico de todos los servidores de éste Arcángel... Está limpio, pero si los Pj andan muy perdidos o no son excesivamente machacas, puede ser un refuerzo a tener en cuenta.

Segunda (y falsa) pista: los niños

Alfred y Clara tienen dos niños. Tomás, 3 años y medio, y Julia, 7 años. Ahora están al cuidado de Lolita (que se irá al poco de llegar Clara, si los Pj lo consienten) en el piso del matrimonio... Es decir, al alcance de las patas (y de las preguntas) de los Pj.

Julia:
Niñita de bucles castaños y mirada hostil, Julia está furiosa con todo y con todos porque su mamá ha desaparecido. Será desagradable y agresiva, pero si se le trata con amabilidad puede llegar a contar que, cuándo su mamá y ella fueron a la guardería a recoger a Tomás, su mamá tuvo una larga charla en privado con la maestra de su hermano pequeño.

Tomás:
Crío de aspecto angelical, con rizos rubios, ojos azules y belleza excepcional... ¡con una falsa pista para aturullar a los ya despistados Pj!
... Y es que Tomás es un Hijo de Dios. ¿Y qué es un Hijo de Dios? Es el resultado de la unión entre un Ángel y una humana (o viceversa). Normalmente los hijos suelen ser humanos (caso de Julia, por ejemplo), pero a veces se dan casos de humanos benditos (es decir, seres con algunos poderes menores que los hacen sobresalir de sus semejantes). Y, más raro aún, pero posible al fin y al cabo, puede suceder que nazca un Hijo de Dios, una criatura intermedia entre humano y Ángel, que posee de forma natural algunos poderes.
Tomás es un Hijo de Dios. Se trata de un niño extraño, sensible y muy observador. Posee de forma innata los poderes de Detección del Mal y de Telequinesia.
Y claro, con la Telequinesia hace lo que todo niño soñaría con poder hacer: mover sus juguetes. Cuándo nadie lo mira, controla sus tortugas ninja de plástico y las hace vivir emocionantes combates, y también mueve su osito de peluche para que le haga cariñitos antes de dormir.
Esto es completamente inofensivo, claro... pero los Pj no tienen por qué saberlo. El Dj puede divertirse un poco poniéndoles la mosca detrás de la oreja. Por ejemplo, hacerles darse cuenta de que algo o alguien se mueve en la habitación de los niños... dónde solamente hay juguetes y nada más.
A esto podemos sumarle la larga conversación de Clara con la maestra de la guardería de Tomás. La maestra (fácil de localizar) explicará a los Pj que le dijo a Clara que su hijo tenía reacciones extrañas, que a veces incluso daba miedo a los otros niños y que debería consultar a un psicólogo infantil. Por otra parte, Tomás es un niño estupendo y precioso, pero tiene un algo "diferente" que los niños intuyen.
¡Y en esto que los Pj pueden encontrarse con una pequeña Tortuga Ninja cruzando el pasillo con una sonrisa maléfica en su cara de plástico...!
Después de aplastar a pisotones a los pobres juguetes (para asegurarse de que no sean Familiares camuflados) es posible que tengan una larga charla con el pobre niño, que terminará diciéndoles la verdad: *Papá está muy cerca de Dios y puede hacer muchas cosas y me ha dicho que yo era un poco como él porque yo también estoy cerca de Dios y por eso puedo hacer cosas y por eso hago mover mis tortugas ninja y mi oso de peluche: ¡así!*

Tercera (y buena) pista: lo que hizo Clara

Lolita, la chacha filipina.
Lolita es una chica de 19 años, que trabaja como criada para pagar sus estudios de Derecho por la UNED. Ella no tiene nada que ver en todo este lío.
Su trabajo le obliga a estar en la casa casi todo el día, por lo que podrá explicar a los Pj todo lo que hizo el día anterior: Clara se levantó hacia

las 7 h. 30 min, llevó a Julia y a Tomás al colegio y a la guardería (respectivamente) a las 8 h. 30 min., y luego volvió a casa para trabajar en su estudio (es pintora, sus cuadros abstractos son bastante mediocres) hasta las doce, hora en la que se fue a tomar café con su amiga y vecina Françoise Verdier, una francesa que vive en el mismo edificio, en el 5º Izquierda. Tras la comida fue a buscar a Julia y Tomás. Volvió a las 18 h., más tarde de lo normal. Los Pj deberían saber por qué: a causa de la conversación con la maestra de Tomás.

Una vez de regreso se tomó un té en la cocina, y cogió el capazo para hacer algunas compras en el super. Según Lolita, tenía por costumbre hacer sus compras después de traer a los niños a casa. A primera vista, fue un día como otro cualquiera.

La plazoleta del Niño del Aro

Una buena idea puede ser hacer recorrer a Clara el camino que va desde su casa hasta el super. La ruta pasa por varias tiendas y por una plazoleta, la plazoleta del Niño del Aro, donde juegan (según la hora que sea, claro está) una veintena de niños.

Clara, al acercarse a la plazoleta, empezará a tener sudores fríos y se negará a acercarse más, y mucho menos a entrar dentro. No podrá explicar por qué.

Nota al DJ: Quizá ha llegado el momento de decirte de verdad qué le ha pasado a las pobre Clara. Sencillo: La plazoleta del Niño del Aro tiene un buzón de mensajes para los Demonios.

En los jardines de esta plazoleta (muy mal cuidada) se encuentra una vieja y pequeña estatua de bronce hueca que representa un ángel. Entre sus alas hay un orificio de mediano tamaño, que suele pasar desapercibido. Lucas Tadeo, un demonio de tercer grado, se dio cuenta hace tiempo que podía usar la estatua para dejar mensajes a miembros de su organización que trabajaban por libre.

Muchas han sido las notas y paquetes que han transitado por las alas del pequeño angelito. Nuevas drogas que podían interesar a Lucas, dinero, información. El encargado de controlar el "buzón" es la mano derecha de Lucas, un Demonio llamado Moncho, que pasa cada tres días para ver si hay algo.

Moncho es un tipo alto y barbudo, que ha pesar de todo se las ingenia para pasar bastante desapercibido (no lleva ropas raras ni llamativas, y mucho menos tatuajes). Todo era perfecto, y hubiera seguido así mucho tiempo... si no fuera porque la plazoleta, cercana al super, a la guardería, a la escuela y a la casa de los Castelli, fuera el sitio ideal para que Clara llevara a sus hijos a jugar... Y el pequeño Tomás tiene el poder de Detección del Mal. Así que un día se abrazó a su madre, diciendo que ese señor barbudo le daba miedo. Clara lo consoló, riéndose de sus miedos... pero se fijó en el hombre barbudo.

Y pronto se dio cuenta de que frecuentaba bastante la plazoleta. Sin niños. Y que nunca estaba demasiado tiempo, pero que se sentaba siempre en el mismo banco, cerca de la estatua del ángel. Incluso un día creyó verle coger algo de dentro de la estatua...

Todo ello, claro está fue encajando poco a poco en su cerebro...
Y es aquí dónde interviene un tercer (y maléfico) personaje: la amiga y vecina de Clara, Françoise Verdier. Que, por cierto, es en realidad un Demonio a las órdenes de Andromalios, cuya misión consiste en vigilar a Alfred y Clara Castelli, detectados hace ya algún tiempo por la Jerarquía Infernal...
Así que, aquél maldito martes de su desaparición, Clara, mientras tomaba café con su "amiga" le habló de sus sospechas. Creía que quizá la estatua de la plazoleta hacía la función de buzón para algún negocio dudoso, posiblemente ilegal... *Tengo que hablar de esto con mi marido esta noche*, añadió. Françoise se puso a temblar para sí. Aunque algo botarate, Alfred no dejaba de ser un Ángel...
Françoise se puso inmediatamente en contacto con Lucas, y ambos organizaron una trampa. Cuándo Clara salió para hacer sus compras se encontró "por casualidad" a Françoise en la escalera. Ambas fueron al super juntas. Françoise hechizó a Clara y la llevó hasta el coche de Moncho, que aguardaba no muy lejos. Moncho dejó inconsciente a Clara con su porra y se la llevó a presencia de Lucas Tadeo.
Lucas pensó seriamente qué hacer. Matarla quizá no fuera una buena idea: se iniciaría una investigación de las Fuerzas del Bien y quizá descubrieran a Françoise. Así que finalmente decidió probar con ella una nueva droga, con la que pudo manipular su memoria, haciéndole olvidar sus sospechas y las últimas 24 h. Además, de propina, le administró mediante hipnosis un poco de terror irracional hacia la plazoleta, para que no volviera por allí. Después la dejó cerca de su casa, y esperó nuevos acontecimientos.

¿Cómo seguir la pista?
Hay dos vías posibles:

* Vía Françoise Verdier:
Investigando sobre lo que hizo Clara aquél día, seguramente los Pj terminarán queriendo hablar con Françoise Verdier. Es una buena actriz, e interpretará a la perfección su papel de *yo no sé nada*. No obstante, cometerá un error: dirá que la última vez que vio a Clara fue a mediodía, cuando tomaron café juntas. Y al menos una persona las vio salir juntas del inmueble a las 18 h. Se trata de la hija de la portera, la que siempre está jugando en las escaleras, aquella con la que tropezaron los Pj al entrar en el edificio (y con la que tropieza todo el mundo, porque parece que siempre esté jugando allí). Contestará con franqueza a las preguntas de los Pj, siempre que éstos le pregunten, claro.
Por su parte, Françoise negará que saliera con Clara a las 18 h, con lo que posiblemente los Pj entraran en sospechas sobre ella.
A partir de aquí pueden torturarla para obligarla a que les diga la verdad, o seguirla discretamente. Tarde o temprano se reunirá con Lucas Tadeo para advertirle de las últimas novedades. Bastará con seguirla.

* Vía Plazoleta:
Lucas Tadeo ha decidido abandonar su "buzón" por una larga temporada, pero no todos los Demonios que lo utilizaban se han enterado todavía de que el sistema ha sido cancelado. Si los Pj vigilan discretamente la plazoleta podrán darse cuenta que un tipo de aspecto sospechoso se acerca a la plazoleta tomando mil precauciones, siendo interceptado por un tipo alto y barbudo (Moncho, que vigila también para prevenir a todos que hay que cambiar de vía de comunicación)
Seguir a Moncho o hacerle hablar conducirá a los Pj, evidentemente, al cuartel general de Lucas Tadeo.

El nido del Mal

Lucas Tadeo tiene su laboratorio en el centro de la ciudad, encima de un salón de juegos recreativos controlado por Asmodeo, Príncipe Demonio del Juego. La única manera de llegar hasta él es subir por una escalera disimulada tras una puerta corredera del salón de Juego. Claro que, para llegar hasta ella, es posible que los Pj tengan que pasar por encima de los tres Demonios de Asmodeo (con aspecto de mafiosos de baja estofa) que controlan el antro.
En el laboratorio de arriba trabajan Lucas Tadeo y Moncho (si los Pj no lo han atrapado aún). Si los Pj son especialmente machacas, pueden estar también allí uno o dos Ángeles de Baal como guardaespaldas.
Los Pj encontrarán igualmente en los locales diez cobayas humanos aún vivos sobre los que Lucas Tadeo experimentaba sus nuevas drogas... así como todos los stoks de droga que las Fuerzas del Bien se apresurarán a retirar una vez los Pj presenten su informe.
Para destruirlas, seguramente.
¿No?

Condiciones de victoria

El caso no se resuelve: Bueno, no era una misión oficial. No pasa nada.

El caso se resuelve:
Françoise Verdier es descubierta y neutralizada: +40
El laboratorio es descubierto: +40
Lucas Tadeo es neutralizado: +40

40: Victoria parcial
80: Victoria normal
120: Victoria total

PNJ

Lucas Tadeo.
Demonio a las órdenes de Andromalios, Grado 3.
FU3 VO5 AG3 PE3 PR3 AP1 PP28
Talentos: Química +2, Biología +1, Hipnotismo +1, Estrategia +1
Poderes: Hechizar +2 (131), Voluntad +2 (141), Dolor +1 (144), Parálisis +1 (163), Armadura +2 (211), Voluntad Supranormal +1 (221), Detección de lo invisible +2 (313), Detección del peligro +1 (315), Diálogo mental +1 (322), Dependencia +3 (Especial)

François Verdier.
Demonio a las órdenes de Andromalios. Grado 1.
FU2, VO5, AG3, PE3, PR2, AP3, PP19
Talentos: Camelar +1, Discusión +1, Esquiva +0
Poderes: Garras +2 (114), Debilidad +2 (133), Alimentación no necesaria (215), Voluntad supranormal +0 (221), Detección del Bien +0 (311), Detección de la Verdad +0 (316), Leer los sentimientos +1 (323), Humanidad +1 (Especial)

Moncho.
Demonio a las órdenes de Andromalios, Grado 1.
FU4, VO3, AG4, PE3, PR3, AP1, PP11
Talentos: Esquiva +2, Camelar +1, Pelea +2
Poderes: Dientes +1 (111), Lengua +1 (112), Fuego +1 (121), Armadura +0 (211), Dependencia +1 (Especial)

Botas de marcha

Una aventura para Magna Veritas

Para arbitrar esta aventura puede que sea útil que el DJ esté familiarizado con el cuento de Pulgarcito y las botas de siete leguas. Un repaso a cualquier volumen de cuentos de Perrault bastará. Respecto a los Pj, sería interesante que tuvieran cierto dominio del francés.

Introducción

Los Pj, contactados por los medios habituales (un mensaka-moto y un sobre con el lacre oficial, por ej.) se encuentran reunidos en la sacristía del buen Padre Anselmo, su enlace, el cual les da la bienvenida y les ofrece té con pastas, para, seguidamente, hacer pasar a un anciano caballero dentro de la sala.
Este señor tan digno y de gafas metálicas no es otro que Yves, Arcángel del Origen, pero claro, ni jugadores ni Pj tienen por qué saberlo.
El Arcángel habla suave y reposadamente. Cada cierto tiempo se quita las gafas para limpiárselas, mirando a los Pj fijamente, como si estuviera examinando sus almas (de hecho, es precisamente lo que está haciendo).
Hace poco que os habéis encarnado y aún no estáis preparados para combatir las fuerzas diabólicas de manera 100 x 100 eficaz. Así que os vamos a encomendar una misión extremadamente sencilla: Regularmente enviamos un grupo a la búsqueda de objetos, de artefactos de poder que se han perdido en el curso de los siglos. Así recuperamos reliquias sagradas desaparecidas, pero también auténticos objetos... mágicos. Como comprenderéis, no podemos dejar este trabajo en manos de simples Soldados de Dios, ni emplear en ello a Ángeles experimentados, que buena falta hacen en otros campos. Nuestros documentalistas han encontrado suficiente información para organizar un equipo de investigación: Seréis vosotros. No tenemos muchos datos, si los tuvieramos todos no os necesitariamos. Tendrán que bastaros.
De un maletín de cuero saca un dossier extremadamente delgado:
Aquí tenéis todo lo que necesitáis... No hay que perder tiempo, el objeto puede tener aún algunas propiedades desconocidas, deberemos examinarlo a fondo cuando esté en nuestro poder. Además, hay posibilidades de que un equipo "de los otros" también esté sobre la pista.
Dicho esto, se disuelve en el aire (prueba de que no era precisamente un humano normal y corriente). El padre Anselmo pregunta muy amablemente si alguien quiere un poco más de té.
El dossier contiene una ilustración (del siglo XV poco más o menos), en la que aparece la parte inferior de una armadura (Cuja, Rodillera y Canillera para los puristas), así como una escueta biografía sobre una tal Marie de Beaumanoir, propietaria de estos "pantalones" de metal:
Marie Beaumanoir, ennoblecida en 1530 por Francisco I, famosa por su vida escandalosa y desvergonzada. Desde 1530 hasta 1542 vivió en la ciudad francesa de Orleans.
Sus únicos descendientes conocidos fueron un hijo, Julien de Beaumanoir, y una nieta, Claire de Beaumanoir.

Lo que los jugadores no saben...

El objeto que se les acaba de encargar recuperar posee, en efecto, ciertos poderes mágicos. Uno de ellos es un poder de camuflaje, que le da la particularidad de adaptarse a la época para ser más discreto.
Así, el metal se convirtió en cuero, y la muslera de metal en grandes botas. Posteriormente el cuero se convirtió en tela, adoptando la forma de pantalones, y más tarde aún en largas y gruesas calzas largas de lana. Hoy en día tienen la forma y el aspecto de un par de medias de rejilla negra, sensuales y provocativas. Otro poder que posee este objeto es el de aumentar determinadas características relacionadas con su forma del momento. Como armadura concedía una protección superior, como medias sexy... bueno, lo podéis adivinar.

Orleans, su vida y su obra

Los Pj deberán poner rumbo a encantadora ciudad de Orleans, según la Oficina de Turismo Francés (recordemos que disponen de vehículo propio).
Una hermosa catedral, un ayuntamiento, una cámara de comercio de cierta importancia y uno de cada dos negocios se llama *Jeanne d'Arc* (Juana de Arco, ilustre hija de la ciudad). Es la primera vez que una virgen deja tanta descendencia.

Al llegar a Orleans, los Pj se darán cuenta casi inmediatamente que la pequeña ciudad está presa de inquietud. Preguntando (o comprando el periódico local, llamado *Jeanne d'Arc*) se enterarán que una muchacha llamada Marie Lassope ha sido encontrada en una callejuela del centro, completamente desnuda, degollada y violada repetidas veces.
Si los Pj realizan algunas averiguaciones más (consultando a los periodistas o a la policía), descubrirán sin demasiadas complicaciones que Marie Lassope era cajera de supermercado, pero que por la noche trabajaba en el *Jeanne d'Arc*, una boite de contactos. Si alguien del grupo tiene buenos contactos entre los periodistas o la policía, se enterará también de que estaba fichada por drogadicta.
Se trata del primer crimen (y no el último) de los adversarios de los Pj, una simpática (y poderosa) pareja de vampiros.

