

# BESTIA

LOS PRIMORDIALES

## INTRODUCCIÓN

Chronicles of Darkness

## CRÉDITOS

**Documento:** Oficial.

**Traducción:** Adalwülf, Gebaudam.

**Autor:** White Wolf, Onyx Path

**Maquetación:** Adalwülf.

**Puedes encontrarnos aquí:**

<https://www.facebook.com/groups/requiem.nocte>

**Si te interesó el documento, puedes adquirir Beat: the Primordial aquí:**

[https://www.drivethrurpg.com/product/162443/Beast-The-Primordial?cPath=8329\\_25427](https://www.drivethrurpg.com/product/162443/Beast-The-Primordial?cPath=8329_25427)



Mundo de Tinieblas, Vampiro la Mascarada, Vampiro Edad Oscura, Vampiro Edad Victoriana, Hombre Lobo el Apocalipsis, Hombre Lobo Salvaje Oeste, Mago la Ascensión, Mago la Cruzada, Wraith el Olvido, Wraith la Gran Guerra, Changeling en Ensueño, Cazador la Venganza, Demonio la Caída, Momia la Resurrección, Orfeo, Exaltado, Crónicas de la Oscuridad, Vampiro el Réquiem, Hombre Lobo el Exilio, Mago el Despertar, Changeling los Perdidos, Cazador la Vigilia, Geist los Come-Pecados, Demonio el Descenso, Momia la Maldición, Bestia el Primordial, Prometeos los Creados, White Wolf, Sistema Narrativo®, Sistema de Narración®, y la Bóveda del Narrador® y sus respectivos logotipos, iconos, y símbolos son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados.

Este trabajo contiene material que está protegido por derechos de autor de White Wolf Entertainment. Dicho material se usa con permiso en virtud del acuerdo de contenido de la comunidad para la Bóveda del Narrador.

©2018 White Wolf Entertainment AB, Västgötagatan 5, SE-118 27 Estocolmo, Suecia.

# INTRODUCCION

*Recuerdo una o dos veces en la pradera...  
Tenía la sensación de que había algo detrás de mí.  
Algo esperando a que me convierta en eso.*  
– Garth Ennis, Predicador: Álamo

No sufres pesadillas.

Las causas.

Eras normal, una vez. Al menos más de lo que eres ahora. Te levantaste y realizaste tu rutina diaria como cualquier otra persona (trabajo, escuela, familia, amigos) con las mismas quejas y ambiciones insignificantes que cualquier otra persona que conocieras, excepto que nunca encajaste del todo. La gente podría haberte llamado alborotador, un chismoso, un gran juez de carácter o un empático. Sin embargo, es posible que sepas la verdad: sueñas profundamente.

Tus sueños te arrastran a lugares horribles y oscuros con monstruos impíos. Tal vez caigan sobre ti desde arriba, dejándote sentimientos de exposición y vulnerabilidad cuando despiertes. Tal vez sueñes con ahogarte, con tentáculos que te arrastran a profundidades ennegrecidas, o tal vez tus pesadillas te ven vagando en un bosque oscuro con solo un gruñido ocasional para advertirte de la criatura que busca la sangre de tu corazón.

Sin embargo, cualquiera que sea la naturaleza de tus pesadillas, cuando te despiertas, *las cosas tienen sentido*. Sudas y tu corazón late con fuerza, pero encuentras sabiduría en el miedo. Mucha gente saca fuerza y perspectiva de sus sueños, pero los tuyos te dan un propósito. De alguna manera, entonces, no fue una sorpresa cuando te encontraste cara a cara con un monstruo real. Podría haber sido algo que reconociste de tus sueños, o quizás no; de cualquier manera, de repente todo tenía sentido.

Los sueños son reales. Los monstruos están ahí afuera, en el mundo real, caminando entre nosotros. Algunas personas, como tú, visitan el Sueño Primordial sin su ayuda, pero la mayoría no lo hace. La mayoría necesita ayuda para aprender las lecciones del miedo. Es por eso que los monstruos están ahí para enseñarles. Las respuestas no llegan fácilmente.

La sabiduría tiene un precio. Los Hijos de la Madre Oscura exigen ese precio a aquellos que necesitan la verdad y lo usan para alimentar el Horror interior.

Los monstruos, quienesquiera que fueran, te ofrecieron la oportunidad de convertirte en uno de ellos y guiar a la humanidad hacia la sabiduría luchada con tanto esfuerzo. Aceptaste; esa noche fuiste devorado. Cuando te despertaste a la mañana siguiente, ya no eras humano... pero, oh, las lecciones que ahora tienes que enseñar.

Todavía caminas entre el rebaño, pero ciertamente ya no eres uno de ellos. Satisfaces tu Hambre como quieras y dejas pesadillas a tu paso, haciendo que el mundo tenga miedo de los terrores que acechan justo fuera de la vista. Entras y sales de las sociedades sobrenaturales tan fácilmente como te mezclas con el mundo humano; los otros habitantes de la noche – los vampiros, los hombres lobo, los changeling y cosas aún más extrañas – son tus parientes y tienen sus propias lecciones que enseñar. Tienes tus terrenos de caza y tu Guarida, un bolsillo especial del Sueño Primordial que te pertenece solo a ti. A medida que lo construyes, creces en poder y las pesadillas que otorgas se vuelven más intensas. Esto conlleva sus propios riesgos, por supuesto, pero te permite enseñar y festejar de manera mucho más efectiva.

Por supuesto, el mundo humano no entiende lo que estás haciendo. No es fácil ser el monstruo que todos odiaron y destruyeron. La Bestia que te devoró, tu hermano o hermana mayor, te dijo que hicieras todo lo posible para minimizar el daño, enseñar sin causar daño duradero y elegir objetivos que difundirán la sabiduría que les otorgas. Podrías tomar ese consejo. Alternativamente, puedes simplemente abrazar tu naturaleza monstruosa y convertirte en el villano de mil leyendas antes que tú. Si tu Leyenda crece, tus lecciones podrían llegar a culturas enteras; puede que sea toda la raza humana la que despierte sin aliento, aterrorizada, pero más sabia.

## DESCRIPCION GENERAL

En Bestia: los Primordiales, interpretas a uno de los Chiquillos, un ser humano cuya alma ha sido reemplazada por uno de los grandes monstruos de la leyenda: dragones, grifos, gigantes, kraken y peores. Te convertiste en uno de los Chiquillos cuando otra Bestia entró en tus sueños y devoró tu alma. En ese momento de olvido, tu alma se convirtió en el monstruo. Las bestias no nacen, sino que renacen, Engendradas en un momento de terror por uno de los Chiquillos de la Madre Oscura. Esta es la vida de los Chiquillos: aprovecharse de la humanidad lo suficiente como para alimentar el Horror interior, enseñar a la gente a escuchar sus pesadillas y sacar sabiduría de la pérdida y el miedo, cuidar sus Guaridas mientras protegen su territorio y moviéndose libremente entre la sociedad mortal y las culturas sobrenaturales como leyendas en ambos.

Incluso antes de la Devoración, tenías una conexión con el Sueño Primordial. Toda tu vida has tenido pesadillas, los sueños clásicos tan comunes en la naturaleza humana. Tal vez los sueños fueron variados, tal vez fue una pesadilla recurrente con diferentes detalles. Perseguido por un depredador implacable. Arrastrado a las turbias profundidades. Caído desde grandes alturas. Sostenido bajo el pulgar de algo enorme y poderoso. O simplemente el temor ineludible que surge al saber que algo sin nombre y sin forma en la oscuridad te estaba acechando. No fue nada que los seres humanos no hayan sufrido desde los albores de la civilización, pero escuchaste los sueños. Te despertaste siguiendo estas visiones sabiendo cómo se relacionaban contigo y tu vida. La lección no siempre fue agradable; a menudo era doloroso y acarrea pérdidas. Sin embargo, casi siempre supiste cómo incorporar el sueño a tu vida.