La información accesible en Orleans

La rama de los Beaumanoir de Orleans se extingue en el año 1950. No obstante, se dice que aún vive en las afueras de la ciudad un pariente lejano de la familia, un tal Philippe Beauvais.
La mansión donde vivió Marie de Beaumanoir fue reformada y transformada hace ya mucho tiempo en museo local (que NO se llama *Jeanne d'Arc*, seguramente por error). Los Pj encontrarán allí más información sobre la escandalosa vida de Marie de Beaumanoir, una mujer de origen burgués, auténtica devoradora de hombres (y de lo que se pusiera a tiro) que se pasó por debajo de las faldas a casi todos los gentilhombres de la región, lo que seguramente le valió el ennoblecimiento.
En el museo se encuentran bastantes armaduras y musleras de la época, pero ninguna de ellas corresponde a la ilustración de los Pj.
Por el contrario, los Pj pueden encontrarse con un detallado dibujo de unas grandes botas de mosquetero, de principios del siglo XVII. Según el texto al pie de la ilustración, sobre las botas existía toda una leyenda, que afirmaba que poseían poderes mágicos. Desaparecieron hace tiempo, y según el conservador del museo, nunca existieron. Se trata sólo de una leyenda entre muchas otras. Lo que quizá llame la atención de los Pj es que Marie de Beaumanoir era, gracias al matrimonio de una prima lejana, de la misma familia que Charles Perrault, el célebre escritor de cuentos, entre ellos el de Pulgarcito, dónde aparecen las botas de siete leguas. (Las que, con cada paso que daba su portador, se recorrían siete leguas, NDT).
Si los Pj se interesan en ello podrán encontrar en la biblioteca local o en una tienda de turistas, un libro de cuentos infantiles sobre esas dichosas botas de mosquetero.

El caso Philippe Beauvais

Si los Pj se interesan por Beauvais, oirán decir que es un loco y un brujo. Sí, un brujo. Claro que, si los Orleaneses lo llaman así y aún sigue vivo, quiere decir que no debe ser muy peligroso.
En la gendarmería está fichado por múltiples insultos a la autoridad, defecación en los coches de la comisaría y mordedura al encargado de la estafeta del correo.
Vive en una sucia y semi derruída cabaña, y tiene todo el aspecto de estar loco de atar. La verdad es que como hechicero no es gran cosa, y sus únicos grimorios con las clásicas Clavículas de Salomón, el Gran y pequeño Alberto y las obras completas de Lovecraft. Nada preocupante.
Cuándo descubra a los Pj husmeando cerca de su propiedad empezará a lanzarles hechizos de su invención, con gran profusión de gestos cabalísticos e invocaciones a gritos. Ante el resultado negativo de sus esfuerzos místicos, se meterá dentro de la cabaña para arrojar sobre los Pj que se acerquen a la puerta sus pociones mágicas (cuyo único efecto es su apestoso y persistente mal olor).
Si eso tampoco funciona, el bueno de Philippe se dejará de chorradas y empuñará su escopeta de dos cañones.
Si los Pj consiguen capturarlo vivo (o en su defecto, si interrogan a sus escasos vecinos, descubrirán que era "ligeramente" monomaníaco.
Está convencido que su antepasada Marie de Beaumanoir era una hechicera, propietaria de poderosos objetos mágicos. Su gran obsesión era recuperarlos, especialmente las botas de mosquetero de cuero, dotadas de gran poder. Por cierto, nunca ha oído hablar de las musleras de metal que buscan los Pj.
Los últimos objetos que podían haber pertenecido a Marie de Beaumanoir se saldaron a la muerte de su último descendiente directo, Pierre, en 1950. Fueron adquiridos por un coleccionista judío llamado Samuel Dahan, hoy en día un simpático anciano y uno de los más queridos miembros de la comunidad Orleanesa.

Los Vampiros

Durante su investigación, los Pj oirán hablar de un extraño suceso ocurrido cuando estaban (por ejemplo) en casa de Phillippe Beauvais.
Un turista ha visto en un descampado cómo dos

personas vestidas de negro se han enfrentado a un hombre rubio con una espada en la mano. Los de negro le arrojaron un extraño líquido a la cara... y el rubio se esfumó en el aire. El turista se encuentra ahora dentro de una camisa de fuerza, rumbo al sanatorio psiquiátrico municipal

Se trata de un combate entre los dos Vampiros y un Ángel local, que simplemente había reparado en ellos y se disponía a eliminarlos para mayor gloria de Dios. El suceso da algo que hablar, aunque no tanto como la reciente muerte de la joven Marie.

Si los Pj se dedican cinco minutos a atar cabos, se darán cuenta de que hay seres sobrenaturales en la ciudad, que quizá vayan tras la misma pista que ellos... y que son bastante poderosillos. Por cierto, los vampiros (que llevan 24 h. de ventaja a los Pj) sí que saben lo que buscan: unas medias de rejílla. Por si no lo has adivinado, son los responsables del asesinato de Marie Lassope.

Las musleras

Como ya hemos dicho, las musleras de metal que buscan los Pj han sufrido diversos cambios a través de los tiempos. (Uno de esos cambios fueron las botas de mosquetero, origen de las leyendas locales). En los años cincuenta habían adoptado la forma de calzas de lana, y así fueron vendidas a Samuel Dahan. Este las tuvo muchos años guardadas dentro de un cofre, junto con mil cosas más, hasta que un día desaparecieron. Se habían convertido en medias de rejilla.

¿Cómo podrán los Pj llegar a darse cuenta de ello?

Quizá haciendo algunas averiguaciones más, quizá leyendo aquél pequeño libro de cuentos infantiles...

Más averiguaciones

En un libro llamado *Historia misteriosa de Orleans* se habla de las famosas musleras de metal de Marie de Beaumanoir: Se dice que pueden cambiar su forma a través de los tiempos. Se especula si esas musleras de metal no se abrían transformado en las legendarias botas de mosquetero que en su día inspiraron a Perrault.

Si los Pj leen el libro de cuentos infantiles descubrirán que, según la tradición popular, las botas pueden hacer correr más rápido que el viento y saltar más alto que las nubes. Todo el volumen gira entorno a historias sobre el mismo tema. Pero lo interesante es el último cuento, en el que explica que las botas tienen la facultad de transformarse con el tiempo. De hecho, al final se convierten en unos pantalones.

Por su parte, los vampiros no están ociosos: una segunda muchacha aparece violada y degollada en la ciudad. Esta vez está semidesnuda: ha desaparecido solamente la ropa de la parte inferior: falda (o pantalones), medias (o calcetines), braguitas, etc. La policía está furiosa, los periódicos escandalizados, y la gente tiene miedo. Los viejos rencores vuelven a la vida, y no falta quien acusa a negros, moros o judíos.

Los informes que pueda dar la policía son escasos. La chica se llamaba Jeanne Pignon y trabajaba en una óptica, *Las gafas de Jeanne d'Arc*. Por cierto, frecuentaba la boite de contactos *Jeanne d'Arc*.

Un regalo envenenado

Pese a su avanzada edad, Samuel Dahan recuerda aquél cofre lleno de objetos que compró hace años a los herederos de Pierre Beauvais. Algunos de los más hermosos los puso tras una vitrina, otros los dejó en el cofre, en el desván. Metódico por naturaleza, hizo una lista. En ella los Pj encontrarán un par de calzas largas de lana, calzas que no encontrarán, ni en la vitrina, ni en el cofre.

Lo que sucede es que Josepha, la mujer de faenas de los Dahan, los encontró por casualidad, dándoselos a la joven nieta de los Dahan, para que los luciera. Nathalie Dahan, de 19 años, es una muchacha bonita, morena y alocada, de grandes ojos azules y sonrisa radiante, a la que le gusta organizar alguna que otra fiestecilla en ausencia de sus padres. A éstos no les hace mucha gracia, pero por otra parte la chica saca buenas notas en la universidad y también tiene que divertirse de cuándo en cuándo. Lo que no saben es que Nathalie ha empezado a frecuentar la boite *Jeanne d'Arc*, dónde se organizan intercambios de pareja que a veces degeneran en auténticas orgías multitudinarias. Y fue en esa boite donde, sin darse cuenta, cambió sus medias sexy de rejilla con las de una de sus amigas, Catherine. No recuerda esto último, por lo que no podrá decirlo, ni siquiera bajo tortura.

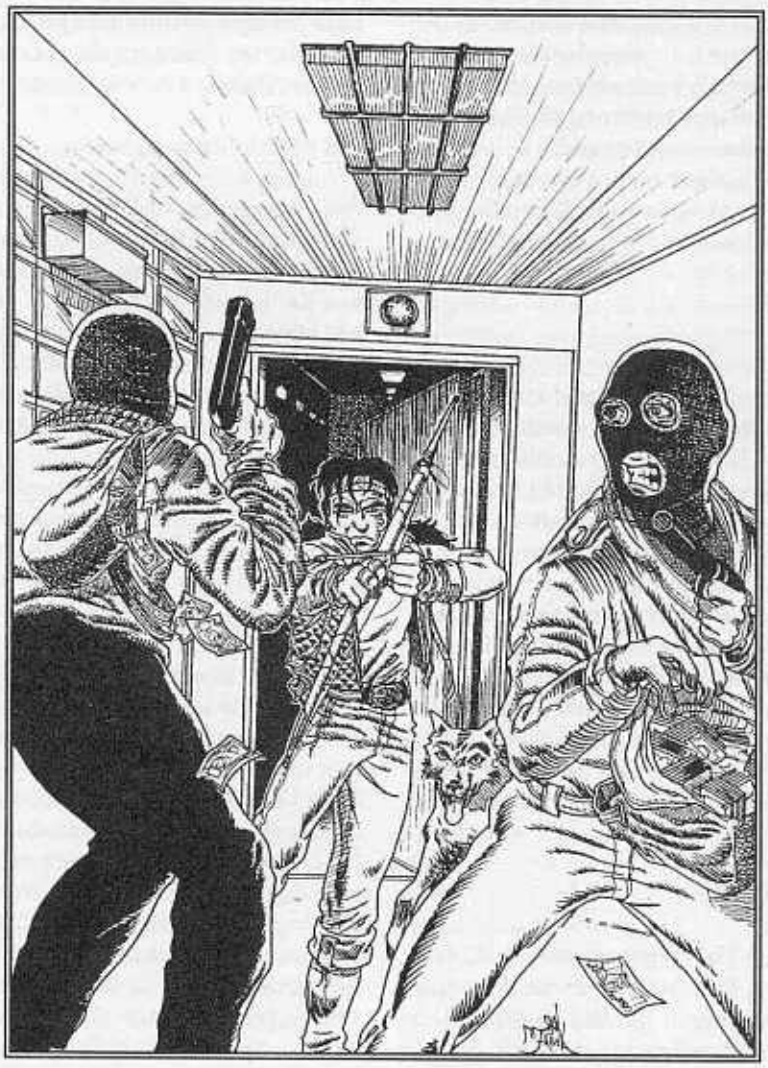
La carrera de la media

A partir de aquí, se inicia la cuenta atrás. Habrá que descubrir que Nathalie frecuenta la boite... o seguirla discretamente una noche. Por cierto, en el *Jeanne d'Arc* hay un pequeño tráfico de drogas... nada serio, pero suficiente para salpimentar un poco más el ambiente... y complicar las cosas a los Pj.

También hay la posibilidad de que ambos bandos tengan algún encontronazo antes de llegar a la escena final en la boite... pero no tendría que ser nada definitivo.

El Jeanne d'Arc

Boite de contactos e intercambio de parejas, similar a otras repartidas por todas las ciudades de Francia, el *Jeanne d'Arc* es un club selecto con estricto control de admisión. Dispone de un inmenso vestuario a la entrada, donde las parejas pueden desnudarse por completo o ponerse "cómodas". Una puerta conduce a una sala restaurante, donde no se come del todo mal y se puede trabar conocimiento tanto de los vinos de la región cómo de los que están sentados en la mesa de al lado.



Otra puerta conduce a la sala bar (bastante más oscura), donde las parejas evolucionan y retozan en unos sofás bastante cómodos, prestando poca o ninguna atención a las bebidas que hayan podido pedir en la barra o al espectáculo de la pista (normalmente un grupo de jazz, a veces espectáculos eróticos, pornográficos o de Sado Maso). Para más intimidad, unas escaleras bajan hasta una serie de pequeños reservados. En ellos las parejas traban conocimiento (en el sentido bíblico del término).

La entrada es de 200 francos por persona, y está prohibida la entrada a lo que no sean parejas heterosexuales. Se puede negociar pagar 1000 f. para que pueda entrar un hombre solo, para una mujer sola... no hay ningún problema.

Este es el pequeño refugio secreto de Nathalie, la dulce y virginal Nathalie, habitual de estos ambientes y siempre deseosa de nuevas sensaciones.

Lo que va a pasar

Una vez abiertas las puertas del *Jeanne d'Arc*, las parejas van llegando lentamente, y muchas de ellas dejan parte o toda su ropa en el vestuario, que pronto se llena, a partes iguales, de abrigos y de braguitas... y de medias, bastantes de ellas de rejilla.

Algunos minutos despues de la llegada de Nathalie una pareja vestida de negro hará su aparición. Los dos son muy guapos, treintañeros... y vampiros. (Nota al DJ: no te pases mucho describiéndolos, déjalos confundirse entre la gente, su momento llegará pronto).

La pareja estará bastante más tiempo del normal en el vestuario (buscan las medias de rejilla). Si son sorprendidos empezarán a besarse apasionadamente, para disimular. Seguidamente se desnudarán, conservado alguna ropa: él camisa de seda negra con pantalón a juego, ella mucho más sexy con body de cuero y porta ligas del mismo material.

En el calor de la noche, Nathalie caerá en brazos de uno u otro. Si los Pj se interesan por ella (a alguno de los habituales o a los empleados del local) se les explicará que hasta hace unos días era una auténtica fiera, insaciable de sexo y de nuevos placeres. De un tiempo a esta parte se ha enfriado bastante, y está volviendo a la normalidad.

Suponemos que la mente calenturienta del DJ no se estará de describir a los jugadores algunas escenas de cuerpos entrelazados (alquilar un vídeo porno o ver el Canal + los viernes por la noche puede hacer maravillas). Si los Pj van detrás de unas medias de rejilla, no tardarán en descubrir a una muchacha que vestida con ellas (y solamente con ellas) está realmente llamando la atención.

La chica se llama Catherine, y es la amiga de Nathalie, que al haber cambiado accidentalmente sus medias con las de su amiga, se ve ahora presa de un incontenible frenesí sexual. Cuándo los Vampiros den con ella, se las ingeniarán para llevársela a uno de los reservados del sótano. Los Pj no tienen por qué sospechar nada... a no ser que posean el poder de Detección del Mal y lo usen en el momento adecuado.

Ya en los reservados, la pareja de vampiros organizará un trío con Catherine. Mientras la muchacha y el vampiro se conocen mejor, la vampira se dedicará a acariciar sensualmente a la muchacha, cada vez más atrevidamente, y terminará por desnudarla por completo (es decir, quitándole las medias). Una vez con ellas en su poder, se pondrá de pie y se dirigirá tranquilamente a los lavabos. Allí cerrará cuidadosamente la puerta por dentro, se transformmará en forma gaseosa... y escapará por la ventana, con las medias. Una vez en lugar seguro, tomará su forma original y escapará.

A partir de este momento, los Pj ya no podrán hacer nada. ¡Adiós promociones y recompensas, y quizá les caiga encima algún defecto! Y es que, al contrario que muchos Pj, los vampiros no son estúpidos y no se juntarán de nuevo hasta que el objeto mágico haya sido entregado a sus superiores.

Si los Pj actúan con algo de cerebro, puede que lleguen a enterarse de lo que pasa. En caso de que los vampiros sean detectados en la boite procurarán ser lo más discretos posible, utilizando únicamente sus poderes mentales, a no ser que los Pj se descubran usando los suyos. A partir de ese momento, aprovecharán su ropa negra, lo oscuro del lugar y la confusa amalgama de cuerpos para luchar con todo su poder, sin concesiones. Además, si tienen ocasión usarán su poder de absorción de energía sexual para ponerse al máximo de PP, a costa de sus compañeros del momento.

Condiciones de victoria

Medias recuperadas: 50
Cada vampiro eliminado: 20

90: Victoria total
70 a 40: Victoria normal
20: Nada.
0: Defecto al canto.

La pareja de Vampiros:

Tienen las mismas características, para simplificar, pero puedes modificar las que no te gusten:

Nosferatu y Vampirella
FU 3 VO 4 AG 3 AP 4 PE 3 PR 2 PP 27
Talentos: Esquiva +1, Discreción +2, Cuerpo a Cuerpo +2
Poderes: Dientes +2 (111), Garras +0 (113), Hechizar +2 (131), Miedo +1 (134), Energía sexual +1 (143), Dolor (166), Forma gaseosa +2 (263), Detección de lo invisible +0 (313), Leer los sentimientos +1 (324), Vuelo +2 (332), Humanos +1 (362), Inséctos y arácnidos +0 (364), Cruz (641), Beso vampírico +3 (Especial)

Blancanieves y los enanitos...

Una aventura para Magna Veritas

Hay un lugar maravilloso, lleno de juguetes, de bombones, de espectáculos, dónde todo el mundo es feliz. Allí me gusta jugar con mis amiguitos. A veces, cuando sus padres no miran, me los llevo a un lugar tranquilo para abrazarlos y quererlos mucho. A veces se me rompen, pero no lo hago queriendo.
Entonces los escondo para que no los encuentren, lloro y tengo miedo, porque no quiero que me castiguen. Pero, felizmente, los que se ocupan de este lugar maravilloso no quieren que se sepa que hay niños que desaparecen. Todos están compinchados y nadie dice nada. Y me buscan para matarme, pero siempre escaparé, porque soy muy fuerte y nadie sospecha de mí...
Y después me consuelo buscando nuevos amiguitos...
Claire Martin, alias Blanca Nieves.

El Palacio de la Bella Durmiente

EuroDisney no ha sido el éxito comercial que la factoría Disney esperaba, aunque no por ello deja de ser un negocio de considerables ganancias. Su éxito, al igual que el de sus hermanos americano o japonés, se debe mucho a su fama y su reputación. Los papás llevan a sus hijos a EuroDisney porque, "aunque sea caro, es un lugar dónde todo está bien organizado y vale la pena gastarse el dinero en algo así una vez en la vida".
El problema es que la reputación, la fama, en el fondo no son gran cosa. Esta historia es ficticia, claro, pero imagina (sólo imagina) que se hiciera público que un psico-killer acostumbra a ir de caza por EuroDisney. La reputación del parque se hundiría para siempre, y las pérdidas se cifrarían en millones de dólares. ¡Suficiente motivación para que gerencia ocultara el hecho como pudiera!