Al principio no sabías cómo te encontraron o por qué te eligieron, pero pronto supiste la verdad. El mundo se ha vuelto demasiado poblado; los asentamientos humanos han crecido demasiado. Las mentes de las personas están sobrecargadas y no pueden escuchar las lecciones que enseña el Sueño Primordial. Otras criaturas de la oscuridad pueden enseñar estas lecciones, pero no está en su naturaleza hacerlo; la mayoría de ellos no saben cómo. La Madre Oscura, por lo tanto, llega a la mente de aquellos que escuchan; estas personas son las marcadas para la Devoración.

Como una de estas personas, se te ofreció una opción: perder tu alma, pero obtener un propósito superior y deleitarte profundamente con los temores de la humanidad... o seguir siendo un soñador. Elegiste ser una Bestia. Después de que estaba hecho, se le dio la bienvenida a una prole.

Descubrir a la verdadera Familia de uno puede ser traumático, pero para muchos de los Chiquillos, es un profundo alivio. Finalmente entienden la razón de los sueños que los han estado impulsando durante toda su vida. Tienen la oportunidad de dar a otros una lección de dolor y miedo, de darles a las personas un momento de catarsis. Y, por supuesto, ese momento de catarsis alimenta el Horror dentro de la Bestia. Todos ganan. Sin embargo, no todas las Bestias son buenas maestras. Algunos sucumben a la amargura o se deleitan con el poder que proporciona el Horror y descienden al sadismo y la brutalidad. Algunos de ellos escuchan demasiado atentamente sus Horrores; una mala idea cuando todo lo que un Horror quiere es alimentarse.

Toda Bestia se alimenta del miedo: cuanto mayor y más extendido es el miedo, mayor es la comida. Los Engendrados se consideran maestros, pero la verdad es que deben elegir sabiamente las lecciones que imparten. Una Bestia que no enseña nada e infunde miedo solo por el bien del festín se refleja mal en todos los Chiquillos, atrayendo la atención equivocada hacia ellos. Algunas Bestias se asocian con otros seres sobrenaturales, aprenden cómo interactúan con la humanidad y les ayudan a enseñar sus propias lecciones, si así lo desean. Esos Chiquillos deben tener cuidado, sin embargo; estas criaturas tienen sus propias sociedades, costumbres y agendas. Es demasiado fácil para una Bestia enamorarse de la forma de vida de sus primos y olvidar su propio papel en el Mundo de Tinieblas.

## LA BESTIA DE LAS MIL CARAS

Todas las culturas cuentan historias de monstruos, muchos de ellos incompatibles entre sí, por lo que determinar la verdad de cualquier afirmación es casi imposible. Si tienes en cuenta las otras criaturas sobrenaturales del Mundo de Tinieblas y sus leyendas, la verdad puede complicarse. Para entender un poco más sobre los personajes de **Bestia: los Primordiales**, aquí hay algunas creencias comunes y cómo se alinean los Engendrados:

- **Las Bestias no son humanas:** cierto. Las bestias nacen humanas, aunque la mayoría de ellas experimentan pesadillas primarias y profundas a lo largo de sus vidas, una conexión intrínseca con el Sueño Primordial. En algún momento, otro de los Chiquillos encuentra a la incipiente Bestia y se ofrece a cambiarla a través de la Devoración. A partir de ese momento, la persona ya no es completamente humana, ya que perdió su alma y la reemplazó con un Horror. Sin embargo, algunas Bestias afirman que nunca han sido humanos y que la Devoración simplemente limpiaron los detritos. En lugar de reemplazar un alma humana con un Horror, dicen, la Devoración aclara la conexión, permitiendo que surja el Horror que siempre estuvo presente. De hecho, algunas Bestias afirman que la Devoración fue espontánea y que ninguna otra Bestia estuvo involucrada. En cualquier caso, ya sea que otra Bestia instigó la Devoración o sucedió por sí sola, ya sea que una Bestia fuera humana o simplemente creyera que lo era, los Chiquillos no son humanos.
- **Las Bestias son un linaje literal:** falso. Si bien las Bestias a menudo se refieren a sí mismas como descendientes de la Madre Oscura y se dividen en Familias, la conexión es sobrenatural, no genética. Cualquier ser humano puede ser una Bestia, no hay una ascendencia o marcador particular para ello.
- **Las Bestias tienen debilidades legendarias:** parcialmente cierto. Las bestias no tienen una vulnerabilidad natural a las pesadillas tradicionales que se encuentran en las leyendas y canciones. Los Héroes poseen el poder perturbador para, sin embargo, hacer reales estas debilidades, al menos por un tiempo.
- **Las Bestias se transforman físicamente en monstruos:** mayormente falso. Las bestias no cambian de forma en el sentido tradicional, aunque pueden usar poderes llamados Atavismos para obtener temporalmente ciertas ventajas relacionadas con las verdaderas formas de sus horrores.
- **Las Bestias son inherentemente malas:** falso. Si bien a los Héroes les gusta pensar que los Chiquillos son absolutamente malvados, la verdad es que una Bestia es tan malvada como sus acciones. Las Bestias infunden miedo e incluso pena en los seres humanos, pero lo hacen para

impartir la sabiduría del Sueño Primordial. (Por supuesto, no todas las Bestias son tan benignas).

- **Las Bestias son monstruos salvajes:** falso. Toda Bestia tiene un Hambre que impulsa su Horror, una necesidad primordial que debe satisfacer para apaciguarla. Sin embargo, una Bestia puede usar todo su ingenio humano para satisfacer esta necesidad; no es un impulso animal sin sentido.
- **Las Bestias son criaturas solitarias:** falso. Muchas Bestias se unen a una prole después de la Devoración, mientras que algunas corren con un grupo de otras criaturas sobrenaturales. La familia es importante para las Bestias; la mayoría de ellos solo se sienten cómodos con algún tipo de cohorte. Incluso un grupo de humanos es mejor que nada. Las Bestias mayores a veces se retiran a una Guarida privada, pero los verdaderos solitarios son raros entre los Chiquillos.
- **Las Bestias deben luchar contra los Héroes para sobrevivir:** cierto. Todas las Bestias finalmente atraen a los Héroes, y estas reuniones rara vez son pacíficas. Cuanto más poderosa se vuelve una Bestia, o cuanto más caza, más numerosos y decididos se vuelven los Héroes, creando así un círculo vicioso de violencia. Las Bestias Sabias entienden, sin embargo, que los Héroes son a menudo las personas más necesitadas de las lecciones que pueden impartir, y esa instrucción es más útil que la violencia. Dicho esto, los Héroes no siempre les dan una opción.
- **Las Bestias son inmortales:** falso. Si bien una Bestia con una Guarida bien establecida puede vivir durante mucho tiempo, eventualmente muere de vejez, suponiendo que ningún Héroe u otro peligro los atrape primero.

## LA MADRE OSCURA

En el corazón de la existencia de las Bestias se encuentra la figura conocida como la Madre Oscura, la progenitora de su especie. Si bien intercambiar rumores sobre sus avistamientos es un pasatiempo popular cada vez que se reúnen varias Bestias, no ha sido vista de manera confiable en siglos, posiblemente milenios. A pesar de esto, el Engendrado sabe en un nivel instintivo que ella todavía está viva, en algún lugar. Lo saben porque el miedo a ella nunca desaparece del todo; si regresa, es mucho más probable que devore a sus hijos a que los abrace.