Blancanieves y sus enanitos

Había una vez un (mejor decir una) Ángel al servicio de Christopher, el Arcángel de los niños. De cabellos muy negros, de piel muy blanca, no excesivamente bonita pero si muy cariñosa (al menos aparentemente), Claire Martin se fue volviendo con el paso del tiempo... loca. Su monomanía se centra en los niños. Los ama sinceramente, tanto, que le gustaría abrazarlos con todas sus fuerzas... y lo hace. El problema es que Claire tiene una Fuerza 5, y a veces se pasa... y los mata. Pero sin querer.
La carrera angélica de Claire transcurrió sin sucesos extraordinarios. Ganó puntos de poder participando en misiones no violentas: rescate de niños, trabajos de evangelización, etc. Hoy en día goza del grado 2. Siendo inmortal como todo el mundo (bueno, como todo Ángel o Demonio no renegado), aparenta unos treinta años, aunque lleva algunos más de servicio activo. Actualmente, está en la reserva, y trabaja en EuroDisney como animadora.
Pero en realidad el interior de la cabeza de Claire no está tan tranquilo como parece. Hace unos tres años mató (accidentalmente, claro) a uno de los niños del centro de reinserción donde trabajaba. Por suerte o por desgracia, nadie sospechó de ella. Se contuvo durante algún tiempo. Luego fue destinada a EuroDisney.
¿Su método? Buscar a niños de 3 ó 4 años no demasiado vigilados por sus padres, atraerlos hasta una atracción cerrada o a una habitación de servicio y allí... quererlos mucho. La mayor parte de las veces los niños no son heridos, y cuando Claire los deja ir, vuelven corriendo y llorando hacia sus padres. Suelen estar demasiado asustados para decir nada coherente, pero ha pesar de todo han habido algunas quejas, que la Dirección del centro no se ha tomado demasiado en serio.
Pero claro, a veces Claire se olvida de su fuerza, y han habido tres desapariciones de niños pequeños. Claire los ha matado, *pero fue sin querer*.

Un enanito

El primero, *Arnaud Remier*, desapareció el 5 de Junio a las 17 h. Claire, asustada, arrojó el cadáver dentro de un foso de cimentación destinado a una futura ampliación del parque. Aún no ha sido encontrado, ya que las dificultades financieras han detenido, por el momento, las obras.
La desaparición fue denunciada, se realizó una activa busqueda, la policía desplegó todos sus efectivos... la investigación siguió el procedimiento de rutina sin resultados. La prensa no le

dedicó a la noticia más que un rinconcillo en la novena página de "Le Monde" (El equivalente a nuestro "El Periódico"). La desaparición de un niño no es una gran noticia.

Dos enanitos

La segunda, *Leila Boussadid*, argelina, desapareció el 10 de julio por la madrugada. Claire arrojó el cuerpo a un profundo estanque... (y eso la perderá, ver más adelante).

Al serle notificado el hecho, Dirección empezó a preocuparse. Una desaparición, bueno. Pero dos... aquello podía crear una muy mala fama.

Pero, los padres de la pequeña Leila se habían colado con sus cinco hijos dentro del parque sin pagar, gracias a que su hijo mayor trabajaba de taquillero. La Dirección ordenó buscar a la pequeña... pero de bajo mano. Oficialmente lo negaron todo e incluso llegaron al extremo de chantajear a la familia, de pocos medios econó-

micos y poco acostumbrada a las sutilidades de la ley francesa.
Se habían colado, ¿no? Entonces no tenían ningún derecho a protestar de nada. ¿Podían probar que Leila había entrado REALMENTE en el parque? ¡Quien sabe si no había desaparecido hacía ya tiempo y lo único que querían era sacar dinero de Eurodisney! ¿Podían probar que no habían sido ellos los que la habían matado?
El hijo que los había dejado colar fue despedido, los padres echados del recinto por los de seguridad y la policía nunca fue avisada... Además, Rémi Pelas, el gerente de EuroDisney, descubrió que parte de la familia eran emigrantes clandestinos, y amenazó con denunciarles a todos si abrían la boca. (Un tipo simpático... ¿verdad?)
Una semana más tarde, un chico del servicio de limpieza (Jean Naipas, luego ya hablaremos de él) encontró el cadáver de la pequeña Leila, teniéndo el buen sentido de comunicárselo en persona al gerente. La dirección ofreció una prima a varios guardias jurados fieles a la empresa, para cazar al psico killer, pero eso sí, sin decir una palabra ni a la familia, ni a la policía. La seguridad se multiplicó... y la paranoia empezó.

Tres enanitos

El tercero, *Werner Klerk*, alemán de vacaciones, desapareció el 10 de septiembre. Se inició una investigación en toda regla, pero los padres, moralmente destrozados, se fueron a su país con el resto de sus hijos sin pensar en organizar un escándalo en los medios de comunicación.
El cuerpo de Werner no ha sido encontrado aún (se encuentra en un almacén de disfraces de reserva, y seguramente pronto se descubrirá).
La policía no relaciona la desaparición de Arnaud Remier con la de Werner (no olvidemos que no saben nada de Leila). Y al fin y al cabo, no ha aparecido (todavía) ningún cadáver...

El libro de la selva

En la realidad, al frente de EuroDisney hay un organigrama bastante complejo. En esta aventura, para simplificar, lo hemos reducido a una única cabeza: Rémi Pelas.
Rémi no es ni un Ángel ni un Demonio. Solamente un tipo sin escrúpulos dispuesto a todo con tal de que el parque de atracciones sea un negocio rentable. Rémi y su fiel secretaria (Elizabeth de Lasure) son, junto con Jean Naipas (el chico que descubrió el cadáver) los únicos que saben que la niña está muerta.
Más de una docena de vigilantes jurados rondan ahora por el parque con un único objetivo: capturar al responsable... y hacerlo desaparecer, sin que la policía se entere de nada. Para Rémi, eso sería la solución ideal.
Por otra parte, un miembro de la administración, Philippe Lambert, está viendo que pasan cosas muy raras. No sabe todo lo que ha pasado, pero han desaparecido dos niños ya... Y como resulta que en realidad es un Ángel al servicio de Mark, el Arcángel del Cambio, hace lo que haría cualquier Ángel: informar a sus Superiores. Que, por su parte, le envían a un equipo de Ángeles para investigar. Los Pj.
Estos llegan a EuroDisney el 17 de Septiembre, una semana después de la desaparición de Werner, siendo recibidos por Philippe en su despacho privado. Este les dirá todo lo que sabe, que no es gran cosa: la desaparición de los dos niños. Quizá si los Pj echaran una ojeada un par de días...
Añadirá que al día siguiente por la mañana espera la llegada de una tal Marilyn Joubert, psicopedagoga y Ángel al servicio de Christopher, que servirá de asesora del grupo.

Las primeras investigaciones

* ***Interrogar a los padres:***
Ambas familias contarán más o menos la misma historia (por cierto, los Klerk están en Alemania): su hijo estaba a la vista, se distrajeron un momento... ¡Y su hijo desapareció! Asegurarán no haber oído, ni ellos ni los eventuales testigos, el más mínimo ruido, mucho menos gritos o forcejeos.

* ***Los lugares:***
Los dos escenarios de las desapareciones (el laberinto de Alicia y el tiovivo) sólo tienen en común el estar ambos cerca de locales reservados a los trabajadores, evidentemente cerrados con llave. (Esto no tiene nada de raro... pero quizá un Pj inteligente pueda deducir que los niños fueron llevados hasta esos locales por alguien de dentro, alguien que tenía la llave).

* ***Philippe Lambert presentará a los Pj*** (¡por supuesto!) a Rémi y a su secretaria, afirmando que son detectives privados. A pesar de toda la delicadeza y diplomacia que puedan desplegar, Rémi no se fiará un pelo de ellos, y no está precisamente contento de que anden por ahí. Ordenará a uno de sus vigilantes "especiales" (uno de los que está al corriente de la desaparición de Leila) que siga discretamente a los Pj.
El Vigilante hará su trabajo lo mejor posible, procurando desvanecerse cada vez que los Pj mi-

ren en su dirección (claro que un gorila de casi dos metros y uniformado no puede ser muy discreto, especialmente si está escondido tras un árbol de cartón del bosque de Caperucita). Si los Pj lo agarran y lo acogotan un poco, se apresurará a decirles todo lo que sabe, afirmando que él es solamente un currante y un mandao.

* ***El personal:***
Es muy posible que, tarde o temprano, los Pj entren en contacto con el personal del centro: animadores, vigilantes, servicio de mantenimiento y limpieza... El Dj hará bien en crear varias personalidades standard, y algunas un poco mejor perfiladas, destinadas a ser una ayuda (o un estorbo) en la investigación de los Pj. Presentamos tres simplemente como ejemplo:
- Christophe Jules, un animador (suele disfrazarse de Mickey, Pluto o Donald). Cree que EuroDisney lo explota y está convencido de que *hay algo raro en esta historia de las desapariciones...*
- Ahmed Lille, guardia jurado. Amable, buena persona, no forma parte de la camarilla de perros de presa de Remi, y no sabe nada de la muerte de Leila. ¡Por cierto, es un ligón de mucho cuidado!
- Bernadette Roger, mujer de poco más o menos 35 años, supervisora de animadores y encargada de evitar que hagan el vago (entre otras cosas). Es la típica mujer delgada, escasamente atractiva, solterona y frígida, dispuesta a abrir expediente a cualquiera. Por supuesto, no le gustará nada que los Pj hagan perder el tiempo a los trabajadores del centro.
A estos tres personajes habrá que añadir a Claire Martin, querida por todos por su calor humano y su buena disposición hacia los niños. Cualquiera se la recomendará a los Pj afirmando que es toda una especialista en niños difíciles. Claire, muy amable, hará (según ella) todo lo que pueda para ayudarlos. No dirá en ningún momento que es un Ángel, ni siquiera si descubre que los Pj si lo son.
Claire suele disfrazarse de Alicia en el País de las Maravillas, Blancanieves o Cenicienta. Sus colegas la llaman Blancanieves debido a su físico, y tiene una especie de fijación por el personaje: es con ese disfraz con el que suele atraer a sus niños.
En resumen, el personal podrá facilitar a los Pj los siguientes datos:
- Rémi Martin tiene un pequeño ejército de vigilantes que solamente rinden cuentas a él. No es muy popular entre los trabajadores, ya que suele utilizar métodos que dejan bastante que desear. Por ejemplo, no hace mucho despidió a un cajero argelino por haber colado a su familia, y cuándo este protestó los vigilantes le dieron una paliza. (Por esta pista, los Pj pueden entrar en contacto con la familia de Leila)
- Últimamente se han presentado varias denuncias de padres indignados, afirmando que sus hijos han sufrido malos tratos por parte de algún miembro del personal. Esas denuncias han sido traspapeladas e ignoradas por Administración.

Zombies en la noria

¡Nada como un par de pistas falsas para salpimentar un poquito una aventura (y de paso liar un poco más a los Pj)!

La primera: Zombies
Tres simpáticos Muertos Vivientes, servidores de un Demonio desaparecido (posiblemente por obra y gracia de algún colega de los PJ), han decidido aprovechar su recién estrenada liberdad para darse un garbeo por EuroDisney.
Se trata de un hombre, una mujer y un adolescente de unos quince años. Son... pues eso, zombies: aspecto de muertos más o menos recientes y apestado a sepulcro y cadáver. Quieren subir a todas las atracciones, asustando (o divirtiendo, según el caso) a los niños. Asegúrate de que los Pj piensen (aunque sea por un momento) que ellos son los responsables de todo... luego ya se convencerán de su error. Mientras tanto, deberán desembarazarse de ellos... ¡y de una forma más o menos discreta!

La segunda: El despedido.
Un empleado llamado Richard Perdirix, despedido sin indemnización (por borracho) sufre una crisis esquizofrénica y empieza a chillar que se le ha aparecido el fantasma de Walt Disney para matar a todos los niños, y dejar así que vayan al Cielo, donde les esperan una multitud de pequeños Mickey Mouse con alitas en la espalda.
Se declarará culpable de las dos desapariciones (no sabe nada de la de Leila), se inventará otras y si se le da cuerda acabará acusándose del asesinato de Kennedy.
Es un buen momento para que los Pj conozcan alguno de los PnJ antes descritos, amigos del pobre Richard, especialmente Blancanieves, que se ocupará de él (si los Pj la dejan) tranquilizándolo con cariño y amabilidad, (lo cual servirá para que todos vean lo buena chica que es).

Leila

El caso de la pequeña argelina es más importante de lo que parece. Mientras los Pj no sepan que

la niña ha muerto y que su cadáver ha aparecido, no podrán estar seguros de que se trate de asesinatos. Además, el lugar dónde fue encontrado su cuerpo señala indirectamente a su asesina. (Ya volveremos sobre ello).
¿Cómo descubrir la pista de Leila?
- Sospechando de Rémi y haciéndole cantar a él, a su secretaria o a alguno de sus matones de confianza.
- Investigando el caso del cajero despedido y apalizado, hermano de Leila.
- Haciendo hablar a Jean Naipas (aunque, de momento, los Pj no tienen ningún motivo para sospechar nada de él).
- O por la pista que vamos a contaros ahora. La pista de Rachid, el bueno de Rachid...
Rachid es uno de los hermanos de Leila (no el mayor, que era cajero, sino el siguiente en edad). Tiene 26 años y no vino a EuroDisney el día que su hermana despareció.
Y no vino porque Rachid se dedica a otras actividades: En realidad es un Demonio (musulmán, por supuesto) al servicio de Ouikka, Príncipe Demonio del Aire (y accesoriamente del terrorismo). A pesar de ello, siente un gran afecto (también los demonios tienen defectos) hacia su "familia" humana, y no le ha gustado nada lo ocurrido con la pequeña Leila y con su hermano mayor. Él, hasta ahora, se encontraba de misión en Bosnia central, pero ya ha vuelto, y está dispuesto a vengarse.
Rachid llegará a EuroDisney poco después que los Pj, empezando la investigación "a su manera", (que por cierto, no es muy discreta) interrogando (y aterrorizando involuntariamente) tanto al personal como a los niños con que tropiece. Algunas horas después de la llegada de los Pj romperá el cuello a un vigilante jurado. Al poco, le arrancará a medias la cabeza a un miembro del servicio de mantenimiento. Finalmente, al no encontrar ninguna pista, decidirá volar por los aires una de las atracciones (la más llena posible de críos) para hundir el parque y vengar a su hermana con sangre. Los Pj deberían poderlo parar a tiempo...
Si le matan en el acto no podrá decir nada, claro. Si en cambio son tan raros que lo interrogan o simplemente dialogan con él (¡huy como Dominic se entere!), Rachid les contará toda la historia: su familia amenazada y silenciada, la responsabilidad de Rémi Pelas en todo este feo asunto, etc...
A partir de aquí, los Pj pueden agradecerle los servicios prestados y matarlo como a un perro, dejarlo ir (¡pecado capital!) o incluso proponerle una alianza (¡temporal y contra natura!) para solucionar juntos el caso...

Rémi Pelas

Varias pistas apuntan hacia nuesro querido gerente. Es posible que los Pj decidan apretarle las clavijas un poco, aunque es dudoso que el gerente suelte algo por las buenas. Si los Pj hablan con Philippe Lambert, éste se pondrá de su lado y les ayudará a prepararle una encerrona al gerente.
El cadáver de Leila ha sido incinerado discretamente, pero Rémi lo examinó antes: No hace falta ser forense para diagnosticar una columna vertebral rota en varios sitios. No habían señales de golpes de porra u otro instrumento. También contará cómo se descubrió el cuerpo, y quién lo hizo: Jean Naipas, un chico del servicio de limpieza que lo encontró en el fondo del estanque. Jean ya no trabaja en EuroDisney. Rémi le ofreció una indemnización de 250.000 francos por su silencio, y hoy en día está en el paro, pateándose la pasta.
Es un buen momento para que alguien descubra, en el almacén de disfraces, el cadáver del pequeño Werner...
Una autopsia confirmará que las causas de la muerte coinciden con las de Leila...

El sangriento rastro de Blancanieves

Dos pistas pueden conducir a los Pj hasta Blancanieves:

- La primera: Marilyn Joubert.
Aún no ha llegado. Si recuerdas, Marilyn era el Ángel psicopedagogo que debía llegar al día siguiente de la llegada de los Pj. Así le había sido comunicado a Philippe Lambert...
Al cabo de algunas horas de retraso, el bueno de Philippe empezará a preocuparse. Se pondrá en contacto con la administración angélica y esta le dirá que Marilyn debería haber llegado a EuroDisney hace ya varias horas. Un vendedor de entradas al que se le muestre la foto de Marilyn confirmará que entró gratis hace ya un buen rato, gracias precisamente a un pase concedido por el propio Philippe...
¿Qué ha sucedido? Sencillamente, que cómo Ángel al servicio de Christopher, Marilyn conocía a Claire Martin, colega suya en los viejos tiempos, y sabiendo que se encontraba en EuroDisney, decidió saludarla antes de ponerse en contacto con Philippe...
Claire, asustada, pensó que Marilyn venía a por ella. Además, Marilyn era una de las pocas que estaba al corriente de lo sucedido en el centro de reinserción (ver *Blancanieves y sus enanitos*).
Así que, disfrazada de Blancanieves, esperó la

llegada de Claire, y bajo el pretexto de enseñarle el parque, la llevó a un lugar tranquilo... y la mató. No hubo problemas con el cadáver: desapareció.
¿Qué podrán deducir los Pj? Muchas cosas (si son muy negados, siempre pueden recibir una ayudita por parte de Philippe).
Para matar a Marilyn, había que saber primero que ella iba a venir. ¿Quién podría saberlo? Otro Ángel, que se hubiera enterado gracias a Marilyn en persona, gracias a Philippe o gracias a la organización angélica. Y otra cosa: matar niños es una cosa... pero tener el poder necesario para matar un Ángel, es otra muy distinta...
Si los Pj registran el apartamento de Marilyn encontrarán en una agenda el nombre y la dirección de Claire Martin. También pueden ponerse en contacto con la administración del Bien (vía la Catedral) para preguntar cuántos Ángeles trabajan en EuroDisney. Se les contestará que dos: Philippe Lambert y Claire Martin.

- La segunda pista: Jean Naipas.
El bueno de Jean, el solterón de 50 años del servicio de limpieza, que ha cobrado 250.000 francos por olvidarse que se encontró el cadáver de una niña en el fondo de un estanque...
Si los Pj interrogan a Jean con cierto interés (cosa que no hizo Rémi Martin) éste explicará que *lo raro es que el cadáver se encontrara precisamente allí. En horario público, los alrededores del estanque están siempre llenos de turistas, y además es imposible llegar hasta él. Se encuentra en obras, y está rodeado por una valla cerrada con llave. Muy pocas personas la tienen...*
Si los Pj se la piden, les dará gustoso la lista de dichas personas: Entre ellos no está Claire Martin, pero si un tal William, de mantenimiento, que recordará que cuándo la desaparición de Leila echó a faltar la llave, encontrándola al poco. Como si alguien se la hubiera quitado... Eso ocurrió en el pequeño taller que tiene al lado de los vestuarios de las animadoras...
Había solamente tres animadoras en servicio aquél día: Claire y dos más. Una reconstrucción de los hechos del día en que desapareció Leila (con la ayuda del personal, por supuesto) demostrará que solamente Claire puede ser la culpable. La dulce y buena Claire, disfrazada de Blancanieves...
Cuando Claire se sienta muy acosada, se volverá totalmente loca, e intentará huir tomando como rehenes a varios niños...
¡Los Pj deberán impedirlo, una vez más!