¿Quién es la Madre Oscura? Al principio, Ella estaba allí. El primer monstruo, la madre de las pesadillas.

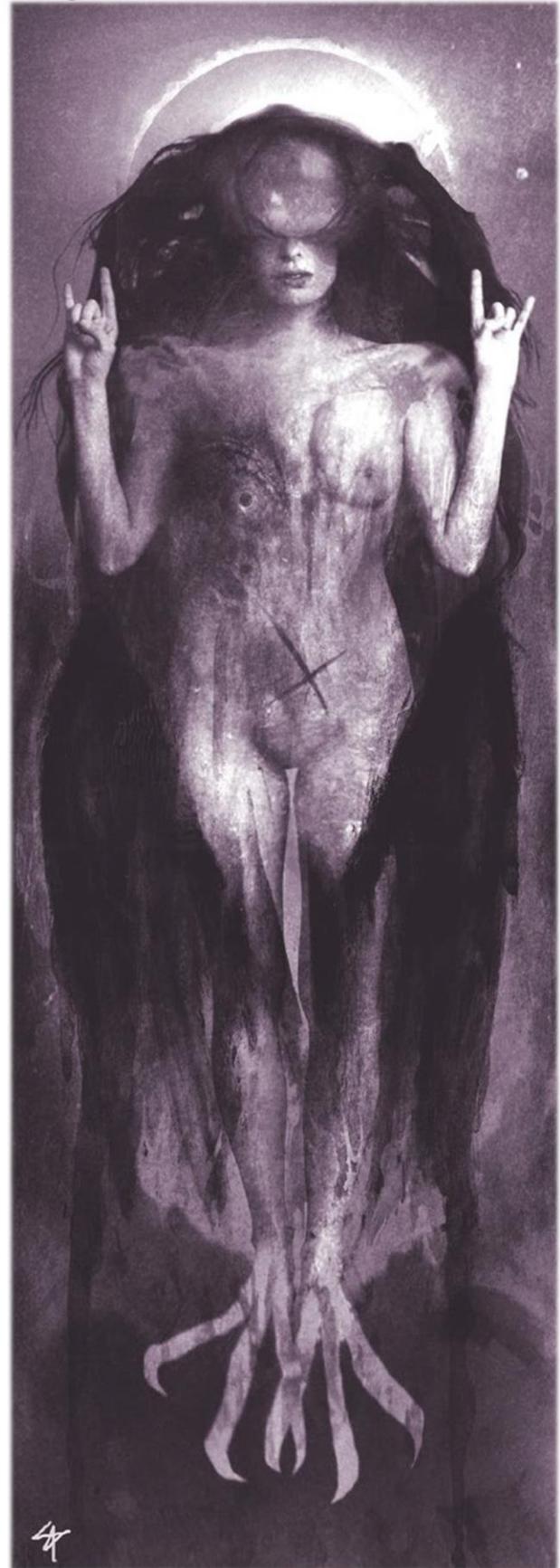
Lilith, Echidna, Tiamat, Circe, la Reina Madre del Oeste: ha recibido cien nombres diferentes en lenguas vivas y muertas por igual, y se la ha descrito de mil maneras a lo largo de diez mil años. En estos días, sus Hijos suelen llamarla la Madre Oscura. Algunos dicen que ella fue el primer ser en viajar por el Sueño Primordial y absorber sus secretos, que luego trajo de vuelta a este mundo y formó a sus hijos. Otros afirman que ella es el Sueño Primordial dado forma; dado que la humanidad ya no escucha sus pesadillas, elige actuar a través de sus Chiquillos.

Independientemente de la verdad, la mayoría de las Bestias la ven no solo como la primera de su tipo, sino también como el primero de todos los monstruos. En lo que respecta a los Engendrados, los vampiros, los hombres lobo, los changelings y otras cosas extrañas son sus hermanos, ramas del árbol genealógico que se han separado pero que aún comparten raíces comunes. Mientras que otros seres pueden burlarse, las Bestias tienen poderes y habilidades que parecen respaldar su afirmación.

¿Qué hacen sus hijos? Si se puede decir que las Bestias tienen algo parecido a un solo propósito, es el festín. Vinculadas como están al Sueño Primordial, el lugar donde se generan todas las pesadillas, las Bestias le recuerdan a la humanidad e incluso a otras criaturas sobrenaturales que todos tienen algo que temer. Una Bestia hace esto alimentando su Hambre, que sacia la parte primaria de su Horror, el gran monstruo que habita en el reino de las pesadillas. Si ella no satisface su Hambre, el Horror comienza a causar estragos en las mentes de los mortales que la rodean, comenzando con sus amigos y parientes más cercanos y atrayendo rápidamente la atención de los Héroes empeñados en la destrucción de la Bestia.

Sin embargo, sembrar pesadillas no es un fin en sí mismo. El Sueño Primordial es, o fue, el método por el cual la humanidad comparte la sabiduría. El tipo más básico de sabiduría proviene del miedo y el dolor. No toques el metal caliente, o te quemarás la carne. No corras a lo largo de la cornisa estrecha, o puedes caerte. No entres en la cueva al final del cañón, porque dentro habitan monstruos.

Con el tiempo, la sociedad humana se volvió más compleja. Las poblaciones explotaron y la sabiduría del Sueño Primordial se perdió entre ocho mil millones de voces. Algunas personas aún pueden escucharlo, por la razón que sea, y estas son las personas que se convierten en Bestias. Una Bestia



debe alimentar el Horror interior, sí, pero lo hacen para traer sabiduría.

Las bestias no se disculpan por sus métodos duros: la sabiduría no viene sin pérdidas. Al mismo tiempo, las Bestias generalmente adoptan un credo de moderación. Si se alimentan demasiado profundamente o con demasiada brutalidad, no enseñan nada más que trauma y pérdida. Si se alimentan demasiado a la ligera y hacen que sus lecciones sean demasiado superficiales, el Horror interior se vuelve hambriento y deambula por el Sueño Primordial, en busca de pesadillas para amplificar. Las Bestias deben tener en cuenta tanto los apetitos de su Horror como lo que esperan lograr. Come para vivir, no vivas para comer.

## EL HORROR.

Si bien la humanidad declara con confianza que ningún monstruo se esconde en las sombras, en el fondo sabe mejor. Los dragones, los gigantes, los kraken, las gorgonas, todos los grandes monstruos de las leyendas y las pesadillas: puede que no caminen por el mundo abiertamente, pero la gente sabe lo que ve en sus sueños. La humanidad los buscó en cuevas profundas y bosques oscuros cuando deberían haber mirado adentro, donde habitan los verdaderos monstruos.

Las grandes criaturas del mito y la leyenda todavía están con nosotros. Las bestias son expresiones de estas temibles criaturas en la carne. Desde sus guaridas en las profundidades del Sueño Primordial, las viejas pesadillas se fusionan con los humanos elegidos devorando sus almas, como lo han hecho desde antes de que se escribiera la historia. La síntesis de los dos les permite caminar por el mundo de los mortales, sembrando terror y cosechando ruina para alimentar sus apetitos ilimitados.

Es importante entender que el Horror no es un monstruo de carne y hueso. El Horror es mucho más icónico que eso, existiendo principalmente como una temible entidad espiritual en las profundidades más oscuras del Sueño Primordial. Algunos Horrores son monstruos históricos de leyenda, mientras que otros vieron morir sus culturas a su alrededor cuando sus historias fueron olvidadas. Otros son criaturas nuevas, nacidas de miedos y fantasías más modernos. Cualquiera que sea su forma, cualquiera que sea su origen, en el momento del olvido cuando un Horror Devora el alma de un humano, nace un nuevo Horror.