PNJ

Rachid.
Demonio a las órdenes de Ouikka (Príncipe Demonio Musulmán).
FU 5, VO 2, AG 5, PE 2, PR 3, AP 2, PP 18
Talentos: Esquiva +2, Pelea +2, Carrera +2, Arma blanca (Cimitarra) +2
Poderes: Onda de choque +2 (124), Armadura +2 (211), Voluntad supranormal +2 (221), Detección del peligro +2 (315), Volar +2 (332), Agilidad (353), Arma maldita (cimitarra) (411), Desaparición (Especial).

Claire Martín.
Ángel al servicio de Christopher.
FU 5, VO 4, AG 4, PE 2, PR 3, AP 2, PP 23
Talentos: Seducción hacia los niños +2, Hacer el payaso +2, Esquiva +1, Camelar +1
Poderes: Aturdir +1 (116), Luz +1 (122), Hechizar +1 (131), Sueño +1 (132), Reducción +1 (265), Diálogo Mental +2 (222), Regeneración +2 (226), Leer los sentimientos +1 (324) Bote +2 (333), Suerte (Especial).

¡Esto es la Guerra!

Una sutil aventura para In Nomine Satanis

Esta delicada aventura conducirá a los Pj hasta un monasterio perdido en las verdes montañas de Irlanda, donde suceden cosas no demasiado católicas. Si el Dj tiene dolor de cabeza, que pase a otra aventura... ¡En ésta hay 150 PnJ! (Y eso sin contar los perros...).

Introducción para los jugadores

Los Pj son convocados por vía oficial (un roker a las órdenes de Baalberith sobre una moto robada) para que se dirijan lo antes posible al núm 69 de la calle Catedrático Contreras.
El 69 de la calle Contreras corresponde a un matadero industrial. Las bestias entran por sus propios pies y salen despedazadas y embaladas al vacío.
El contacto de los Pj se encuentra dentro de una enorme cámara refrigerada, separado de los demás trabajadores por una cortina de plástico opaco. Tras ella los Pj se encontrarán con un tipo bastante gordo, (parecido a Juan Echanove, pero en bestia), vestido con un mono y un mandil llenos de manchas de sangre. Saludará a los Pj haciéndo llamear (por un par de segundos) su aura, revelando una potencia de 20 puntos (mínimo), y eso solamente para impresionarlos.
El rincón de la cámara dónde se encuentran está lleno de despojos, colgando de ganchos de la pared: corazones, hígados, tripas, pulmones... y genitales humanos (lo que quizá haga sospechar a los Pj sobre el origen del resto de la carne).
¡Hola, nenes! Es muy sencillo: Tenéis que ir al pueblecito de Saint Judas, al norte de Port Lairge, en Irlanda. Allí, deberéis infiltraros en el monasterio local. Las fuerzas del Bien (hace piadosamente el signo de la cruz invertida, pone sus ojos en blanco y vomita) acaba de instalar allí un nuevo centro de entrenamiento para los soldados de Dios. Necesitamos más detalles sobre eso y habéis sido designados para proporcionarnoslos, cerditos míos. Una vez instalados en la zona, deberéis poneros en contacto con nosotros cada día a las... (consulta su reloj) 17 h. 06 min. exactamente. Antes será demasiado pronto, después será demasiado tarde. Os iremos dando nuevas instrucciones según lo que descubráis. El monasterio está equipado con un equipo de telecomunicaciones vía satélite, y uno de nuestros equipos estará a la escucha en el canal habitual. Será mejor que seáis eficaces, porque si no...
Sin terminar la frase agarra una especie de telemando, aprieta uno de los botones y la cortina de plástico se corre sola, mostrando la cadena de matanza. Pero en lugar de bueyes, vacas o cerdos, lo que cuelga de los ganchos que avanzan por los rieles fijados en el techo son hombres y mujeres, de todas las razas y colores, totalmente desnudos y colgados cabeza abajo por los tendones de Aquiles. Aún están vivos, y aullan de terror y dolor. Los carniceros los destripan mecánicamente, uno a uno, hundiendo sus largos cuchillos en el ano, y bajando por el esternón evitando el sexo. Con el mismo corte, siegan la arteria femoral, con lo que de un sólo corte sangre y tripas caen en los recipientes puestos al efecto. Posiblemente los Pj con más estómago estarán de acuerdo en que estos tipos son unos auténticos maestros del cuchillo.

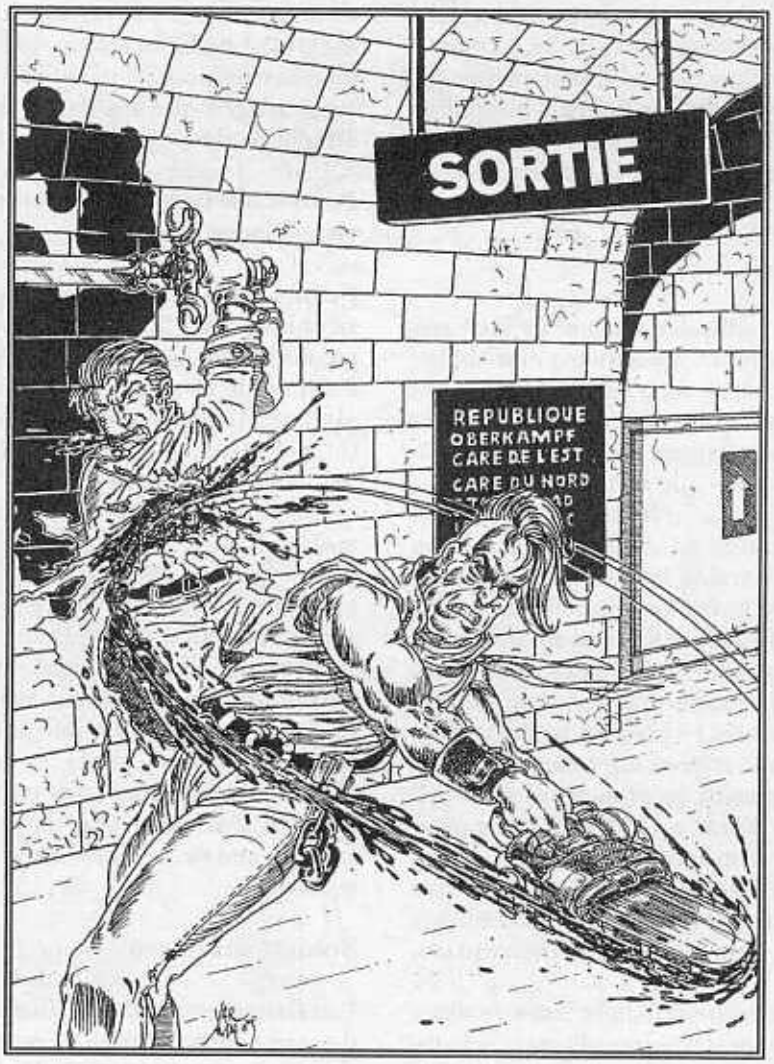
Una introducción para el DJ nunca viene mal

Resumamos:
Los Pj Demonios han recibido la misión de infiltrarse en el monasterio de Saint Judas, en Irlanda. Las fuerzas del Bien han transformado el monasterio en un centro de entrenamiento para los soldados de Dios. Como fachada respetable y con la ayuda de verdaderos monjes, han organizado un pequeño negocio de fabricación de quesos (un semiseco llamado "the Saint") y un licor estomacal ("The Blessing"), más parecido a un aguardiente que otra cosa. Los monjes se encargan también del cuidado de algunos perros: pastores alemanes, dobermans y galgos irlandeses.
También han instalado (bastante más discretamente) un laboratorio de fabricación de gases binarios neurotóxicos. Volveremos sobre ello enseguida.
El centenar de soldados de Dios que reciben entrenamiento están bajo las órdenes de Patrick O'Reilly, un Ángel de grado 2 al servicio de Lauren, veterano de la Royal Army, que maneja literalmente a sus soldados con mano de hierro (y no es una alusión al garfio de su brazo izquierdo). Los soldados de Dios que acuden al centro están organizados en unidades de 5 o 10 individuos, siempre dispuestos a ponerse bajo las ór-

denes de los Ángeles que lo soliciten o en los cuarteles del ejército cristiano que los precise.

La verde Irlanda

Los Pj pueden llegar hasta Saint Judas aterrizando en el aeropuerto de Corlaigh, y alquilando un coche que los lleve hasta los alrededores de Port Lairge. Una vez allí cualquiera podrá indicarles dónde están el pueblecito de Saint Judas y el monasterio del mismo nombre.



El monasterio se encuentra en el borde de un impresionante acantilado, tanto que parece a punto de despeñarse en cualquier momento. Casi tocando sus muros se encuentra el pueblecito del mismo nombre, poca cosa más que un grupito de casas apiñadas en torno a la iglesia (de grado 1), la alcaldía, la tienda de comestibles, la estafeta de correos y la taberna. Albergará unas 300 almas (sin contar los monjes, por supuesto)

El monasterio contiene actualmente una cincuentena de monjes: cuarenta verdaderos monjes y una decena de oficiales instructores de los soldados de Dios. Y además, el equipo de 100 soldados en período de entrenamiento.

Cuando decimos en el borde del acantilado, no queremos decir que todo él esté suspendido sobre el abismo. Solamente lo está una parte. Los patios interiores, capillas y salas de meditación, una ampliación de siglos posteriores, se encuentran aún encima del pueblo, pero descansando sobre roca firme. Así que el monasterio puede dividirse con facilidad en dos zonas: la parte vieja, una auténtica fortaleza, y los anexos más recientes, no por ello peor vigilados.

La orden religiosa de Saint Judas es básicamente contemplativa: una parte de los monjes (los soldados en entrenamiento) guardan silencio. Los demás (verdaderos monjes e instructores) tienen derecho a hablar.

El monasterio dispone de una antena parabólica para (según se dice) captar Tele Vaticano, una cadena privada. En realidad sirve para conectar su centro de telecomunicaciones con cualquier lugar del mundo. El centro de telecomunicaciones se encuentra en la parte vieja del monasterio. Está conectado a TDF1, ya que son numerosos los canales que usan las Fuerzas del Bien, en espera de poder disponer de un satélite de comunicaciones propio.

La base secreta

Bajo el monasterio, excavados en la roca viva, se encuentran una parte de los centros de entrenamiento: stands de tiro, gimnasios, piscinas y salas de atletismo. El resto del entrenamiento se lleva a cabo en una base militar próxima a Saint Judas. Cada mañana, un autocar con el escudo del obispo recoge a 60 *monjes* con hábito y crucifijo. Algunos km. más allá, los soldados se quitan los hábitos sustituyéndolos por ropa de camuflaje, cambian la matrícula y disimulan el escudo. Se presentan entonces en la base militar como un destacamento del onceavo cuerpo de choque, que viene a entrenarse. Este regimiento está formado por unidades de otros cuerpos, por lo que nadie se

sorprende de que los soldados cambien periodicamente. Además los Soldados de Dios son elegidos por sus proezas deportivas y atléticas, así que dan la impresión de un grupo de marines visitando una residencia geriátrica.
Evidentemente, si sesenta soldados están entrenándose solamente cuarenta quedarán dentro del monasterio, aunque estén al mando de Patrick y los diez instructores veteranos, más viejos pero con más experiencia, ya que la mitad son Hijos de Dios.
La parte vieja del monasterio está construida con grandes bloques de piedra tallada, y es muy difícil de incendiar. Las nuevas instalaciones están aisladas por una serie de puertas blindadas y completamente estancas. El único acceso a la base secreta se encuentra en la capilla, detrás del altar.

El laboratorio

No es raro que en cualquier arsenal de las fuerzas del Bien se encuentren algunos pares de botellas (unas rojas, otras negras) adornadas con una simpática calavera y un par de tibias. Estos productos, los binarios neurotóxicos, son capaces de matar todo lo que se mueva en un radio de varios km. y no esté protegido por un traje estanco de caucho (incluyendo Ángeles y Demonios). Por separado, los dos elementos son inofensivos, pero si entran encontacto los contenidos de dos botellas de diferente color... Solamente funcionan si se rompen ambas botellas. Hay que fabricar el gas en alguna parte, y lugares como el monasterio se prestan perfectamente a ello. Los containers con las reservas de gas se colocan, por supuesto, en almacenes extremadamente seguros, donde no haya ninguna posibilidad de que se rompan por descuido o accidente. Si el gas se extendiera por el aire sin que estuvieran cerradas las puertas del laboratorio, no quedaría nada vivo en el pueblo de Saint Judas.
Nota al DJ: Cuándo describas la base secreta, insiste en que el laboratorio ha sido instalado recientemente: aún hay parte del equipo por desembalar. Esto, unido a las excepcionales medidas de seguridad (puertas estancas, etc) debería convencer a los Pj de que se trata de algo importante.

El centro de telecomunicaciones

Está siempre custodiado por dos soldados de Dios, colocados delante de la puerta. Su avanzada tecnología permite comunicar con cualquier lugar del mundo.

La armería

Defendida por 5 soldados de Dios, está siempre cerrada. Dentro se encuentra de todo, desde armas automáticas hasta lanzagranadas anticarro o lanza llamas, sin contar un par de docenas de cajas de granadas de mano.
Un último detalle: tanto el monasterio como la base secreta forman, en realidad, un auténtico Dungeon. No hay en él la vieja rutina puerta/monstruo/tesoro, pero es lo único que le falta: viejos corredores, diferentes niveles, una fortaleza dentro de la fortaleza, etc. No insultaremos tu veteranía de DJ dibujándote un plano: será mucho mejor que diseñes tu mismo tu Saint Judas particular.

¿Cómo pueden unos Demonios infiltrarse en un monasterio?

Bueno, como de eso se trata, en nuestra inmensa sabiduría y bondad os vamos a dar algunas posibilidades que se le pueden ocurrir a los Pj. Por Ley de Murphy, seguramente los Pj harán algo totalmente diferente. Sin embargo, sería interesante que los DJ se la leyeran a pesar de todo: seguramente os dará algunas ideas y os hará entender mejor cómo funciona por dentro el monasterio.
Otra cosa: los Demonios harían bien en tener bastante cuidado sobre cómo hacer su pequeño negocio: están en terreno enemigo, y éste no está dormido. En otras palabras, si los monjes descubren que los Pj (por muy bien camuflados que estén) llevan encima algo más gordo que una navaja suiza, no se inmutarán en apariencia, pero se apresurarán a preparar un Detección del Mal, ya sea por la capilla del monasterio, por uno de los Hijos de Dios o por Patrick en persona.

Solución monacal

Los Demonios se pueden hacer pasar por monjes de otra comunidad en peregrinaje (o cualquier otra excusa válida) y pedir hospitalidad en el monasterio. Por norma, los monjes no deberían negarse. Claro que los Pj deberían tener muchísimo cuidado en evitar los lugares de culto (es decir, la capilla), ya que la más pequeña de ellas es capaz de reconocer a un demonio entre sus muros, (a no ser que él posea el poder de Humanidad) y no tardaría mucho en dar la alarma. En lo que respecta a las plegarias y meditaciones, será suficiente con que los Pj contengan la risa. Esta solución tiene la ventaja de poder actuar desde dentro. Por desgracia, caso de que los Pj

empiecen a despertar sospechas, los monjes invitarán a los recién llegados a rezar con ellos en la capilla. Toda excusa o negación confirmará sus sospechas. Si aceptan, la capilla tiene activado permanentemente un Detección del Mal, dará la voz de alarma de una manera más o menos espectacular: haciendo sonar las campanas, moviendo una estatua, etc.

En caso de negarse a rezar o de ser descubierto/s en la capilla, remitirse al apartado *A la caza del Demonio.*

Solución comercial

Los monjes de Saint Judas producen *The Saint* y *The Blessing*, ¿verdad? Entonces los Pj podrían presentarse cómo representantes comerciales de una cadena de tiendas de alimentación, con el fin de negociar un sustancioso contrato. Ya que no hay hotel en el pueblo (ni en varios km. a la redonda) es bastante lógico que soliciten (y obtengan) hospedaje en el monasterio.

El hermano responsable de los productos locales

se llama Leonard, y es muy duro en esto de los negocios. Si los Pj consiguen pasar la noche en el monasterio pueden saltarse con facilidad la plegaria (diciendo que no son creyentes) pero no podrán saltarse la cena comunitaria, y durante ese tiempo su equipaje será registrado cuidadosamente. En caso de detectar algo sospechoso, el hermano Leonard hablará con Patrick, que hará un pequeño Detección del Mal... y vuelta otra vez al apartado *A la caza del Demonio.*

La solución Super Ninja

Los Pj pueden entrar en el monasterio en el más puro estilo Ninja, escalando el acantilado y saltando los altos muros. Deberán, pues, salvar tanto las defensas exteriores cómo las interiores. Lo que quizá no sepan o sospechen es que el edificio, pese a su aspecto vetusto, casi de ruina, tiene todas las posibles vías de acceso (ventanas, por ej.) protegidas por sistemas de alarma instalados en los muros. También hay un circuito cerrado de TV, disimulado en falsas rocas talladas. La única vía de acceso del edificio no controladas son unos pequeños conductos de ventilación, demasiado pequeños para que pueda pasar un ser humano y protegidos de los pequeños animales por rejas metálicas.
Durante el día, los monjes que circulan por el recinto son suficientes para que no se hagan guardias. Por la noche se asignan turnos de guardia. En todo momento hay unos quince Soldados de Dios patrullando por el recinto, con uniforme completo bajo sus hábitos monacales.
Una vez suene la señal de alarma, los Soldados de Dios se armarán y se dirigirán a las zonas neurálgicas del complejo: el centro de transmisión, las principales vías de acceso, los patios interiores, los generadores exteriores y, evidentemente, el laboratorio secreto...
Por supuesto, cuándo se detecte una presencia diabólica, habrá que remitirse al apartado *A la caza del Demonio.*

¿No oléis a gas?