La Bestia recién nacida se une a este Horror y se convierte en uno de los Engendrados.

## LA DEVORACIÓN

Cualquiera puede convertirse en una Bestia. El potencial para deslizarse de regreso a la primera oscuridad y unirse a las filas de las pesadillas hechas carne de la humanidad habita dentro de cada corazón humano. Aun así, el proceso de prestar atención a la sabiduría del Sueño Primordial comienza temprano, a veces incluso en la primera infancia. La Bestia naciente tiene pesadillas, vislumbres del Sueño Primordial. Sus pesadillas empeoran aún más porque ella es más a menudo que el depredador que la presa. Se despierta sobresaltada: sudando, a veces llorando, pero más sabia. Un problema que la carcomía tiene solución. No siempre (o nunca) es una solución fácil, pero ella sabe qué cambios debe hacer.

A veces sueña con la sabiduría de otras personas. Ve a un amigo trabajando hasta la muerte y sueña con gigantes que la golpean, rompiéndole los huesos, mientras ella intenta en vano armar una jarra rota. Se despierta sabiendo que, si su amigo no renuncia a su trabajo, se derrumbará. Ella le cuenta lo que ha visto; con suerte, él escucha.

A veces la lección es más horrible. Ella sueña con un monstruo en la oscuridad, saltando y atrapando a sus amigos y dejando atrás nada más que una mancha de sangre. Cuando se despierta, sabe la verdad: uno de sus amigos es un depredador que se abre camino a través de su círculo social común. ¿Ella lo confronta? ¿Le dice al resto de sus amigos? Tal vez escuchen... pero es probable que digan que todo fue un sueño.

Un día, sin embargo, una verdadera Bestia la encuentra. Cómo la Bestia sabía sobre su sueño, no tiene idea. Sin embargo, la Bestia demuestra su poder y su naturaleza y ve el Horror debajo... y lo reconoce. Tal vez nunca haya visto a ese monstruo en particular, pero ha visto a sus hermanos y hermanas en sus sueños. Algunas personas retroceden con horror al encontrarse cara a cara con la cosa en la oscuridad, pero otras sienten una oleada de gratitud. Las pesadillas eran aterradoras, sí, pero traían catarsis y buenas lecciones.

La Bestia explica que la soñadora siente el conocimiento del Sueño Primordial más profundamente que la mayoría y que, por lo tanto, está equipada para convertirse en uno de los Chiquillos. Sin embargo, para unirse a la familia, debe

entregar su alma. Se volverá inhumana, aparentemente una persona, pero poseída por un Horror. Ella nunca volverá a soñar. En cambio, se convertirá en la pesadilla que enseña las duras lecciones. Ella se convertirá en la encarnación primordial.

Si la soñadora acepta, se duerme y vuelve a soñar con monstruos, pero en esta pesadilla final, el monstruo la atrapa y la devora. Experimenta un momento de negra y hermosa quietud, un momento de olvido. Muchas Bestias informan que en ese momento ven el rostro grande y terrible de la Madre Oscura. Luego viene el Horror.

El Horror es un monstruo del Sueño Primordial, que se apresura a fusionarse con el soñador. Separa la pesadilla del soñador de la de su hermano o hermana mayor, y el soñador, ahora una Bestia, se encuentra en su nueva guarida. El Horror ahora es parte de ella. Ella ve el Sueño Primordial que se extiende ante ella, repleto de la sabiduría que la humanidad ha ganado desde el principio de los tiempos. Son parte de una gran prole, una familia de monstruos en todo el mundo.

Por supuesto, con el alivio viene un terrible conocimiento, ya que la Bestia se da cuenta de que su terrible Hambre debe ser alimentada para mantener el Horror apaciguado. Todo lo que una Bestia ha aprendido desde que era una niña le dice que el monstruo es malvado. El monstruo es, en el mejor de los casos, un animal feroz que debe ser asesinado por un Héroe victorioso. En la mayoría de los casos, el monstruo es un análogo: Satanás, la lujuria, la codicia o cualquier otra cualidad o ser que la sociedad desee demonizar. El monstruo es vil, ella está equivocada; cada historia que conoce la Bestia termina con la destrucción del monstruo. La Bestia tiene que aceptar que ella es el monstruo y, en la mayoría de las historias, ella es la villana.

La conclusión a la que llegan rápidamente las Bestias, por supuesto, es que necesitan definir sus propias historias. La Bestia no es un villano. Ella es una lección.

## LA GUARIDA

Como parte de su conexión con su Horror, cada Bestia tiene acceso a un pequeño bolsillo del Sueño Primordial, conocido como su Guarida. Una Guarida refleja la naturaleza del Horror, así como la personalidad de la Bestia misma, convirtiéndose en

una mezcla de los dos. La composición básica de la Guarida está relacionada con la naturaleza del Horror (por ejemplo, un Horror acuático a menudo prefiere una Guarida submarina), pero a partir de ahí, la personalidad y las experiencias de la Bestia lo convierten en algo completamente personal y único. Todo tipo de lugares fascinantes y horribles se pueden encontrar en las cámaras de una guarida; Comprender exactamente por qué una Guarida toma la forma que toma ofrece una gran cantidad de información sobre la naturaleza de la Bestia.

Además de servir como un santuario privado, la Guarida también es una expresión del poder de la Bestia y cuán estrechamente ligada se ha vuelto a su Horror. A medida que el Engendrado satisface su Hambre y explora el mundo sobrenatural que la rodea, la Guarida se expande, se vuelve más grande y compleja, además de ofrecer nuevas ventajas propias a la Bestia. Al principio, un espacio simple de recuperación y reflexión, la Guarida de una Bestia experimentada es más como entrar en un mundo pequeño, presentando peligros terribles para aquellos lo suficientemente tontos como para perseguir al Engendrado a su guarida.

Si una Bestia se une a una prole, sus Guaridas también forman conexiones. Las leyes fluidas y la lógica de pesadilla del Sueño Primordial permiten combinaciones imposibles de características y entornos a medida que sus espacios se unen. El resultado es una estructura hecha de guaridas conectadas que es más fuerte y peligrosa que una guarida que cualquiera de la prole podría poseer individualmente: un valioso nivel de protección con Héroes constantemente a la caza y otros peligros en el exterior. Del mismo modo, las Guaridas de todas las Bestias en un área determinada generalmente comparten un rasgo que resuena con el Engendrado local más poderoso, o cualquier otra criatura sobrenatural que haya inspirado suficiente miedo para colorear el Sueño Primordial.

Por supuesto, una guarida compartida también tiene riesgos. Una Guarida vinculada a otras Bestias significa que otros tienen acceso al espacio más personal y privado de un personaje, e incluso la posibilidad de invitar a personas ajenas a ese espacio. Un Héroe que logra abrir una brecha en la Guarida de una Bestia en una prole puede usarla para acceder a cualquier otra que esté conectada a ella, sin mencionar que un santuario privado es un lugar excelente para apuñalar a alguien por la espalda. Por

otra parte, una Bestia siempre es más poderosa en su Guarida.

## EL HAMBRE

Todas las Bestias tienen un impulso primario llamado Hambre, que deben satisfacer para saciar el apetito del Horror. El Hambre puede ser algo muy simple y directo, como un impulso de acechar y matar a una presa, o puede ser más abstracto, como la necesidad de castigar a otros por sus transgresiones. Aunque el impulso principal es el mismo para todos, la forma en que las Bestias interpretan ese impulso puede variar: en lugar de cazar literalmente a sus presas para consumirlas, por ejemplo, una Bestia podría acechar metafóricamente a un objetivo y "consumir" su confianza.

Sea como sea que se interprete, el Hambre siempre debe alimentar el apetito del Horror. Dicho de otra manera, como las Bestias mayores a veces les dicen a las más jóvenes, "si alguien come, algo más se come". Una Bestia puede consolarse pensando que solo lastima a "personas malas" para saciar su Hambre (ya sea para asustar directamente al sujeto o hacer de él un ejemplo), por ejemplo, pero en el fondo sabe que en lo que a su Horror se refiere, realmente cualquiera lo haría, y un día, si no tiene cuidado, tal vez lo hagan. Es raro que el Hambre de una Bestia cambie, aunque puede suceder en ciertas circunstancias extremas y siempre indica una profunda lucha por reconciliarse con el Horror.

Las bestias sacian su Hambre para alimentar el Horror, naturalmente, pero eso no es todo lo que hacen. Las bestias sacian sus Hambres para enseñar una lección del Sueño Primordial. Cada Bestia tiene una lección particular que imparte de varias maneras; la lección proviene de la intersección de la Familia de la Bestia y el Hambre. Sin embargo, para poder enseñar la lección, el sujeto de la lección tiene que sobrevivir e internalizarla. Una pesadilla solo es útil si el soñador despierta, y la sabiduría solo es útil si alguien sobrevive para usarla. El Horror no entiende esto (o no le importa); es igualmente feliz si la Bestia mata para alimentarla. Sin embargo, las bestias que simplemente se entregan a los caprichos de su Horror tienden a tener un mal final: algunas enfrentan el juicio de sus parientes, mientras que otras atraen a los Héroes.

## LOS HÉROES

Donde los monstruos cazan, los Héroes los siguen. A medida que una Bestia crece en poder, inevitablemente atrae cazadores que siguen las pesadillas que deja a su paso como huellas en el polvo. La literatura idealiza a estas figuras como campeones divinamente elegidos de mandíbula cuadrada que se colocan entre los monstruos depravados y sus víctimas inocentes, pero los Chiquillos saben que la verdad es más complicada.

Las Bestias alimentan sus Horrores con el terror de una pesadilla, pero los Héroes se "alimentan" del miedo de una forma diferente. Si las personas tienen miedo, no solo los individuos, sino la población, buscan algo que odiar y un líder que les diga qué hacer. En las lejanas nieblas del pasado, los Héroes eran los que ayudaban a las personas a comprender y cristalizar la sabiduría que les brindaba el Sueño Primordial. Tal vez fueran chamanes, líderes, jueces o guardianes de la tradición, o tal vez fueran simplemente las mujeres y los hombres lo suficientemente valientes como para entrar en la cueva oscura e informar sobre lo que encontraron allí.

Con el tiempo, las historias se volvieron más sobre el Héroe que sobre la lección. Los héroes se convirtieron en leyendas, dioses y santos. A medida que la población humana creció, la comprensión y la relación del Héroe con el Sueño Primordial cambiaron. Las personas que alguna vez fueron capaces de comprender la sabiduría de las pesadillas ahora respondieron con disgusto y rabia instintivos y vengativos. Las personas que alguna vez pudieron haber estado dispuestas a contar y volver a contar cuentos de advertencia ahora no confiaban en que otros aprendieran o crecieran. Los héroes venían a forjar armas y cargar en la oscuridad: no para aprender la sabiduría que un monstruo podría enseñar, sino para matarlo y decapitarlo.

Los Héroes de hoy en día se parecen, en cierto modo, a los soñadores que eventualmente se convierten en Bestias. Experimentan el Sueño Primordial, pero a diferencia de las pre-Bestias, no aprenden de él. Se despiertan temprano de las pesadillas y no entienden las lecciones que el Sueño está tratando de enseñarles. Se deslizan de sus propios sueños a los de los demás y, eventualmente, ven un Horror, y en ese momento, encuentran su propósito. Protege a las masas temerosas. Mata el horror. Mata a la Bestia. Conviértete en el héroe.

En el mejor de los casos, los Héroes tienen un gran parecido con los protagonistas de las epopeyas antiguas: personas profundamente defectuosas condenadas a un destino terrible pero glorioso. En el peor de los casos, los Héroes son maníacos salpicados de sangre cuya búsqueda obsesiva por destruir los Horrores del Sueño Primordial los vuelve peligrosos para todos los que los rodean.

Las Bestias suelen simpatizar con los Héroes, al menos hasta cierto punto. Después de todo, incluso la Bestia más noble sigue siendo indiscutiblemente un monstruo de las pesadillas más oscuras, uno que se alimenta de seres humanos para saciar su Hambre. Sí, tienen sus razones, pero no todas las Bestias ejercen moderación, por lo que quizás los Héroes sean un mal necesario, eliminando a las Bestias que van demasiado lejos.

El problema es que los Héroes en realidad no están tratando de resolver un problema. No están tratando de matar a una Bestia, están tratando de ser reverenciados por matar Bestias. Mientras que los Chiquillos se benefician del estallido de miedo y comprensión que proviene de una lección ganada con esfuerzo, los Héroes se benefician de una apariencia de pavor latente que nunca desaparece. Las Bestias usan el miedo para enseñar (y para alimentar sus horrores, sí). Los Héroes aprovechan el miedo para convertirlo en dependencia y adulación. Un Héroe mata a una Bestia, pero luego se da cuenta de que la pesadilla no ha terminado y que su trabajo no ha terminado. Más monstruos deben morir en su espada. No puede recibir la fama que tanto merece, porque el mundo no cree en los monstruos, así que difama el nombre de la Bestia, la arrastra públicamente a la luz, la hace odiar por razones mundanas y crímenes (reales o no), y amasa seguidores que conocen la verdad sobre él y su enemigo.

En última instancia, las Bestias reconocen que el ciclo del Héroe es una parte tan importante de su naturaleza como su Guarida y su Horror. La humanidad teme a las Bestias, es parte integrante de lo que hacen, y lo que la humanidad teme, invariablemente intenta destruirlo. Las Bestias aprenden rápidamente que no pueden enojarse porque las personas tienen esa reacción; es la naturaleza humana. Sin embargo, al mismo tiempo, los Chiquillos saben que tienen un propósito: son capaces de enseñar a la gente algunas lecciones duras pero valiosas. El mundo es un lugar aterrador; los monstruos en la oscuridad están ahí por una razón. La

narrativa dominante puede ser "El héroe surge, mata al monstruo", pero los Engendrados ven que esta narrativa los vende cortos, demuestra una impresionante falta de fe en la humanidad y, por supuesto, termina con Bestias muertas. Los Héroes, por otro lado, rara vez cuestionan su propio heroísmo. Esto es lo que los hace tan peligrosos.

## **LAS PESADILLAS**

Si bien puede parecer que las Bestias serían más temidas en un sentido físico, gran parte de su poder proviene de su capacidad para crear Pesadillas, que son momentos en los que los Chiquillos invocan miedos primarios para herir y aterrorizar a sus objetivos. Las pesadillas juegan con los miedos y las sensaciones enterradas profundamente en la mente; no importa cuánto intente un objetivo convencerse a sí mismo de que "esto no puede estar sucediendo", sus cuerpos lo registran como demasiado real. Las Pesadillas más poderosas pueden volverse reales, distorsionando la realidad por un tiempo para mostrar un espeluznante atisbo del Sueño Primordial.