Lo Pj no pueden (ni deben) contactar con su jerarquía antes ni después de las 17 h, 06 min, ya sea desde el centro de comunicaciones de la base o desde un teléfono del pueblo. (El único teléfono público se encuentra en la taberna). En este segundo caso habría que tener en cuenta que todas las líneas están controladas por ordenador desde el centro de comunicaciones del monasterio, y que en caso de que se pronuncien palabras clave o se hable lenguaje demoníaco se empezarán a encender lucecitas rojas en determinado panel, lo cual provocará que, a los cinco minutos, cinco soldados de Dios con un Hijo de Idem a la cabeza salga del monasterio cagando leches.
Supongamos que los Pj consiguen ponerse en contacto con su jerarquía. Los Pj darán su informe, y se tomará nota rutinariamente... hasta que se mencionen el laboratorio y los containers del gas. Su interlocutor los interrumpirá en el acto, les dirá que esperen un momento y pasará la comunicación a un Demonio de Belial, que tras escucharles unos minutos, les ordenará destruir lo más pronto, más eficaz y más discretamente posible las reservas de gas. Por más pronto quiere decir ¡ya!, por discretamente quiere decir que no quiere que sea exterminado el pueblo (sería demasiado escándalo, y no interesa), por eficazmente quiere decir que si un buen número de Soldados de Dios caen en el intento no lo lamentará demasiado. Si no hacen nada de ello... será mejor que pasen a la condición de renegados.
Así que se trata de destruir las reservas de gas... La solución fácil sería poner cargas explosivas en los containers y en el laboratorio, pero se trata de eliminar simultáneamente a los Soldados de Dios y al laboratorio, sin exterminar entretanto al pueblo: una solución elegante sería atraer a los soldados hasta la base y encerrarlos dentro antes de provocar la explosión... ¡pero no es precisamente fácil!
Otra solución inteligente sería destruir solamente un elemento del gas binario, volviéndolo así totalmente inofensivo... Claro que quedarán aún los Soldados de Dios (y los perros) para continuar la juerga...
Lo más bestia sería hacerlo saltar todo en pedazos y a otra cosa... ¡A ver qué hacen finalmente los PJ!

A la caza del Demonio

¡Los Demonios han sido descubiertos! A partir de ahora, su vida no va a ser precisamente fácil. ¿Adivinas para qué sirven esos lindos perritos que los monjes adiestran?
Cuarenta soldados bastan para controlar los puntos neurálgicos del recinto. Los otros son enviados en patrullas a la caza de los "problemas". Es decir, 60 soldados de Dios con perros de presa contra el grupo de Pj.
En el interior del monasterio, los perros encontrarán sin demasiados problemas el rastro de los Pj. Su única oportunidad es alcanzar la base antes de que caigan sobre ellos, e intentar hacerse fuertes allí, procurando al mismo tiempo cumplir con la misión como sea.

En el exterior, los Pj tienen más posibilidades de salvar la piel: pueden intentar borrar su rastro, camuflarse en el bosque, dejar pistas falsas... Darle un repaso al vídeo de *Acorralado* (la primera del Rambo) puede dar algunas ideas...

Condiciones de victoria

Reservas de gas destruidas: +150
Pueblo arrasado: -200
Por cada soldado de Dios eliminado: +1

300: Victoria total y felicitaciones del jurado
299 a 150: Victoria normal
149 a 100: Victoria parcial, sin recompensa
Negativos: Defecto.

PNJ

Los perros
FU 3, AG 3, PE 3, AP 1, VO 1, PR 3
Talentos: Pelea +2
Armas: Dientes (Poder +2, Precisión +1)

Patrick O'Reilly.
Ángel al servico de Lauren. Grado 2
FU 4, VO 4, AG 4, PE 3, PR 3, AP 2, PP 20
Talentos: Esquiva +2, Estrategia +2, Arma blanca +3
Poderes: Relámpago +1 (121), Armadura +2 (211), Inmunidad al fuego (213), Voluntad supranormal +2, (221), Polimorfo +0, (266), Combate (346), Arma blanca bendita (espada +3) (411), Miembro cortado (612), Hoja justiciera +2 (Especial).

Soldados de Dios
FU 3, VO 2, AG 3, PE 2, PR 3, AP 1, PP 4
Talentos: Esquiva +2, Combate (de cualquier tipo) +2
Poderes: Armadura +0 (211), Voluntad Supranormal +0 (221)

Instructores Hijos de Dios
FU 3, VO 3, AG 3, PE 3, PR 3, AP 3, PP 6
Talentos: Esquiva +2, Conbate (de cualquier tipo) +2
Poderes: Relámpago +0 (121), Armadura +0 (211), Voluntad Supranormal +0 (221)

Características del gas neurotóxico

Elevar cada asalto al cuadrado para determinar el daño que causa. Es decir, al primer asalto causa 1 punto de daño, al segundo 4, al tercero 9, al cuarto 16, al quinto 25, al décimo 100. Sus efectos tóxicos duran unos 2 minutos (y creemos que será suficiente: ¡cada asalto es sólo de 1 segundo!)

A sangre fría...

Una aventura glacial para In Nomine Satanis

La historia

Todo el mundo sabe, o debería saber, que los Demonios se encarnan en los humanos en el momento de la muerte. Normalmente, la encarnación se produce inmediatamente. A veces, (y solamente a veces), las cosas se retrasan un poco, y eso puede dar lugar a accidentes imprevistos.

Eso es exactamente lo sucedido aquel bonito día del mes de ... (poner el que más rabia os dé). Arzarach, Demonio de grado 3 a las órdenes de Andromalios debía ser encarnado para hacer una pequeña inspección sorpresa en el sector controlado por Guillermo Merino, Demonio de Grado 2. La encarnación no sucedió exactamente como estaba previsto y la jerarquía maléfica perdió todo contacto con Arzarach... que ahora se encuentra dentro de un congelador en animación suspendida.

Seamos sinceros: si fuera un Demonio cualquiera (o sea, un Pj) a nadie le importaría demasiado. Pero Arzarach es de otra pasta. Es uno de los lugartenientes de Andromalios, uno de los que lo siguieron cuando la Caída, uno de los Antiguos.

Las órdenes para encontrar a Arzarach vienen pues de abajo... de **muy** abajo. Se podría decir que la inspección sorpresa de un Demonio de Andromalios no es precisamente una buena noticia, aunque se esté limpio. Así que si uno tiene trapitos sucios que esconder (como es el caso de Merino, por cierto) su vista se convierte en un auténtico problema. Por otra parte órdenes son órdenes, y es precisamente William el que debe organizar la búsqueda del *busca mierdas*, ya que desapareció en su sector. Claro está que siempre puede organizar a su vez un asesinato, si el equipo que envía en su búsqueda lo encuentra. Y esto es precisamente lo que va a hacer. Los Pj pueden salir muy bien parados si resuelven todo el follón... o muy mal si no andan con tino.

Por cierto, esta aventura está inspirada en hechos reales.

Introducción para el DJ

Deberás improvisar bastantes detalles, empezando por las fechas y las horas. Para las escenas que se desarrollen en medios médicos y hospitalarios, tienes un montón de películas y series de TV en las que inspirarte (desde *MASH* hasta *Los locos del bisturí*) o incluso tus propias experiencias en abarrotadas salas de Urgencias, que seguramente te serán muy positivas.

Introducción para los jugadores: ¡estad alerta!

Los Pj son avisados por su contacto habitual sea el que sea. Debe acudir lo antes posible a los locales de la empresa Merino, una sociedad especializada en la fabricación de latas de comida precocinada. Los Pj nunca han ido allí, por lo que no saben que el patrón (Guillermo) es un Demonio. Al llegar a la dirección indicada, los Pj se encontrarán con una gran fábrica, con una nutrida flota de camiones y camionetas de reparto dispuestas a distribuir sus productos por toda la geografía de la Comunidad Europea. Identificándose al guardia de seguridad de la puerta, se les conducirá a las oficinas del Sr. Merino, pasando por entre las cadenas de fabricación. Al pasar junto a las inmensas cuvas de alimento (de dónde sale el contenido de las latas de comida) un Pj con buena vista podrá llegar a distinguir algunos ingredientes sospechosos flotando aquí y allá (una mano y un pie muy humanos, por ejemplo)

Guillermo Merino es un Demonio de Grado 2 a las órdenes de Haagenti. Le gusta mezclar el trabajo con el placer, y es uno de esos tipos gordos, hipócritas y untosos hasta la médula. En su despacho está lo habitual en todo despacho de hombre de negocios... aunque una mirada algo más atenta remarcará un detalle: hay dos fotos enmarcadas. Una de una mujer, otra de él con la misma mujer. Posiblemente, su esposa...

Al quedarse solo con los Pj, Guillermo hará flamear un momento su aura, para identificarse ante los Pj. A continuación les explicará la misión que deben realizar:

Arzarach, un Demonio de Grado 3 a las órdenes de Andromalios, fue enviado a esta zona en misión secreta. Abajo están algo preocupados, porque no ha dado señal de vida desde hace días. No ha vuelto al Infierno, o sea que no ha sido eliminado. Y no sabemos si ha sido cosa de los de arriba o no, porque de hecho se rompió contacto con él en plena encarnación. Un poco como si esto hu-

biera sido una teletrasportación de Star Trek que no hubiera funcionado bien, ya me entendéis. Los de abajo os han elegido para encontrar a Azarach... Al parecer, no me consideran digno de que lo haga yo mismo. ¡En fin! cosas de política diabólica, supongo. En este dossier está todo lo referente al caso. Podéis retiraros.

Una vez los Pj salgan del despacho, Guillermo cogerá su teléfono para llamar a su equipo de intervención (ver más allá). Si uno de los Pj elige ese momento para volver a entrar (por ejemplo por haber olvidado algo) se encontrará a Merino pegado al teléfono, para seguidamente apresurarse a colgar y mirar al Pj con la más hipócrita de sus sonrisas.

A partir de aquí los Pj serán seguidos lo más discretamente posible. No obstante, un Pj juicioso y alerta terminará por fijarse en esa dichosa camioneta que parece estar en todas partes dónde ellos van ...

Quizá sea tiempo de volver a Guillermo Merino. Resulta que el chico cometió el gran pecado de enamorarse de su mujer, es decir, de la mujer de la personalidad que suplanta, y por culpa de ello ahora es víctima de un chantaje. Radiniel, un Ángel al servicio de Marcos, Arcángel de los Cambios, secuestró a la mujer y amenazó con matarla si no destinaba una importante partida de conservas a los países del Tercer Mundo. Cualquier otro Demonio se hubiera reído ante el espectáculo de la cabeza cortada de su mujer, pero Merino es así de tierno y claudicó. Radiniel terminó haciéndole firmar un *Contrato Divino*, atándolo a él. Le devolvió sana y salva a su mujer, pero a cambio recibe regularmente cargamentos enteros de conservas. Y claro, eso cuesta un dinero, y las cuentas infernales también se revisan. Una rápida investigación detectó algo raro, y se decidió enviar a un inspector más o menos poderosillo para ver qué pasaba. Como Azarach estaba disponible, el caso se le adjudicó a él.

Las informaciones

El dossier dice más o menos lo siguiente: Arzarach debía encarnarse en el cuerpo de Luis Bolos, un viajante de comercio que sufrió un grave traumatismo craneal y que se encontraba en un coma profundo debido a un accidente de tránsito. Luís, que se encontraba en la UCI del Hospital Clínico Municipal, murió a la fecha y hora previstas, desconectado por una enfermera a las órdenes de la jerarquía infernal, pero no despertó. La enfermera, Esther Palmerón, un Demonio a las órdenes de Bifron, no entendió nada y pensó que había habido un cambio de planes de última hora. De todos modos, ignoraba completamente la identidad del que tenía que venir. No sabe nada más.

Congelador Story

¿Qué le ha pasado pues a Azarach? Se encuentra actualmente en animación suspendida dentro de un congelador, a 53 grados bajo cero y en el domicilio de un médico de la misma ciudad. Por cierto, ocupa el cuerpo de la mujer del doctor. La pobre murió de una enfermedad fulminante y bastante rara.

Alexander Gromiko, un sabio de origen ruso, anticomunista convencido y excéntrico como buen genio ha luchado toda su vida por vencer a la muerte. Debido a ello consagró muchas de sus energías al estudio de la suspensión criogénica, estudiando en los USA con los mismos equipos que congelaron a Walt Disney en 1966. Cuando a su mujer, Mónica, se le detectó la presencia de un tumor maligno, empezó a trabajar frenéticamente con el fin de congelarla antes de su muerte y conservarla en buen estado hasta el día en que pudiera reanimarla y curarle ese cáncer. Se me objetará que cuando uno se muere, pues se muere, pero los equipos de suspensión criogénica existen, y los tipos congelados (como Walt Disney) también.

Volviendo al bueno de Gromiko, cuando su mujer exaló el último suspiro se apresuró a aplicarle varias inyecciones de Norcuron, un extracto del Curare destinado a bloquear sus sistema nervioso. También le inyectó antigel orgánico para que sus células no explotaran y anticoagulante para que su sangre conservara su fluidez y no se coagulara.

El pequeño detalle es que Mónica murió justo en el momento en que Esther Salmerón desconectaba a Luis Bolos, lo que provocó un súbito cruce e hizo que Azarach se encarnara por error en el cuerpo de Mónica. Mientras se adaptaba a su nuevo cuerpo empezó a recibir inyecciones, y cuando quiso reaccionar ya era tarde: cuándo se dio cuenta de lo que le pasaba establа totalmente bloqueado y congelándose a 53 grados bajo cero. El doctor pidió y obtuvo del centro el derecho de transportar el cuerpo criogenizado de su mujer a su propia casa, en cuya bodega se encuentra ahora. ¿Por qué usar curare? Para estar seguro de que el sistema nervioso simpático se desconectaba completamente, sin sufrir efectos secundarios por la congelación. Ya que Mónica estaba muerta, un par de inyecciones de curare no podían hacerle más daño.

Con lo que lleva en el cuerpo, Azarach no puede apenas pensar, y mucho menos usar sus poderes

mentales para pedir ayuda. De hecho, su actividad cerebral se parece muchísimo a la de una Delicia congelada Findus.

¡Mujer a la vista, problema a la vista!

Bueno, los Pj se lanzan a la caza y captura de Azarach. Bien. Si piensan un poco, tienen dos líneas de razonamiento a seguir: (Si van algo perdidos, el DJ también puede darles alguna pista)
No se envía a un Demonio de Grado 3 para una simple misión de rutina...
Puede que les interese investigar un poco a Guillermo Merino y a su fábrica (al fin y al cabo, es el responsable del sector). En ese caso pueden descubrir que Guillermo Merino sigue casado (lo que no deja de ser raro en un Demonio). Por otro lado, es algo que los Pj ya sabían... si se fijaron en las fotos del despacho. Tambien pueden descubrir la doble contabilidad de la empresa conservera: el montante de pérdidas debidas a robos, y otras desgracias es con mucho superior a lo habitual. En concreto, el rendimiento de la empresa está en un 10 % más bajo de lo que debería ser. La razón es muy sencilla: ese 10% va a parar a los estómagos de los niños negros y asiáticos.
Otro detalle que puede llamar la atención de los Pj es que hay mucha más demanda de botes de conserva que de etiquetas. La razón de ello es que los botes son entregados a los hombres del Ángel sin etiqueta, por motivos obvios. Una vez más, la diferencia ronda ese maldito 10% Si los Pj investigan en la oficina de Guillermo, pueden encontrar en la caja fuerte los verdaderos libros de cuentas, donde Guillermo Merino en persona anota los pedidos a las fuerzas Angélicas, con una discreción tal, que incluso usa los servicios de una empresa de transportes privada, desconocida por el resto del personal.
Si los Pj van más allá (torturando un poquito a Guillermo Merino, por ejemplo) descubrirán el nombre y dirección de la compañía: Transportes Manolo. Si contactan con la jerarquía infernal, se les informará que esta compañía está fichada como relacionada con las fuerzas del Bien. Eso les dará la explicación del por qué de la llegada de Azarach sobre la Tierra: ha detectado una posible traición. Han resuelto una parte de la intriga, pero no la que se les había encargado. Guillermo Merino lleva en su billetera su ejemplar del Contrato Divino, creyendo (con razón) que está más seguro allí que en una caja fuerte.
El hecho de que haya un equipo a las órdenes de Merino también debería hacer sospechas a los Pj sobre su diabólico colega.

Si los Pj deciden proseguir su investigación en Transportes Manolo (con o sin la información de su jerarquía), el DJ deberá improvisar un poco. Ante todo, debería crear un grupo de Ángeles destinados a calmar los ardores guerreros de los Pj, y al mismo tiempo hacerles ver que están en el buen camino. Por cierto, Radiniel dirige en persona la empresa, con el alias de Manolo Gómez.
El lugar y la hora de la encarnación, según testimonio de Esther Salmerón
Sencillamente, hojear los periódicos locales pondrá a los Pj sobre la buena pista: en la página de necrológicas aparece la triste historia de Alexander Gromiko, que ha congelado a su mujer.
Nota al DJ: Esta es la solución de la investigación, por lo que no despistes a los jugadores dándoles pistas falsas. Por otro lado, quizá no tengan en cuenta que las necrológicas aparecen en los periódicos *al día siguiente* de la muerte de los finados, y no el mismo día.
En el Hospital Clínico Municipal es difícil que alguien recuerde nada del pobre Luis Bolos ni de su accidente. Su cuerpo fue enterrado por su familia en el nicho familiar de Castro Urdiales (Galicia)
Por el contrario, muchos recuerdan con emoción al pobre Alexander Gromiko y del sincero amor que profesaba a su mujer, que la ha llevado a conservarla a 53 grados bajo cero en un congelador. ¡Si los jugadores no la pillan al vuelo, será mejor que le vayan pidiendo un cerebro nuevo a los Reyes Magos!
Si se informan un poco más, descubrirán sin mayores complicaciones que Mónica Pérez, la mujer del doctor, murió exáctamente a la misma hora que Luis Bolos. (Incluidos los segundos, lo que no deja de ser algo bastante raro)

En casa de los Gromiko

Alexander Gromiko vive en una casa unifamiliar de dos pisos rodeada de un pequeño jardín, en una zona residencial de la ciudad. La bodega de la residencia está totalmente aislada, no hay respiraderos y nada permite detectarla desde el exterior. La casa está conectada al fluido eléctrico, pero cuenta además con un equipo electrógeno formado por baterias diseñadas para cortes eléctricos de menos de 30 minutos, y con un alternador con motor a gasolina que se pone en marcha automáticamente a los quince minutos, y que es capaz de funcionar varios días sin combustible. Así los riesgos de que se detenga el congelador se reducen a la nada. Varios sistemas de alarma y de regulación de la temperatura están instalados tanto en la casa como en la bodega.
Alexander quiere mantenerlo todo intacto hasta

que su mujer resucite y vuelva del hospital. Los vestidos de ella siguen en el armario y el foulard que se dejó en el sofá sigue allí. Su marido saca el polvo regularmente, pero luego vuelve a dejarlo todo igual.
Evidentemente, Alexander defenderá a su mujer hasta la última gota de su sangre eslava. Si alguien intenta desconectar el congelador o siquiera tocarlo, no se andará con chiquitas y esgrimirá su fusil de postas dispuesto a usarlo de ser necesario.