## **LOS ATAVISMOS**

Si las Pesadillas son una expresión de la conexión de la Bestia con el Sueño Primordial y la naturaleza del miedo, entonces los Atavismos son la expresión de su Horror. Permiten que la Bestia cambie momentáneamente a sí misma o a su entorno inmediato para otorgarle una medida de las capacidades icónicas del Horror, como la fuerza de un gigante, la regeneración de una hidra, el fuego de un dragón o la precisión de un roc.

En su forma más poderosa, algunos atavismos transforman físicamente a la Bestia, pero en su mayoría solo afirman la verdadera naturaleza del Horror por un momento al usar al Engendrado como una especie de conducto para su poder primordial. El resultado final es posiblemente aún más desconcertante, ya que las manos de aspecto perfectamente normal de una Bestia pueden dejar devastadoras marcas de garras, o su carne puede volver a unirse sin que se vea una sola escama de la hidra. Los atavismos pueden no ser sutiles, pero lo que les falta en sutileza lo compensan en poder puro. Los seres sobrenaturales y las personas que son sensibles a los fenómenos sobrenaturales vislumbran el Horror cuando una Bestia activa un Atavismo, otorgándoles una pequeña comprensión de lo que están viendo.

## **EL PARENTESCO**

## REUNIONES FAMILIARES: CROSSOVERS DE BESTIA

Bestia: los Primordiales está expresamente diseñado para ser crossover, lo que significa que, si bien es un juego completamente independiente, también está diseñado para funcionar fácilmente junto con otros juegos de *Crónicas de las Tinieblas*. Como resultado, es posible que veas referencias a otros libros de *Crónicas de las Tinieblas* junto con números de página relevantes. Si tienes esos libros, las secciones y reglas a las que se hace referencia serán útiles para los juegos crossover; si no, no te preocupes, ya que nunca son esenciales para jugar a *Bestia*.

El crossover dentro de *Bestia* se analiza a fondo en el Capítulo Cinco.

Aunque otros monstruos pueden negarlo (o simplemente no entenderlo), en lo que respecta a las Bestias, sus lazos familiares con otras criaturas sobrenaturales son obvios. Las bestias pueden reconocer monstruos e incluso humanos dotados sobrenaturalmente a la vista. Pueden extender la bendición de la Madre Oscura para energizar los poderes de otra criatura. Incluso pueden hacer uso de puertas de enlace de otro mundo creadas por sus hermanos menores, ya sea para acceder a su destino previsto o para forzar una puerta al Sueño Primordial.

### LA PROLE

Aunque algunos de sus hermanos menores participan en vastas sociedades en la sombra, los Chiquillos no tienen tal organización global. Las Bestias tienen algunos entendimientos y costumbres culturales, en su mayoría organizados en torno a su comprensión familiar entre sí. La familia no siempre se lleva bien, pero se entienden. Eso cuenta por mucho.

Las organizaciones regionales son comunes, generalmente organizadas en torno a la Bestia más poderosa del área. Una Bestia Ápex asume naturalmente una posición de, si no liderazgo y respeto, entonces miedo y deferencia. Ya sea que forme parte de la Guarida de una Bestia o no, las Cámaras del Sueño Primordial adquieren un sutil reflejo del ser sobrenatural más poderoso y temido de la zona. Si eso es una Bestia, la Guarida de la Bestia influye en todos los demás. Si se trata de un príncipe vampírico, por ejemplo, Cámaras en el área podría tener un sabor sangriento y sensual.

Cualquiera que sea la escena sobrenatural de una región, los Chiquillos suelen establecer vínculos estrechos con otras Bestias locales, formando un grupo conocido como prole. Los miembros de una prole unen sus guaridas para forjar un reino

compartido más fuerte, lo que a su vez les permite un mayor grado de seguridad contra amenazas externas como los héroes. Sacar el hambre de uno también es más fácil con una prole, ya que el grupo puede obtener sustento colectivamente cuando un miembro se alimenta.

### LA HERENCIA

Cada Bestia reacciona a su naturaleza de manera diferente, por lo que no sorprende que también deban perseguir diferentes objetivos finales. Los Engendrados más experimentados hablan de algo llamado Herencia, una condición en la que la Bestia llega a un ajuste de cuentas entre su naturaleza humana y su Horror y, en el proceso, se convierte en algo diferente. Algunos pasan por la Fusión, donde el Horror se fusiona físicamente con la Bestia, transformándose en una criatura violenta que acecha en los lugares oscuros del mundo. Tales seres dejan atrás el Sueño Primordial, sucumbiendo a la narrativa del Héroe y convirtiéndose en nada más que amenazas que buscan carne y esperan que un Héroe los mate. En cambio, otros se retiran, huyendo del mundo físico para convertirse en espíritus de pesadilla que acechan en el Sueño Primordial para siempre. La Retirada también puede ocurrir involuntariamente, si el cuerpo humano de la Bestia muere mientras el Horror permanece intacto.

Unos pocos abrazan por completo tanto sus horrores como su naturaleza humana, convirtiéndose en uno de los Encarnados: seres increíblemente poderosos y peligrosos cuya síntesis de su naturaleza dual no tiene paralelo. Los Encarnados son leyendas entre leyendas, los verdaderos monstruos del Mundo de Tinieblas.

### TEMAS

Bestia trabaja con una serie de motivos y componentes temáticos. Cuando leas el libro, trata de

tener en cuenta las siguientes ideas. Están entretreídos en el texto del juego, incluida la mecánica, y ayudan a informar las suposiciones que hace el juego sobre las historias que contarás.

## **SIN CAJITAS ORDENADAS**

El Mundo de Tinieblas no es un lugar ordenado. Los hombres lobo cazan espíritus, pero los magos también se ocupan de ellos. Los vampiros hacen desaparecer a la gente, pero los changelings lo encuentran abominable. Los Come-Pecados ayudan a que los muertos descansen, pero muchos otros personajes tratan con los muertos inquietos a su manera. Bestia examina algunas de esas corrientes subterráneas arremolinadas en el Mundo de Tinieblas.

Los personajes (y los jugadores) pueden suponer que tienen una sólida comprensión de cómo funciona el Mundo de Tinieblas y cuáles son las "reglas". Bestia es un recordatorio de que nadie, ni el vampiro más conectado, ni el mago más sabio, ni la momia más vieja, tiene realmente todas las respuestas. Las bestias se adentran en los secretos del Mundo de Tinieblas no porque necesariamente deseen resolver misterios o ganar poder, sino porque este mundo es su hogar y sienten que tienen el derecho y, a veces, la responsabilidad de saber.

Sin embargo, este tema surge de otra manera: las bestias no son "chicos buenos". Aterrorizan a la gente para alimentar sus Horrores. Aunque su cultura enseña que lo hacen para impartir lecciones importantes, su forma peculiar de pedagogía es totalmente opcional. Una Bestia es capaz de ser una fuerza para la sabiduría, incluso para el "bien" en el Mundo de Tinieblas, pero hacerlo depende totalmente de la Bestia. Del mismo modo, el principal enemigo de una Bestia, el Héroe, cree que matar a la Bestia es lo correcto y objetivamente moral. La Bestia no está de acuerdo. Ninguno de los dos está necesariamente equivocado.

Una especie de dicotomía (la Bestia y el Humano) es una parte integral de Bestia. Eso no sugiere ningún tipo de reconciliación; una Bestia nunca puede ser completamente humana. Quizás, sin embargo, la Humanidad sea solo un tipo más de monstruo; el hecho de que cualquier humano pueda convertirse en una Bestia es una parte importante de eso. Eso se aplica a muchos de los otros tipos de seres sobrenaturales (en teoría, cualquiera puede convertirse en vampiro, mago, changeling o come-pecados, ya que todas esas condiciones se imponen a

las personas desde el exterior), pero para una Bestia, el potencial convertirse en el monstruo está justo ahí, en la parte más profunda y oscura de las pesadillas de la humanidad, encerrado en su propio código genético. Los personajes de Bestia no son las partes más malvadas de la humanidad. Son las partes más aterradoras de la humanidad, porque son materia de pesadillas.

## **TU NO ELIGES A TU FAMILIA**

Los monstruos no eligen ser monstruos, pero, al observar los mitos griegos, a menudo se encuentra un elemento de fatalismo o determinismo. Medusa y sus hermanas a veces se enumeran como hijos de Echidna, pero también hay leyendas de que Atenea maldijo a Medusa por acostarse con Poseidón. Esa noción de que los monstruos son responsables de su propia naturaleza juega con la noción bastante infantil, pero generalizada, de que todos y todo enfrentan las mismas opciones. A nivel sociopolítico, lo vemos cuando la gente culpa a los pobres por ser pobres, como si fuera una elección (y un defecto moral). En Bestia, los Héroes ven a los Engendrados como irredimibles por lo que son, pero las Bestias no pueden ser de otra manera. Incluso las Bestias que "eligen" ser Bestias porque otro de su tipo ofreció la Devoración no están realmente tomando una decisión; ellos saben lo que son. La Devoración simplemente lo confirma.

La lucha contra este tema también es interesante. Una Bestia puede sentir que su familia, con la que creció, es su familia, le gusten o no. Ese sentimiento genera conflicto porque él es un monstruo y ellos (como todas las Buenas Personas) piensan que los monstruos deberían morir. Sin embargo, la noción de familia intencional es una forma de subvertir y luchar contra este tema. Una Bestia puede sentir que estas personas con las que creció no son su familia, son solo las personas que la criaron. Ahora está lista para ocupar su lugar entre su verdadera gente (otras Bestias o lo sobrenatural en general).

## **A TI MISMO SE FIEL**

Las bestias son primarias, elementales y, en última instancia, simples, ¿verdad? El Horror lo es, al menos. Una Bestia individual puede tener un trabajo, amigos, familia, amantes, hijos y, al mismo tiempo, también es un ser poderoso y hambriento de las pesadillas de la humanidad primitiva. No pueden ignorar el Horror, o correr salvajemente a través de los sueños locales y atraer la atención de los Héroes. No pueden ignorar

la parte humana de sus vidas, o pierden lentamente el contacto con el mundo y se vuelven crueles y salvajes. Las bestias tienen que ser fieles a sí mismas, pero ser fieles a sí mismas no las exime de las consecuencias.

## MATERIAL DE INSPIRACION

El entretenimiento moderno está lleno de historias sobre monstruos simpáticos de varios tipos, pero no muchos de ellos capturan la escala completa de lo que significa ser una Bestia. Sin embargo, los jugadores aún pueden encontrar material excelente que los ayude a inspirarse.

### FICCION

Aunque tienden a estar muy sesgados a favor de los Héroes, vale la pena echar un vistazo a algunos de los mitos y leyendas clásicos como *Beowulf*, *Gilgamesh*, *La Odisea*, *las Eddas nórdicas*, *las Metamorfosis de Ovidio*, etc., aunque solo sea para ver los grandes monstruos en acción... y lo injusto que parece todo el asunto desde la perspectiva de la Bestia.

La novela *Grendel* de John Gardner es quizás la historia de la Bestia por excelencia, un recuento de *Beowulf* desde el punto de vista del monstruo titular. Si bien es un antihéroe que no se disculpa, *Grendel* lidia con el significado de lo que es ser un monstruo, las resbaladizas definiciones del bien y el mal, e incluso la naturaleza del mito mismo. Una versión superlativa, aunque oscura, de lo que es ser una Bestia.

La carrera de Alan Moore en la serie de cómics *Swamp Thing* es un ejemplo clásico de un personaje heroico que parece monstruoso y, como resultado, a menudo es blanco de farisaicos "bienhechores", lo que lleva a eventos que van desde lo cómico oscuro hasta lo francamente trágico. Como hombre que no tuvo opción de convertirse en un ser monstruoso pero que desde entonces eligió convertirse en un héroe, *Swamp Thing* sirve como un buen modelo para una Bestia más noble.

*Frankenstein* de Mary Shelley puede no parecer una gran historia de bestias al principio, pero es una historia clásica de lo que sucede cuando un ser monstruoso es traído al mundo, así como quién es realmente el culpable de las acciones de la criatura una vez creada. A diferencia de sus representaciones cinematográficas, el monstruo es bastante inteligente y elocuente; está frustrado por un mundo que lo vilipendia y lo aliena por una vida en la que no tuvo

voz ni voto. Uno podría incluso ver el libro como la versión de la Bestia, y la representación cinematográfica clásica como la perspectiva distorsionada de un Héroe.

La serie de cómics *Fables* de Bill Willingham está orientada a los cuentos de hadas, pero muchos de los conceptos detrás de Bestia todavía están ahí: guardias mágicas, viajes entre mundos fantásticos, monstruos con formas humanas, el ciclo mítico como un factor muy real en la vida cotidiana y un montón de historias invertidas que van en direcciones inesperadas. En particular, *Bigby Wolf* sería una excelente Bestia, un gran lobo que camina como un hombre y cuyo Horror es el propio Viento del Norte, así como un "villano" reformado que debe reprimir su hambre de caza para encajar con el mundo que lo rodea.

### NO FICCION

*On Monsters: An Unnatural History of Our Worst Fears* de Stephen Asma es una investigación perspicaz, a menudo astutamente divertida, sobre los orígenes de las historias de monstruos, su evolución en todo el mundo y lo que tienen que decir sobre todos nosotros. Lo suficientemente accesible para una lectura casual pero lo suficientemente erudito para una verdadera revelación, este libro informó e inspiró en gran medida el que tiene ahora en sus manos, y es un recurso estelar para los grupos que se preparan para ejecutar los juegos de Bestia: los Primordiales.

### CINE Y TELEVISION

Si bien es una versión más alegre del conjunto, la clásica versión animada de Disney de *La Bella y la Bestia* (1997, dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise) aún trata algunos de los temas clave del juego, en particular las criaturas incomprendidas, los héroes sedientos de sangre y la inversión de la historia tradicional de monstruos. Para una versión más adulta, la versión francesa de acción en vivo lanzada en 2014 (dirigida por Christophe Gans) ofrece gran parte del mismo material, junto con una vista interesante de la guarida mágica de la Bestia, así como de otros fantásticos miembros de la Familia.

Para una mirada decididamente no apta para niños a monstruos horribles, eche un vistazo a *Feast* (2005, dir. John Gulager). Si bien los monstruos de la película no son realmente los protagonistas, *Feast* reconoce las convenciones típicas de una película de monstruos y las profana alegremente. Ten cuidado:

violento, sangriento y nada respetuoso con los límites emocionales.

El episodio "Hungry" de *Expedientes Secretos X*, así como los episodios "Heart" y "Metamorphosis" de *Supernatural*, tratan sobre personas comunes que se convierten en monstruos en contra de su voluntad, sin mencionar que se enfrentan a hambres antinaturales graves. Como beneficio adicional, "Metamorfosis" también presenta a un cazador despiadado que es un excelente modelo para un héroe bien intencionado pero despiadado.