El equipo de intervención

En una camioneta sin marcas visibles se encuentran tres Demonios bajo las órdenes directas de Guillermo Merino. Se trata de tres tipos patéticos, tarados y llenos de defectos, cuya misión consiste en seguir a los Pj e intervenir cuando descubran a Azarach, para enviarlo de vuelta al Infierno, que es el lugar de dónde viene. Para ello, deben hacerse pasar por miembros de las fuerzas del Bien y usar solamente los poderes comunes a los dos bandos. Evidentemente, es posible que en calor del momento aprovechen para liquidar también a los Pj, en un lamentable exceso de celo. Si son detectados por los Pj antes de que sea localizado Azarach, les explicará que son un grupo de apoyo, gentileza de Merino, destinado a ayudarles en caso de problemas serios.
Si Guillermo Merino se ve muy acosado por los Pj, ordenará a su grupo de machacas que los extermine con finura y especial premura.
Una vez los Pj se pongan tras la pista de Gromiko y hayan deducido dónde puede estar Azarach, los tres demonios actuarán con la clase que los caracteriza (ver sus características).

Colorín, colorado...

Si los Pj tiran de la manta y descubren los pequeños pecadillos de Merino, hay varias soluciones posibles.
- Denunciar a Guillermo Merino. Quizá uno de los Pj sea un Demonio a las órdenes de Andromalios, o quizá el grupo conoce a alguno de ellos... ¡Una denuncia es algo sencillo, y sólo puede reportarles ventajas!.
- Matar a Guillermo Merino. Muy directo, pero los Pj deberán reunir algunas pruebas que justifiquen dicha acción...
- Convencerle (¡muy duro!) de que rompa voluntariamente el contrato que lo ata a Radinel. Posiblemente esto no le guste mucho al Ángel...
- Convencer a Radinel (Manolo Gómez para los amigos) de que rompa voluntariamente el contrato.
- Algo más efectivo puede ser matar a Radinel, con lo que se anula todo contrato que hubiera entre los dos...

¡Arzarach, levántate y anda!

¿Cómo reanimar a Arzarach una vez lo hayan encontrado? Es muy sencillo: basta con realizar el proceso de su congelación en sentido inverso: Remontar la temperatura, reinyectar el anticoagulante y hacerle algo de masaje cardíaco al cuerpo de Mónica. Para eliminar los efectos del Curare, bastará con una inyección de Prostigmina (un incentivador muscular). En caso de que alguno de esos pasos no se realice correctamente... vuelta al Infierno. ¿Alguno de los Pj tiene conocimientos médicos?
Si simplemente el congelador se desconecta, el cuerpo de Mónica empezará a descomponerse. Evidentemente, Arzarach se descarnará (volviendo al infierno) antes del fin de la descomposición.
Si los Pj consiguen reanimar a Arzarach antes de que intervengan los demonios de Merino, podrá echar una mano con sus poderes, de todos modos, tardará algunos minutos en adaptarse a su nuevo cuerpo (minutos que pueden ser preciosos).

Condiciones de victoria

Los Pj liberan a Arzarach: consiguen automaticamente el grado 1 de Andromalios, aunque no estén bajo sus órdenes directas.
Los Pj liberan a Arzarach y descubren todo el complot: consiguen el grado 1 de Andromalios y se benefician con una victoria total (ganar un poder a su elección)
Los Pj descubren el complot y detienen de una manera u otra los manejos de Merino: Victoria normal (poder elegido al azar)
Si Arzarach muere no quedará precisamente contento con los Pj, que recibirán un bonito defecto cada uno.

PNJ

Arzarach.
Demonio de Grado 3 a las órdenes de Andromalios.
FU 2, VO 5, AG 2, PR 2, PE 5, AP 2, PP 40
Talentos: Camelar +3, Discusión +3, Estrategia +1, Seducción +1, Savoir-faire +1.
Poderes: Ácido +1 (126), Debilidad +0 (133), Miedo +1 (134), Absorción de Voluntad +1 (141), Dolor +1 (166), Voluntad Supranormal +2 (221), Invisibilidad +2 (261), Detección del Bien +2 (311),

Detección de la mentira +2 (316), Leer los pensamientos +2 (323), Leer los sentimientos +2 (324), Pesadilla +2 (326), Fobia a los niños (642), Humanidad +3 (Especial).

Manolo Gómez (Radiniel).
Ángel de Grado 2 al servicio de Marco.
FU 3, VO 5, AG 4, PR 3, PE 3, AP 2, PP 24
Talentos: Economía +1, Esquiva +1, Pelea +1, Negocios +1.
Poderes: Calma +2 (166), Fuerza +0 (241), Detección del futuro cercano +1 (314), Detección de la mentira +2 (316), Leer los pensamientos +2 (323), Leer los sentimientos +1 (324), Bote +1 (333), Contrato divino +2 (Especial).

Guillermo Merino.
Demonio de Grado 2 a las órdenes de Haagenti.
FU 3, PR 2, VO 5, PE 3, AG 3, AP 2, PP 27.
Talentos: Gastronomía +2, Camelar +1, Humor negro +1, Enamorarse de su mujer +2 (Vol).
Poderes: Dientes +2 (111), Armadura +1 (211), Regeneración +1 (226), Fuerza +2 (241), Rebote +1 (255), Leer los sentimientos +1 (324), Teletransportación +0 (331), Velocidad +2 (334), Amabilidad (662), Glotonería (Especial).

El equipo de Guillermo Merino

Sofía.
Demonio a las órdenes de Belial. Grado 1
FU 4, AG 4, PR 3, PE 3, AP 1, PP 12.
Talentos: Lanzallamas +2, Armas pesadas +2, Pelea +1.
Poderes: Energía +2 (123), Armadura +2 (211), Inmunidad al fuego (213), Arma a distancia maldita (412, M60), Asesino psicópata (635).
Equipo: Lanzallamas.

Bello.
Demonio a las órdenes de Vefar. Grado 1
FU 3, VO 4, AG 3, PR 2, PE 2, AP 4, PP 14.
Talentos: Discusió +2, Camrlar +2, Seducción +1.
Poderes: Cola con pinchos +0 (115), Sueño +0 (132), Debilidad +0 (133), Dolor +0 (166), Polimorfo +1 (266), Verdad +1 (316), Luz (644), Vida subacuática +1 (Especial).

Magnum.
Demonio a las órdenes de Crocell. Grado 1
FU 5, VO 2, AG 4, PR 4, PE 2, AP 1, PP 16.
Talentos: Arma a dos manos +2, Esquiva +2, Pelea +1.
Poderes: Hielo +2 (122), Armadura +2 (211), Inmunidad al frío (214), Hielo +2 (252), Velocidad (334), Arma maldita (411, Hacha a dos manos), Cleptomanía (636), Frío (Especial).

Es pitufante que uno se vuelva pitufero

Aventura para In Nomine Satanis afectuosamente dedicada a todos aquellos que piensan que tener un arma inteligente es tener tres poderes por el precio de uno. Se aconseja que, para disfrutarla con todo su sabor, al menos un miembro del grupo tenga un arma de esas características.
Esta aventura puede ser facilmente adaptada para jugarse con **Magna Veritas.**

Introducción

Los Pj son contactados por un Demonio de Baal, Príncipe Demonio de la Guerra. Este les pide investigar rápida pero discretamente la desaparición de un arma mágica en pleno centro de Nueva York. Al parecer, este hecho está relacionado con la presencia en el sector de un tal Vulcano. Los Pj deberán recuperar el arma, devolversela a su propietario lo antes posible y evitar que el hecho vuelva a producirse.
Nota: Esta aventura hace múltiples referencias al concepto de las Marcas Intermedias. Para jugarla basta con saber que las marcas son dimensiones paralelas situadas entre el Cielo y el Infierno. Es posible viajar a/y por ellas... con ciertas condiciones. La Tierra forma parte de una de esas Marcas, como el Purgatorio o la Twiligth Zone.

Los Forjadores

Cuando un Arcángel o un Prícipe Demonio decide premiar con un arma inteligente a uno de sus subordinados, debe encargársela a los Forjadores. Lo único que se sabe de estos seres es que viven en una Marca Intermedia casi inaccesible, y que el combate entre el Bien y el Mal les importa un pimiento. Los Forjadores no hacen armas, como se podría creer por su nombre, sino que manipulan las armas ya fabricadas en la Tierra, *forjando* lazos mágicos que atan el arma, su "alma" y su poseedor. Gracias a estos lazos un Pj puede convocar a su arma mientras ésta se encuentra tranquilamente en otra marca.
Si un arma es inteligente es porque contiene el alma de una criatura muerta a la que se le han otorgado ciertos poderes. Esta criatura suele ser un humano, merecedor del Cielo o del Infierno, a veces un Ángel o un Demonio purgando algún error imperdonable, la mayor parte de las veces simples y sencillas almas humanas, desde un carpintero hasta uno de los hunos de Atila, pasando por Groucho Marx o Marilyn Monroe. El arma suele mantener su personalidad, pero la mayor partr de los recuerdos y conocimientos han sido borrados para evitar la locura.
Se podría decir que, en caso de que estos recuerdos no fueran bien borrados, o que los lazos mágicos fueran demasiado débiles, podría haber problemas...
Y eso es precisamente lo que va a suceder.

Para tu arma bendita, exige el subfusil Lourdes

Tuac-Tchapatl es un sacerdote azteca al que no le ha gustado nada vegetar unos cuantos siglos en el Purgatorio (casi hubiera preferido el Infierno). Cuándo un forjador llamado Vulcano (aparentemente sin relación con el dios pagano del mismo nombre) lo colocó en el interior de un arma, el azteca decidió recuperar el tiempo perdido. Sus conocimientos mágicos le permitieron resistir el "lavado de cerebro" de los forjadores, pudiendo, de paso, aprender ciertos conocimientos muy útiles acerca de la naturaleza de los lazos mágicos y atesorando así muchos más poderes que un arma normal. Especialmente, consiguió romper los lazos que lo retenían a su legítimo poseedor. Habiendo desaparecido la cultura azteca, nadie se ocupa de realizar sacrificios para que el sol pudiera elevarse cada día. Sigue haciéndolo (seguramente por costumbre) pero Tuac-Tchapatl piensa que tarde o temprano terminará por darse cuenta de que le falta algo. Por otra parte, el retraso en los sacrificios es considerable... Tuac ha decidido remediar la cosa y, como el trabajo es titánico, a unido a las armas mágicas para que lo ayuden en la tarea. El método para ello es muy sencillo: les enseña a romper sus propias ligaduras mágicas. Seguidamente solamente hay que buscar simples humanos que, previamente condicionados (con los he-

chizos de Control y de Hechizar) se convierten en simples portadores. Cuando un humano ha gozado del poder del arma y ésta ha degustado la libertad, es difícil que ambos quieran volver a la rutina...
El contacto de los Pj en Nueva York se llama William Shivers, y es profesor de Medicina en un Hospital de Manhattan. Además, es un demonio de grado 2 de Malthus, el Príncipe de las Enfermedades. Malthus le hizo un pequeño obsequio, tras un pequeño asunto con algunos test HIV poco fiables... y el regalo ha desaparecido. Se trataba de un fusil M-16 inteligente y de un gran poder mágico. Apenas William lo hizo materializarse cuando desapareció para no volver. El Demonio no tiene tiempo para investigar el suceso, pero tiene una pista que puede ayudar a los Pj: Al día siguiente de la desaparición del arma (es decir, ayer) se le presentó un hombre grande, alto y de barba pelirroja, que dijo llamarse Vulcano y que le hizo una serie de embarazosas preguntas sobre el arma desaparecida (¿cuándo desapareció?, ¿dijo algo?) que, por supuesto, William se negó a contestar. Además, mandó seguir discretamente al pelirrojo. Se aloja en un hotel en la Quinta Avenida.

Cuando llegó su hora

Camino de la Quinta Avenida, los Pj tropezarán con un pequeño revuelo: varios policías y un montón de curiosos se agolpan alrededor de un cuerpo que ha sido encontrado en un callejón cerca de unos cubos de basura. Al parecer le han arrancado el corazón. Según parece lo han arrojado de lo alto de un rascacielos.
El hotel dónde se encuentra Vulcano es de cierto lujo, y está justo enfrente de un impresionante centro comercial. Vulcano no se encuentra en su habitación, ya que salió del hotel muy temprano por la mañana. Si los Pj registran la habitación, encontrarán varios libros acerca de la civilización azteca. Algunos párrafos están subrallados. Hablan sobre el culto a Huitzilopochtli y sobre el rito solar del sacrificio. Según el libro cada mañana, una hora antes del alba, el gran sacerdote del templo de Tenochtitlán debía sacrificar una víctima al Sol desde lo alto de la gran pirámide que era su templo. Debía arrancar el corazón aún palpitante y arrojarlo a un brasero para que transmitiera su energía vital al Sol. Con esta ceremonia se insuflaba nueva vida al sol, pero también se honraba al dios. Algunas ceremonias requerían sacrificios de animales, pero las de humanos eran las más numerosas.
Ningún efecto personal se encuentra en la habitación, a excepción de un par de potentes gemelos instalados en un trípode al lado de la ventana. Si alguno mira por ellos verá a la cajera del supermercado de enfrente.

La espada de la dama de la caja

La cajera en cuestión se llama Claire Thunder y es un Ángel de Lauren. Cuándo un Demonio la observe, será en el acto advertida por su poder de Detección del Peligro, se girará y lo mirará fijamente. A continuación dejará su puesto en la caja, saliendo del campo de visión de los Pj. Si éstos se dan prisa en dirigirse al centro comercial, pueden llegar a tiempo de tropezarse con ella mientras recoge sus cosas para irse precipitadamente. El pasillo está desierto y los ruidos amortiguados por la música de la radio a toda pastilla del establecimiento. Nadie intervendrá, pues, cuando Claire se revista con su armadura mágica e, invocando su espada bendita, ataque a los Pj.
Durante el combate, pasará una cosa bastante rara: Al cabo de tres turnos, la espada de Claire desaparecerá de su mano, así como las armas que hayan podido convocar los Pj Demonio. Claire, sorprendida y aterrada, usará su poder de telequinesia para intentar cubrir su huída.
Nota: si el poseedor muere o si desea hacerla desaparecer, la espada permanecerá en el sitio durante el resto de los tres turnos (segundos) antes de desaparecer. Ya no es posible volverla a llamar.
La policía puede venir de un momento a otro, valdrá la pena que los Pj no se entretengan demasiado...

Mass Media

La única esperanza que tienen los Pobres Diablejos desarmados para recuperar sus armas es encontrar a Vulcano y a Tuac-Tchapalt. Por suerte, no están muy lejos uno del otro. Vulcano conoce a Claire por haber fabricado él mismo las ligaduras de su arma. Es por ello por lo que la vigila de cerca, sabiendo que Tuac se encuentra en la zona y que necesita reclutar más armas. Por otra parte, piensa que Tuac intentará ponerse en contacto con Claire, y en eso se equivoca. La primera arma que convirtió a su causa, una maza a dos manos, lo condujo hasta Raúl Fernandes, un chicano que trabaja como locutor de radio de una emisora pirata en el Bronx (No Defence). A través de la banda musical de la emisora lanzó un mensaje en "lenguaje de las armas", un mensaje que se repite continuamente. este mensaje, solamente perceptible para las armas inteligentes y los que saben hablar ese len-

guaje, consiste en una serie de instrucciones para librarse de las ligaduras creadas por los forjadores. Una vez libres, las armas son conducidas por Raúl a presencia de Tuac.
Vulcano ha oído la banda musical de la radio del super, y ha entendido las palabras del lenguaje de las armas. Así que se ha dirigido hacia la emisora. No obstante, demasiado confiado o quizá temeroso de sacar su propia arma mágica cerca de Tuac, se ha dejado coger prisionmero por Raúl, que lo ha dejado inconsciente gracias al poder de su maza.

Esto me va a llegar hasta el corazón

Tuac-Tchapatl es un tipo listo que pronto ha comprendido dos cosas: primero, que si mataba a Vulcano se le iban a echar encima todos los Forjadores, y segundo, que en esta época no aprecian demasiado los esfuerzos por venerar y ayudar al sol a amanecer. Por ello capturar a Vulcano le permite matar dos pájaros de un tiro. Dejará que sean las fuerzas del orden las que se ocupen de Vulcano, dándole así un poco de tiempo para preparar un pequeño ejército antes que los forjadores reaccionen.
Esa misma noche se instalará en el mismo rascacielos de la vez anterior para repetir el mismo crimen. Pero esta vez dejará el brasero y el cuerpo desvanecido de Vulcano, para que la policía se lo encuentre una vez se cumpla el ritual. Es posible que, tras leer los libros de Vulcano, los Pj lleguen antes que la policía. Para ello bastará con que vigilen los rascacielos de las cercanías. La policía no se espera un segundo asesinato tan rápido y aún no ha organizado patrullas.
Cuándo se presenten los Pj, Tupac-Tchapatl despertará aVulcano y se teletransportará a un inmueble vecino para observar desde allí el espectáculo. El enfrentamiento empezará bien: Vulcano ha sido cubierto de sangre por Tupac en persona y empuña un cuchillo de obsidiana. Un cuerpo desnudo está tendido a su lado, en mitad de una serie de signos trazados con su propia sangre. Un humo negruzco y un pestilente olor de carne quemada surge del brasero.
Por su parte, posiblemente los Pj no tengan un aspecto demasiado pacífico. Vulcano se pondrá inmediatamente a la defensiva, sacando sus armas al no ver por los alrededores a Tuac-Tchapalt. Se desarrollarán algunos turnos de combate antes de que Vulcano no se de cuenta de lo extraño de la situación: las criaturas que lo atacan carecen de armas mágicas. Esto le hará sospechar e intentará parlamentar con los Pj. Una vez haya vuelto la paz, Vulcano explicará a los Pj la razón de su venida a la Tierra. Les explicará que para recuperar sus armas (y acogotar un poquito a Tuac-Tchapatl) solamente hay una solución: unir sus fuerzas. Antes de nada deberán dirigirse a la emisora de *No Defence* y detener a Raul.

Estamos en el aire

Una vez que las armas se liberan, rompen el lazo que las une a su poseedor, con lo que pueden desaparecer para siempre. Pero para estar al abrigo de la búsqueda de los Forjadores, deben también romper los lazos con su Marca de origen. Esto tiene dos consecuencias. Por un lado no pueden viajar entre las Marcas hasta aprender a terminar con estos lazos (lo que las obliga a permanecer al lado de Tupac-Tchapatl). Por otra parte, una vez en la Tierra, no pueden desaparecer. Eso las hace vunerables. Un arma encantada es, en principio, indestructible y las armas *rebeldes* no escapan a esta norma. Pero, de la misma manera en que ellas han cortado las amarras que las unen con su Marca, solamente pueden residir en la Tierra gracias a su naturaleza mágica. Si se les obliga a gastar su energía mágica entonces ellas se desmaterializan para reaparecer en la Marca de los Forjadores, que se cuidarán de que no salgan sin ataduras. La energía mágica se recarga automaticamente. En el caso concreto de estas armas rebeldes, esta energía o resistencia se calcula multiplicando por dos sus PP. Para una arma mágica clásica (maldita, bendita, inteligente o móvil) será de 12, mientras que para Tuac-Tchapatl la resistencia será de 34. Cada punto de daño que encaje el arma disminuye en 1 punto la resistencia. Cuándo llega a 0, el arma pierde substancia, se vuelve translúcida, para finalmente desaparecer camino de su Marca original. Si el arma pierde puntos de resistencia sin llegar a O, recupera 1 punto de resistencia por día. Evidentemente estos daños deben ser inflingidos al arma, no a su poseedor. Golpear a un arma provoca un malus de una columna al contacto y a la distancia, salvo en los casos de poderes de ataque a distancia (121 a 126). Es interesante destacar que los poderes de absorción, mentales o relacionados con el sistema nervioso no tienen ningún efecto en las armas (poderes 131 a 164 y 166).
En la radio, los Pj encontrarán tres armas dispuestas a hacerles aplicar estas reglas. Se trata de Raúl Fernandes y su maza, de un arma móvil y de otra arma inteligente a elegir (segun el poder de los Pj). Esta última está empuñada por un vagabundo. La ventaja que tienen las armas no móviles es que no hay que debilitarlas para neutralizarlas, basta con matar a su portador.

Sería interesante que las armas de los PnJ tuvieran algún poder defensivo (armadura, rebote) o algún poder de desplazamiento (forma gaseosa, desplazamiento temporal) si le quieres hacer la vida algo más difícil a los Pj, Vulcano no podrá usar sus armas mágicas en el combate a no ser que los Pj consigan detener la emisión de radio.
Una vez el arma huérfana de portador, a Vulcano le basta un minuto de concentración y algunos canturreos para hacerla desaparecer rumbo a su Marca original.

El nudo de la madeja

Los Pj deberían ahora localizar a Tuac-Tchapatal para aplicarle el mismo tratamiento. Por desgracia su poder de teletransportación lo hace bastante escurridizo. Afortunadamente, las costumbres del antiguo sacerdote azteca y los poderes de Vulcano pueden serles de gran ayuda.
Vulcano explicará a los Pj que puede encerrar a los seres sobrenaturales en el interior de una Marca determinada. En otras palabras, crear una zona hermética a la teletransportación de unos 500 m². No obstante, esa tarea le costaría un día entero. Es decir, necesita saber dónde actuará Tuac para preparar la encerrona con anticipación. Los rascacielos de la Quinta Avenida ya no son un buen campo de caza para Tuac, pues ahora son un hervidero de policías. Los Pj deberán buscar el lugar adecuado.
El único medio con que cuentan los Pj para detener al sacerdote es asimilar su modus operandi, como se hace con los psyco killers. Existen obras bastante más completas que las de Vulcano sobre los aztecas en las bibliotecas universitarias, y los Pj siempre pueden interrogar a un experto en la materia (Nota del traductor: por ejemplo, a cierto conocido diseñador de juegos de rol español, licenciado en Historia de América Prehispánica)
Así descubrirán que, evidentemente, Tuac Tchapalt es un sacerdote de Huitzilopochlti, el dios de la guerra y del sol de los aztecas-mexicas, el amo del mundo. Simplificando, Huitzilopochtli es una de las cuatro grandes divinidades, a su vez representadas por los cuatro puntos cardinales, y a él le corresponde el sur. Logicamente, esa sería la dirección que debería tomar Tuac. Además, las ceremonias dedicadas a Huitzilopochtli estaban regidas por un calendario denominado *Tonalpohualli*. Los símbolos dibujados alrededor de las víctimas indican que Tuac lo está siguiendo en la medida de lo posible. Y dentro de dos días tendrá lugar una fiesta que requiere

el sacrificio de dos niños. Como se trata de un ritual de fertilidad y protección, el rito tendrá lugar en algún promotorio en mitad de la naturaleza... ¡Y al sur de la Quinta Avenida la única naturaleza que hay es Central Park!
Si los Pj investigan un poco, descubrirán que dos niños han desaparecido por las inmediaciones de Central Park.
El día y la hora precisos Tuac Tchapatl y sus acólitos se presentarán con las víctimas para el sacrificio. Según el poder de los Pj, habrá que diseñar el número y características de los seguidores de Tuac para que el resultado sea indeciso. No hay que olvidar que las armas "rebeldes" de los Pj están allí. Una vez las armas hayan caído en la trampa de Vulcano, no pueden salir hasta que se disipe el hechizo (lo cual tendrá lugar cuando Vulcano lo desee, o al cabo de 5 h. de su muerte). Si Tuac sobrevive de algún modo a este encuentro no cometerá dos veces el mismo error, y los Pj no podrán volverlo a atrapar.

Conclusión

Si Vulcano muere antes de haber podido capturar con su hechizo a Tuac-Tchapatl, la misión es un fracaso total. Los Forjadores se ven obligados

a intervenir en masa y el aprovisionamiento de armas mágicas tanto en el Infierno como en el Cielo se reduce drásticamente. Los Pj son premiados con dos defectos, por burros. Si Tuac se escapa pero Vulcano sigue vivo la situación es algo menos grave, pero sigue siendo un fracaso. Una vez las armas rebeldes sean devueltas a su marca, Vulcano tardará cerca de una semana en recondicionar cada una de ellas. Si los Pj le suplican que le de preferencia a la de Tuac y si la misión ha durado menos de una semana, William Shivers tendrá su arma en relativamente pcoo tiempo y los Demonios se beneficiarán de una victoria normal. Si no, se tratará de una victoria marginal.

Vulcano.
Forjador.
FU 5, PR 5, PE 2, AG 3, AP 2, PP 11.
Talentos: Forjador +3, Hablar a las armas +3, Arma a dos manos +2, Esquiva +1.
Poderes: Armadura +3, (211, invisible). Inmunidad al fuego (213), Regeneración +1 (226), Arma de contacto inteligente (413, Martillo gigante, poder +4 con Fuego +0 (121), Detección de lo invisible +0 (313) y Vuelo (332)).
Equipo: Gabardina vieja, Minjor (otro martillo, no mágico, poder +2). En combate, Vulcano puede llamar en su ayuda a dos armas móviles a su elección (415 o 416).

Tuac-Tchapatl.
M-16 inteligente.
VO 5, PP 17, Resistencia 34.
Talentos: Hablar a las armas +1, Cultura azteca +3.
Poderes: Energía +1 (123), Hechizar +2 (131), Sueño +0 (132), Absorción de la Voluntad +0 (141), Absorción de la Fuerza +0 (142), Enfermedad +2 (162), Armadura corporal +1 (211), Teletransportación +0 (334).
Tuac-Tchapatl puede disparar y usar un poder en el mismo turno. Además puede simultáneamente hablar en "lenguaje de las armas". Un arma que lo entienda lo obedecerá al cabo de tres turnos. Su poder de enfermedad puede ser transmitido mediante sus balas o mediante una bayoneta (+1) fijada en el cañón. El arma no necesita ser recargada. Se comporta como un arma móvil y no necesita ser empuñada por nadie (aunque es muy cómodo a la hora de los sacrificios).

Claire Thunder.
Ángel de Lauren.
FU 4, VO 4, PR 4, PE 3, AG 3, AP 2, PP 13.
Talentos: Esquiva +1, Pelea +1, Arma blanca +1
Poderes: Telequinesia +1 (126), Absorción de la Cólera +0 (145), Armadura +1 (211), Detección del Mal +0 (311), Detección del peligro +0 (315), Espada Justiciera de Lauren (Especial). Arma blanca inteligente (413, espada larga con Parálisis +0 (135), Campo de Fuerza +1 (251).

Raúl Fernandes
(Locutor).
FU 2, VO 1, PR 1, PE 2, AG 2, AP 2, PP 1.
Talentos: Esquiva +0, Camelar +1, Conocimiento de la música +2, Técnicas de radio +1.
Equipo: Arma a dos manos inteligente (412, Maza a dos manos con Coma +0 (136), Campo magnético +0 (254) y Atravesar muros +0 (335).

Misión Imposible

Una casi imposible aventura para in Nomine Satanis.
El poder especial del Arcángel Emmanuel permite a ciertos Ángeles imitar las auras demoníacas. Por desgracia, ningún poder equivalente está disponible entre los Demonios.
Una razón filosófica para ello sería que los Ángeles, puros, pueden imitar el Mal, pero los demonios, irremediablemente condenados, no pueden imitar la pureza. ¡Por otra parte, no facilita precisamente las misiones de infiltración!.
Por cierto... ¿adivinas de qué va esta aventura?.

El cerebro del Mal

Los Demonios, al igual que los Ángeles, tienen su organización, su administración y sus perros guardianes: los Demonios al servicio de Andromalios. Son los encargados de descubrir y castigar las faltas y traiciones internas.
El cuartel general de los Ángeles para este tipo de trabajo suele ser La Catedral. Los Demonios no tienen un Cuartel generla fijo, sería demasiado peligroso. Su administración está dividida en servicios, instalados en diferentes lugares, y a menudo itinerantes.
Antoine de Guerceville, Demonio de Andromalios de grado 3, es el responsable de asuntos de alta traición demoníaca. Actualmente ha instalado su centro de operaciones en una clínica privada cercana al lago de Neuchatel, en Suiza. Tiene previsto estar en este lugar unos seis meses.

Alexandra, Alexandrina

Antonie de Guerceville se ocupa en este momento de un asunto especialmente grave, asunto que tiene las encantadoras formas de una joven y sensual prisionera llamada Alexandra.
Alexandra, Demonio a las órdenes de Valafor, Príncipe Demonio de los ladrones, es uno de los raros casos de deserción del bando diabólico hacia el angélico. Desengañada (¡vaya usted a saber por qué!) de las fuerzas del Mal, la chica se puso en contacto, hace cosa de un año, con un Ángel de Jano, Arcángel de los Vientos y "colega" de Valafor.
Mediante este intermediario, ella ofreció sus servicios a la causa angélica. El Ángel consultó con su Arcángel, Jano, que por su parte, aceptó proteger a Alexandra.
Y así durante un año Alexandra, Demonio de Valafor, ha trabajado en secreto para el Bien, bajo las órdenes de Jano.
Pero todo tiene un fin: hace una semana fue capturada y ahora se encuentra entre las garras de Antoine de Guerceville. Este se dispone, según la rutina habitual, a torturarla para extraerle toda la información que ella pueda poseer, para luego matarla lenta y cruelmente, para que cuando vuelva al Infierno se entere de quienes son realmente sus amigos.
Rutina, me dirás. Despues de todo, esta es una aventura de In Nomine Satanis, por lo que los Pj no tienen por qué sentir la menor lástima por una sucia traidora como Alexandra. Todo lo que le pase, se lo tiene muy bien merecido, por chivata.
Vale. Salvo que las fuerzas del Mal tienen ciertas razones para creer que Alexandra estaba, cuando fue detenida, a punto de dar una información muy importante a las fuerzas del Bien. Algo tan vital que solamente podía decir al Arcángel Jano en persona... Algo que, por supuesto, la Jerarquía infernal desearía conocer.
Y la Jerarquía no cree que Antoine de Guerceville consiga hacer hablar a Alexandra. La chica tiene fama de ser muy dura, está casi inmunizada ante los poderes mentales y tiene una resistencia moral al dolor realmente impresionante. Traducido en términos de juego: la nena tiene una Voluntad de 6.
Así que para saber qué esconde su linda cabecita es mejor recurrir al engaño.
Por cierto, por diferentes fuentes las fuerzas del mal han descubierto que varios Ángeles se piensan infiltrar (si no se han infiltrado ya) dentro del servicio de Antoine de Guerceville para ayudar a escapar a Alexandra.
A alguien se le ocurrió entonces una idea...

¿Imposible?

Y aquí intervienen los Pj. Serán convocados en un hotel de lujo, en una sala de conferencias de máxima tecnología. Su contacto (idéntico al Jim Phelps de *Misión Imposible*) les explicará más o menos lo anteriormente referido sobre Alexandra, así como que los Ángeles intentan sacarla de allí. La misión de los Pj es extremadamente sencilla (al decir esto se le escapará una risita nerviosa).
Los Pj tienen que infiltrarse en el cuartel gene-

ral de Antoine de Guerceville y:
1.- Descubrir los Ángeles infiltrados.
2.- Neutralizarlos discretamente.
3.- Contactar con Alexandra haciéndose pasar por los Ángeles anteriormente neutralizados.
4.- Organizar la evasión de Alexandra.
5.- Hacer que confie en ellos.
6.- Preparar un falso cuartel general de las Fuerzas del Bien para que ella se crea entre Ángeles.
7.- Preparar un falso Arcángel Jano (no se rían) para que ella le dé la información que necesitamos.
8.- Agradecerle de todo corazón los servicios prestados y matarla.
Espera a que los Pj cierren la boca (que la deben tener abierta por la sorpresa) y añade que el contacto parece tener un par de cosas más qué decir:

Buenas noticias
- Presupuesto ilimitado.
- Posibilidad de usar humanos como figurantes (ya sea simpatizantes o personas lobotomizadas) para representar roles determinados.
- Posibilidad, gracias a una cajita de 3 x 3 cm. confeccionada por Vapula, de crear durante tres segundos (y solamente por una vez) un Aura de Arcángel. Bastará con apretar el botón rojo.

Malas noticias:
Sólo una: Antoine de Guerceville y los Demonios a su servicio no están al corriente de la operación y no deben estarlo. Es decir que harán lo posible para que Alexandra siga prisionera, y si alguien intenta liberarla harán lo posible para capturar o matar (no necesariamente por este orden) a los intrusos.

Sin rencor, es su trabajo.
¿Por qué? Porque cuándo menos gentes sepan un secreto, mejor se guardará, y más posibilidades tiene de funcionar. Y además, las Fuerzas del Mal tienen así una ocasión de oro para probar la organización de Antoine de Guerceville por dentro, y detectar sus posibles puntos débiles.

Desarrollo de la aventura

Esta aventura puede dividirse en dos partes. La primera transcurre dentro del cuartel de Guerceville. Consiste en la búsqueda y eliminación de los Ángeles y de la liberación de Alexandra. La segunda es la preparación del escenario destinado a hacerla hablar.
Para ayudarte a desarrollar la primera parte, describiremos minuciosamente el servicio de Antoine. La segunda parte depende totalmente de la imaginación de los Pj, solamente podemos darte algunas ideas y algunas directrices generales.

Primera parte: En el HQ demoníaco

Un hospital nunca es agradable...

Seguramente habrás visto alguna película o algún culebrón americando en el que un médico más o menos malvado tiene a sus pacientes literalmente secuestrados..
Ese es el ambiente. El verdadero jefe de la clínica, un tal Joseph Mange, está bajo la estrecha vigilancia de los Demonios, y especialmente aterrorizado por Antoine. Este ha hecho eliminar a todas las enfermeras sustituyéndolas por Familiares o humanos simpatizantes con la causa, que se divierten torturando a los pacientes. Joseph está en su despacho, aterrado con la idea de que lo matarán antes de que termine todo esto. No se equivoca.
Los falsos doctores y enfermeras administran un simulacro de tratamiento a los pacientes (que si no estaban locos, no tardarán en estarlo de verdad) en caso de que alguien del exterior visite el hospital. Algunos Demonios de Malthus aprovechan para hacer algunos experimentos con cobayas humanos.
Antoine de Guerceville se encuentra en el tercer piso de la clínica, donde ha instalado su administración. Junto a él hay tres Demonios de Andromalios menores, que actúan como asistentes suyos. Se tratan de Jules, Raoul y Arsene.
En el tercer piso hay:
* El despacho de Antoine (archivos, dossiers, ordenador), donde controla electrónicamente la apertura de las celdas.
* El despacho de sus "dos" secretarias: Se trata de dos siamesas con un cuerpo, dos cabezas y cuatro piernas. Una de las siamesas está controlada por un Demonio de Abalam y la otra por un Demonio de Andromalios. Se llaman Ginette y Paulette. No se llevan muy bien y se pasan todo el día gritándose. Paulette, la de Andromalios, es oficialmente la secretaria de Antoine... pero en la práctica sólo lo es los días en que consigue ganar la eterna batalla entre ambas.
* La sala de tests: test psicológicos absurdos por ordenador, test de Rorsarch, asociaciones de ideas... y por supuesto la silla eléctrica, instrumentos de tortura (algunos modernos, como jeringuillas y escalpelos, otros tradicionales o incluso absurdos: batidoras, ralladores, picadoras de carne... según el acusado, se encargan de in-

terrogarlo Ginette/Paulette o el mismísimo Antoine.
Los cadáveres desaparecen cuando muere el Demonio, así que no son un problema.
* La sala de espera. Aquí esperan los Demonios que van a ser interrogados. Está repleta de cámaras y las películas se retransmiten en numerosas pantallas de TV en todas las paredes para que cada acusado pueda verse en primer plano y en directo.
Deja volar tu imaginación: un payaso-Demonio de Belial con el grave defecto de la amabilidad, una dentista Diablesa de Andrialfo que ha intentado asesinar a su superior, un obrero-Demonio de Gaziel especialista en el martillo pilón que ha visto la Luz de Dios y un pequeño y patético Demonio de Crocell que no entiende por qué va a ser interrogado y torturado...
Puedes crear tus propios PnJ, y mezclar entre ellos a Jules, Raoul y Arsene, e incluso hacer pasar a tus Pj por la sala de test.
Los resultados de los test son estudiados por antoine, que decide simplemente "culpable o no culpable". En el primer caso, los culpables son ejecutados *in situ* para que su alma reciba un merecido castigo en el Infierno.

* Las celdas
Aquí se encuentran los condenados que están siendo interrogados. Las celdas están acolchadas. Los Demonios más peligrosos, como Alexandra, están con camisa de fuerza.

* La seguridad.
En el tercer piso, además de Ginette/Paulette y de los tres Demonios de Andromalios, se encuentran tres Demonios de Baal, vestidos como guardias de seguridad.