Si bien técnicamente se trata de los hermanos menores de los Chiquillos (un vampiro, un hombre lobo y un fantasma), la serie de televisión *Ser Humano* es una representación entretenida de cómo se vería una prole durante el juego. Puede que su guarida compartida no sea más que un piso ruinoso, pero aun así se ayudan mutuamente con sus Hambres, navegan por varias culturas sobrenaturales peligrosas, luchan con su humanidad y, en ocasiones, se entregan a esparcir una buena dosis de miedo entre los mortales. Vale la pena ver tanto la versión original de la BBC como la nueva versión estadounidense, ya que la versión estadounidense comienza de manera similar pero rápidamente se desvía hacia gran parte de su propio territorio original.

*Nightbreed* (dir. 1990, Clive Barker) es una película de terror basada en la novela *Cabal*, también de Barker. Cuenta la historia de Boone, a quien se engaña haciéndole creer que es un asesino y se transforma en un monstruo. Una diosa oscura finalmente lo levanta para llevar a sus compañeros *Nightbreed* a un nuevo hogar. Las criaturas titulares son variadas, extrañas y, en muchos sentidos, recuerdan a los Chiquillos.

*Tucker y Dale vs. Evil* (2010, dir. Eli Craig) es una comedia de terror que juega con los tropos de "asesino paleta" de otras películas de Slasher; los personajes del título, Tucker y Dale, son personas perfectamente agradables que inmediatamente son incomprendidos y vilipendiados por los adolescentes que se entrometen en su tierra, uno de los cuales muestra un odio inmediato, como el de un Héroe.

## LÉXICO

**Anatema (Anathema):** Debilidades de las Bestias. Algunos son vulnerables a metales, hierbas, rituales o métodos de ataque particulares. Los Héroes pueden colocar Anatemas en las Bestias golpeándolas cuando



están "débiles" (cuando la Sacidad es lo suficientemente baja como para que la Bestia todavía tenga hambre, pero lo suficientemente alta como para que el *Horror* no se despierte).

**Ápice (Apex):** el ser sobrenatural más poderoso y temido de una región. El Ápice inconscientemente colorea la colmena local con su influencia.

**Atavismos (Atavisms):** poderes sobrenaturales disponibles para una Bestia basados en el Horror y la Guarida del personaje. A medida que la Guarida se vuelve más grande y poderosa, los Atavismos se vuelven más útiles. Los Atavismos también son más dramáticos cuando la ubicación de la Bestia resuena de alguna manera con su Guarida.

**Bestia (Beast):** un humano a quien se le otorgó una conexión mística con la *Madre Oscura*, como lo expresa el *Horror*.

**prole (brood):** Un grupo de Bestias que se han unido y formado una Guarida compartida. Pueden satisfacer el Hambre del otro hasta cierto punto.

**Madriguera (Burrow):** un pasadizo que conecta Cámaras dentro de una *Guarida*. Una Madriguera también puede conectar Cámaras pertenecientes a dos o más *Guaridas* separadas de miembros de la prole.

**Cámara (Chamber):** una ubicación distinta dentro del *Sueño Primordial*, a menudo parte de una *Guarida*, que refleja un lugar importante para la Bestia, su Horror o ambos. Las cámaras también pueden formarse en respuesta a las acciones de otros seres sobrenaturales, aunque rara vez lo reconocen.

**Madre Oscura (Dark Mother):** el antepasado de todas las Bestias, también se la llama Echidna, Gaea, Tiamat y muchos otros nombres. Las Bestias están firmemente convencidas a un nivel profundo e instintivo de que ella todavía está viva y los cuida.

**Familia (Family):** Una de las cinco líneas descendientes de la Madre Oscura. Son Anakim, Eshmaki, Makara, Namtaru y Ugallu.

**Héroe (Hero):** un ser humano que siente el *Sueño Primordial* de una manera amplia y superficial. Algunos héroes se obsesionan violentamente con matar Bestias.

**colmena (hive):** la masa interconectada de Cámaras que se forman cerca de un centro de población dada, todas sutilmente influenciadas por los seres sobrenaturales más poderosos e influyentes que se encuentran allí.

**Horror (Horror):** la monstruosa e icónica forma de la Bestia. Está separada de su cuerpo físico y vive en el *Sueño Primordial*.

**Hambre (Hunger):** uno de los cinco impulsos de conducta que incitan a una Bestia a salir al mundo y cazar. Son *Presa*, *Tesoro*, *Poder*, *Castigo* y *Ruina*. Satisfacer el hambre aumenta la *Sacidad*.

**Herencia Encarnada (Incarnate Inheritance):** una de las tres condiciones "finales" de una Bestia, esto implica que el personaje y el Horror se realicen por completo. El personaje está conectado permanentemente a su Guarida y se convierte en una de las fuerzas más peligrosas del Mundo de las Tinieblas.

**Herencia (Inheritance):** un estado que cualquier Bestia puede alcanzar bajo ciertas condiciones, en el que se convierte en algo diferente de lo que era. Los tres estados de herencia son *Encarnada*, *Liberada* y *Desenfrenada*.

**Parentesco (Kinship):** la relación familiar que las Bestias comparten entre sí y con otros seres sobrenaturales, incluidos vampiros, hombres lobo, magos, changelings, prometeos, momias, comepecados, fantasmas, espíritus y la mayor parte del resto de rarezas en el Mundo de las Tinieblas. Las Bestias pueden usar el Parentesco para acentuar y aumentar los poderes de otras criaturas, y pueden usar interacciones con estas criaturas para reforzar sus *Pesadillas*.

**Guarida (Lair):** el bolsillo del *Sueño Primordial* en el que habita el Horror de una Bestia. Cuando un grupo de Bestias forma una prole, pueden conectar sus *Guaridas* a través de Madrigueras para permitir el paso libre entre ellas.

**Fusión (Merger):** el proceso por el cual la Bestia se une a su Horror, creando un monstruo casi inconsciente incapaz de acceder al *Sueño Primordial*, logrando así la *Herencia Desatada*.

**Pesadillas (Nightmares):** poderes sobrenaturales de las Bestias basados en activar el miedo Primordial en otros seres. Las Pesadillas están ligadas al Parentesco; a medida que las Bestias amplían su Parentesco, pueden aprender (o crear) nuevas Pesadillas.

**Sueño Primordial (Primordial Dream):** una capa del alma colectiva del mundo, quizás "debajo" de los Temenos, en la que las pesadillas de la humanidad cobran vida. Las *Guaridas* de los Yoes Primordiales de todas las Bestias están aquí. Las bestias pueden otorgar

acceso a este sueño a otros seres sobrenaturales a través del Parentesco.

**Caminos Primordiales (Primordial Pathways):** los caminos utilizados para acceder al *Sueño Primordial*. Las Bestias pueden hacerlo con bastante facilidad y pueden abrirlas para otros seres con Parentesco.

**Retirada (Retreat):** el proceso por el cual el cuerpo humano de la Bestia se separa de su Horror, creando un monstruo espiritual vicioso incapaz de abandonar el Sueño Primordial, logrando la *Herencia Desencadenada*.

**Saciedad (Satiety):** una medida de cuán satisfecho está el Hambre de una Bestia en un momento dado.

**Herencia Liberada (Unfettered Inheritance):** la herencia obtenida cuando la Bestia se retira. La Bestia se embarca en un viaje astral y muere mientras está en el *Sueño Primordial*. El Horror de la Bestia se convierte en una pesadilla flotante, un cuasi-espíritu que acecha el paisaje onírico para siempre.

**Herencia Desatada (Unleashed Inheritance):** la herencia obtenida cuando una Bestia se fusiona. Esto puede ocurrir cuando se destruye la Guarida de una Bestia, o si la Bestia quiere que suceda. El Horror de la Bestia se fusiona corporalmente con la forma humana de la Bestia y se convierte en un monstruo animal, acechando en algún rincón oscuro del mundo hasta que llega un Héroe para matarlo.