En el primer y segundo piso están los enfermos y las falsas enfermeras y médicos, es decir, 5 Demonios de Malthus y una decena de Familiares.
El jardín está rodeado por un muro de dos metros de alto y cerrado por una gran reja que se abre electrónicamente.
Un Demonio de Vapula, jefe de seguridad, se encarga de abrirla y cerrarla. Lo acompañan un Demonio de Belial y otro de Crocell. Los tres se relevan para montar guardia en el jardín.
No hay que decir que no se trata de sacar a Alexandra usando la fuerza bruta... por lo menos, no es ese el objetivo. Aunque se use una cierta dosis de violencia, la Jerarquía infernal pretende que los Pj maten los menos Demonios posible. Lo ideal sería emplear la astucia y encontrar un medio discreto para salir sin llamar la atención, con un mínimo de daños y un máximo de discreción.

El Ángel

Uno de los Demonios menores de Andromalios menor, llamado Jules, es en realidad un Ángel al servicio de Emmanuel cuya misión es rescatar a Alexandra. Actúa un poco como los Pj: investiga, busca, y espera su momento.
¿Cómo detectarlo? Se introducirá dentro del despacho de Antoine para estudiar las cerraduras electrónicas y hojear los dossiers, examinará la puerta de la celda de Alexandra, se sobresaltará e intentará huir de sentirse descubierto...
Tras haberlo neutralizado (atención, las órdenes de abajo especifican que nadie aparte de los Pj debe darse cuenta). Si lo registran, los Pj descubrirán en uno de sus bolsillos una cruz egipcia, que harían bien en guardar.

Cómo liberar a Alexandra

Con talento, claro.
Cualquier Demonio que sorprenda a los Pj haciendo algo sospechoso se interesará por ello... excepto Antoine, curiosamente, que parece totalmente indiferente con respecto a Alexandra. Los Pj pueden liberarla ante sus mismas narices. El simplemente mirará hacia otro lado. (¿Será miope?).
El cuartel general de Antoine se parece un poco a una Mazmorra, salvo por el hecho de que hay que salir en lugar de entrar y que hay que hacerlo discretamente porque los monstruos son demasiado fuertes y no hay que matarlos. ¡Buena suerte!.

Segunda parte: Una vez Alexandra liberada...

La puesta en escena

Repetimos: Esta parte de la aventura no puede ser descrita al detalle, ya que depende enteramente de las ideas y la iniciativa de los Pj.
No obstante, podemos dar algunas sugerencias:

* *Para ganar la confianza de Alexandra.*
La primera reacción de Alexandra, cuando los Pj la despierten y los Pj le hagan el camelo típico de *"tranqui, que hemos venido a liberarte,"* etc, será de exigir ver el signo convenido.
Se trata de enseñar una cruz. (Esperemos que los Pj hayan pensado en ello al registrar a Jules).
Alexandra debe creer que está en presencia de Ángeles o de humanos al servicio de Ángeles. Eso quiere decir conducta angélica, nada de aura demoníaca y nada de utilizar poderes diabólicos.

- Conducta angélic.
Eso no quiere decir amabilidad, no violencia y pajaritos (¡o si no, organiza una partida de Magna Veritas!), sino que quiere decir: si se menciona a Dios, una Iglesia o un Arcángel, hacerlo con respeto... y sin reir. No hacer referencia a nada sexual, no parecer sádico, no hacer bromas con segundas. Aparentar ser un poco fanático no estará de más.
Nota: No es que los Ángeles no sean sádicos ni carezcan de deseos sexuales... sino que evitan normalmente de mostrarlo a sus camaradas.
- Nada de aura demoníaca y de poderes diabólico
Si alguno mete la pata y lanza un chorro de ácido o llamas Alexandra no se creerá nada de lo que le digan, por muy buena que sea la tirada de camelo, o aunque la historia vaya de "*bueno, verás, somos demonios pero estamos como tú al servicio del Bien...*". Ella sabe, y muy bien, que eso es algo extremadamente difícil y raro.
Por contra, puede colar, si la explicación es espontánea y la tirada de camelar buena, *Somos Ángeles al servicio de Emmanuel (y por eso simulamos un aura diabólica y tenemos poderes afines).* Por otra parte, es lógico que un grupo de Ángeles de Emmanuel hayan sido elegidos para este tipo de trabajo.
Atención: si hay alguna vacilación en cualquier explicación Alexandra empezará a desconfiar. No podrá hacerse ningún error más.
- Por cierto, a propósito del aura...
La mejor manera de demostrar que uno es un Ángel es mostrar su Aura Angélica... y es una de las primeras cosas que les pedirá.
Los Pj pueden pretextar que es demasiado peligroso y de que tienen que escapar cuanto antes... Una vez fuera, lo mejor es aturullar a la moza para que ella no tenga tiempo de pensar, o pretextar una paranoia total. "*¿Nuestra aura? ¡estás loca! ¿Quieres que se nos descubra en 1 km a la redonda? ¡Estoy seguro que nos siguen! ¡Mira ese de allí! ¡Corre!.*

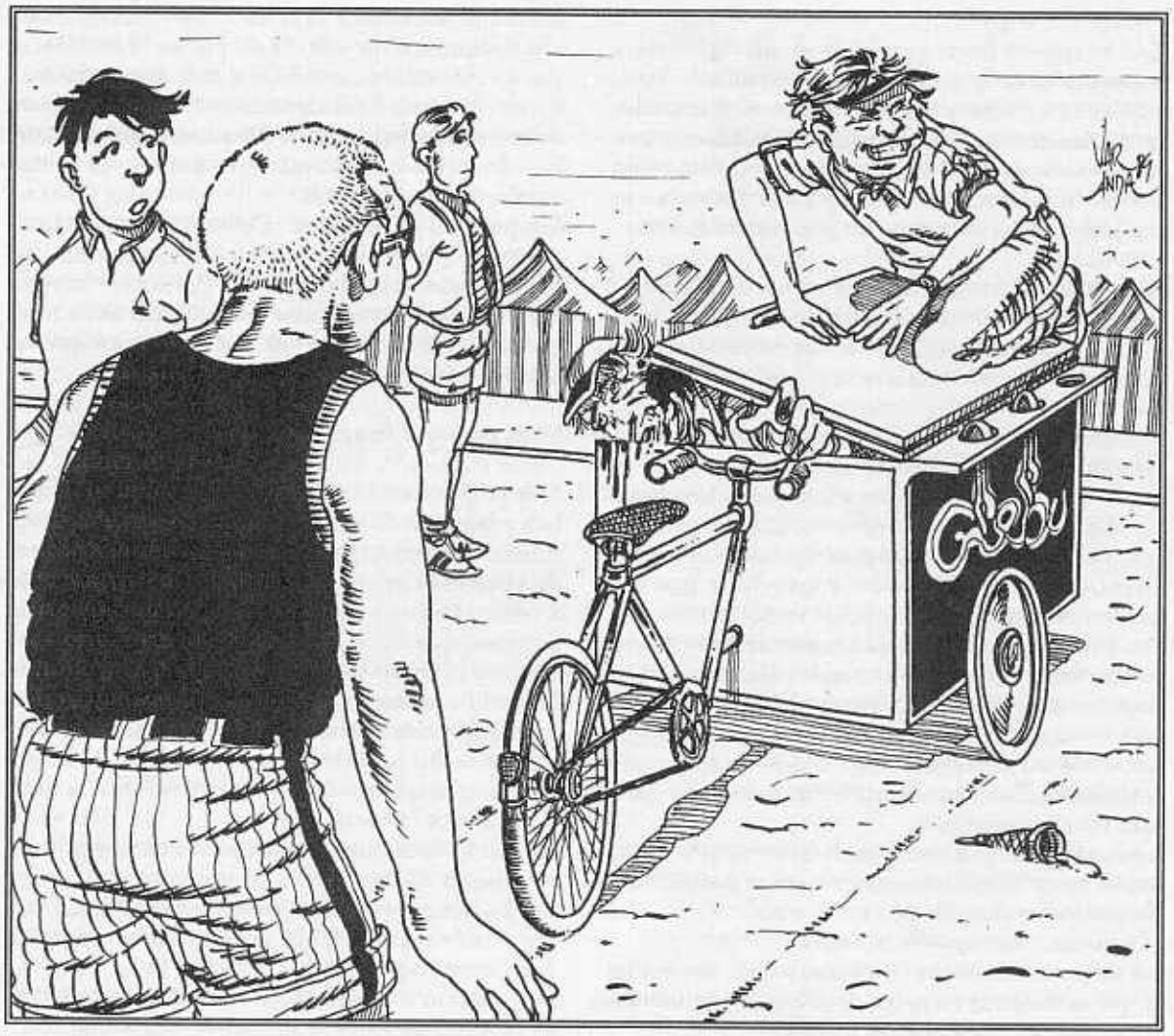
Jano y el cuartel general de las Fuerzas del Bien.
La construcción o simplemente la búsqueda del falso cuartel general puede tomar algo de tiempo, por lo que sería mucho más fácil preparar una puesta en escena para cuando llegue Alexandra.
Al Dj le toca decidir si la puesta en escena es creíble. La mejor idea, la prueba indiscutible de que Alexandra está entre amigos, es simular el *falso cuartel general* en una iglesia... Ya que los Demonios (excepto Alexandra, que cuenta con la protección de Jano) no pueden pisar una iglesia sin que el templo intente expulsarlos.
Lo mejor es usar una iglesia desconsagrada y abandonada, o convertida en museo. También se puede crear un decorado simulando una iglesia o una catedral. Una idea más retorcida aún puede ser vendarle los ojos a Alexandre y organizarlo todo para que ella crea que está en las catacumbas de la Catedral.
Respecto al falso Jano... Como Arcángel, es importante que sea muy carismático, a ser posible guapo y que hable bien. ¡A los Pj les toca hacerlo bien!. No hay que olvidar que la falsa aura solamente funcionará una vez, así que habrá que resolver la escena de manera espectacular.

Si la cosa no funciona...

Si los Pj meten la pata hasta el codo, o acumulan error tras error, Alexandra, con su Voluntad 6, se dará pronto cuenta de que algo no va bien. Se encerrará en un silencio hosco y frío, distante a todo y todos, y aprovechará la menor ocasión para escapar.
- Si los Pj la matan o si ella consigue escapar: Misión fracasada y defectos para todos. Algunos meses después oirán decir que Antoine de Guerceville se ha pasado a las fuerzas del Bien, sin que tengan que relacionar forzosamente la noticia con esta historia.
- Si los Pj consiguen evitar que se escape y la retienen con ellos:
Les hará entender con pocas palabras que ya ve por dónde cojean. Ni la falsa iglesia ni el falso Jano la convencerán ya.
Las autoridades del Mal la devolverán a Antoine de Guerceville, que deberá recurrir finalmente a la tortura.
Algunos días más tarde, los Pj se enterarán de que Alexandra y Antoine han desaparecido. ¡Defectos para todos!.

Si todo va bien...

Si los Pj se lo montan bien, una Alexandra absolutamente aturullada se encontrará en un cuartel general del Bien, iluminada por el aura de su nuevo Arcángel y Protector, Jano.
Caerá de rodillas, emocionada hasta las lágrimas, y sin disimular ya más dira que quiere poner a sus pies una ofrenda: la conversión de Antoine de Guerceville que, torturado por los remordimientos, está dispuesto a cambiar humildemente de bando... ¡aportando toda la información que posee sobre la organización de las Fuerzas del Mal!.
La información vale su peso en platino puro: ¡Antoine de Guerceville, uno de los lugartenientes de Andromalios, queriéndose pasar a las



fuerzas del barbas! Los Pj comprenderán entonces por qué Alexandra no ha sido torturada todavía y por qué Antoine se hizo el despistado, creyendo que los Pj eran Ángeles que intentaban liberar a Alexandra... Incluso es posible que se lo montara para facilitarles la huída...
Lo único que les queda a los Pj por hacer es eliminar a Alexandra (sin ahorrarse ironías) y prevenir lo más rapidamente posible a sus superiores para que se encarguen del bueno de Antoine... ¡Cosa que hará Andromalios en persona!.
Será una victoria total para todo el mundo... ¡y bien merecida!.

Antoine de Guerceville.
Demonio a las órdenes de Andromalios. Grado 3.
FU 2, VO 5, AG 3, PE 3, PR 2, AP 3, PP 28.
Talentos: Camelar +2, Discusión +2, Tortura +2, Esquiva +2.
Poderes: Debilidad +0 (133), Alimentación no necesaria (215), Voluntad supranormal +2 (221), Inmunidad+2 (225), Detección del Bien +1 (311), Detección de la verdad +2 (316), telepatía +1 (321), Leer los sentimientos +1 (323), Teletransportación +2 (331), Humanidad +3 (Especial).

Alexandra.
Demonio renegado a las órdenes de Valafor.
FU 2, VO 6, AG 3, PE 2, PR 3, AP 3, PP 19.
Talentos: Seducción +2, Esquiva +2, Pelea +2.
Poderes: Sueño +1 (132), Acido +1 (165), Invisibilidad +1 (261), Camaleón +1 (262), Bote +1 (333), Aumento de Voluntad (353), Apertura +1 (Especial).

- Hermanos, si os he convocado en este Concilio extraordinario es porque el problema lo merece. Como ya sabéis, acabo de volver de un viaje de buena voluntad por los países africanos, duramente azotados por el hambre y la enfermedad, a los que he ofrecido el consuelo de la Fe.
El anciano, vestido con una soberbia sotana bordada en oro se detuvo un momento, para mirar uno a uno a los solemnes cardenales que estaban sentados alrededor de la mesa que presidía. Un vientecillo muy agradable refrescaba el pesado verano romano. Por fin retomó la palabra, mientras el sudor se deslizaba en gruesas gotas por debajo de su tiara recubierta de piedras preciosas.
- Nuestra Santa Iglesia, garantía de la buena salud moral de las gentes y sostén espiritual de los oprimidos, debe tomar partido al respecto de los problemas cruciales del mundo. Como cabeza visible de esta institución, y responsable ante Dios de ella, mi misión es la de predicar la palabra del Evangelio para iluminar a las multitudes sobre el poder y la infinita bondad de Nuestro Señor.
Con estas palabras se levantó una oleada de pequeños murmullos. Un servidor trajo un vaso de agua.
- Ya se que mis palabras pueden parecer chocantes, pero son fruto de muchos años de reflexión. He tenido tiempo de reflexionar sobre los numerosos problemas del mundo desde que el Señor me permitió ocupar mi puesto. Sabed pues que lo que voy a decir no está dicho a la ligera, ni decididdo con precipitación: África sufre hambre y SIDA. En algunos países, más del 40% de la población está afectada por esta enfermedad. Además, la superpoblación agrava el problema. Sólo hay una solución inmediata para frenar de momento el problema...
El anciano se interrumpió, para asegurarse que todos los presentes estaban atentos a sus palabras, incluido el servidor que había traído el vaso del agua, y que estaba como petrificado en un rincón.
- La solución es... el preservativo.
Estas palabras levantaron una oleada de indignadas protestas. El anciano esperó pacientemente a que se restableciera la calma.
- Ya se que la Iglesia ha estado siempre en contra de este instrumento del Diablo, pero reflexionad y veréis que es el mejor remedio provisional contra numerosos problemas. Dios no quiere ver a sus hijos copular en pecado, pero tampoco debe querer verlos morir sin más. La sesión ha terminado. Reflexionad sobre ello en vuestros corazones y volveremos a hablar mañana.
Los cardenales abandonaron lentamente la sala, expresando en viva voz su desaprobación. El anciano se quedó solo, y se puso a meditar, en la inmensa sala suntuosamente decorada. El servidor, que estaba limpiando la mesa en silencio, cogió una silla cuando el último cardenal desapareció, y se sentó delante del anciano hablándole con una voz totalmente desprovista de respeto:
- Santidad, chocheas. No nos gusta lo que estás diciendo ni pensando últimamente...
- Pero... pero... ¿Quién eres? ¿Cómo osas hablarme así?.
El servidor se levantó, y pareció que crecía a medida que hablaba.
- Soy Dominic, el que te dice a la oreja lo que debes hacer. Nos pareció que estabas ablandándote, así que me acerqué a echar un vistazo. Y teníamos razón. Me has decepcionado, tú que sido tantos años puro e irrepochable...
- Pero reflexiona, los tiempos han cambiado... hay que adaptarse...
- ¡Basta! -rugió el servidor que ya había adquirido una talla gigantesca- Tu tiempo ya pasó. Nos has servido bien, has sido uno de los mejores Papas de tu tiempo, irás al Paraíso. Olvidaremos este último delirio senil. Es tiempo de partir.

... Aquí Paloma Gómez Borrego en directo desde el Vaticano, dónde está teniendo lugar la elección del nuevo Papa. Hace ya tres horas que los cardenales están reunidos, y por fin el humo blanco señala que se han puesto de acuerdo en la elección. Pero el nombre del Papa, ¡lo sabremos después de la publicidad!

Hoja de personaje

Nombre:	Superior:	Cobertura:

Fuerza (FU):	Voluntad (VO):	Agilidad (AG):
Percepción (PE):	Precisión (PR):	Apariencia (AP):

Puntos de Voluntad ( ):
Puntos de Fuerza ( ):

TALENTOS

Nombre	Característica	Resolución

EQUIPO

Grados:
Poderes relacionados:

PODERES

Nombre	Número	Coste	Alcance	Tipo	Resolución	Defensa

in nomine Satanis
magna veritas

Autor: CROC

Cierra los ojos e imagina...

Imagina un mundo como el tuyo y el mío, en el que las cosas no fueran como son, sino como algunos dicen que son...

Imagina un mundo en el que los viejos sueños y las pesadillas de iluminados y fanáticos fueran realidad; un mundo controlado por dos fuerzas sobrenaturales, ajenas a la tierra, máximas representaciones del Bien y del Mal. Un mundo en el que los Demonios y los Angeles lucharan en una guerra sin tregua ni cuartel, unos In nomine Satanis, los otros por la Magna Veritas...

E imagina que se te ofrece la posibilidad de ser uno de ellos...

Abre los ojos.

In Nomine Satanis/Magna Veritas es un juego de rol que permite a sus jugadores recrear la épica lucha entre las fuerzas de Dios y Satán en la tierra de los últimos años del siglo XX. Incluye reglas completas y precisas, un capítulo de ambientación y un listado de poderes angélicos y diabólicos y cuatro aventuras listas para jugar.

Se necesitan tres dados de seis caras para jugar.
Por su temática y contenido, este juego está recomendado para mayores de 18 años.

Con la autorización de:

INTERNACIONAL

IDÉOJEUX

ISBN 84-7831-091-6