

TIEMPO DEL JUICIO: OLVIDO

Una Crónica del Tiempo del Juicio para Wraith: el Olvido

Por J. Edward Tremlett

*Un caballo pálido cabalga como el viento
A través de la noche
Y ese galope en el desierto
Se acerca como el trueno
Y las trompetas están listas para soplar
Será como un grito que despertará a los muertos
Es mejor que nos preparemos para marchar.
-“Siguiendo el libro”, Chester Lester*

A lo lejos se acerca la Oscuridad. Un extraño destino ha sido desatado –se dirige hacia los mundos de los vivos y los muertos con alas sigilosas e invisibles.

Los que gritaban que el Fin estaba cerca ya no parecen tan locos. Los que dicen que no hubo tiempos mejores que estos nunca han estado tan horriblemente solos.

Y los muertos lo saben –con una terrible y completa certeza- y que la amenaza que aceptaron hace tanto tiempo no los ha aceptado a ellos...

Finalmente llega el Juicio Final. Nada quedará cuando suene la campana del fin. Todo se convertirá en polvo y oscuridad.

El Olvido ha venido por nosotros.

Las señales y portentos han sido claros desde hace tiempo, pero ahora ya nadie puede negarlo: los Nunca Nacidos han despertado, el Laberinto se ha alzado, y el propio Vacío avanza para devorar la luz. El horror que la mayoría de los Wraiths esperaban que nunca “vivirían” para contemplar finalmente ha aparecido. ¿Queda todavía esperanza en el terror de la Guerra del Olvido? ¿O las Tierras de las Sombras –y posiblemente también las Tierras de la Piel- están condenadas a ser devoradas por las Tinieblas?

Olvido es una Crónica no oficial del Tiempo del Juicio para Wraith: el Olvido, añadiendo ayudas para los Narradores de Wraith que deseen dirigir una Crónica durante los Tiempos Finales para su grupo. No proporciona respuestas fáciles, y mucho menos canónicas, pero proporciona posibles direcciones de juego e ideas que aprovechar.

ÍNDICE

PORTADA

UNA HISTORIA DE FANTASMAS: UNA ÚLTIMA LECTURA

INTRODUCCIÓN

TIEMPOS MEJORES

QUERIDO AMIGO, ES EL FIN

ANTES DE LA RUINA DEL MUNDO

OTRAS VOCES

ARMAS DEL LABERINTO

UNA HISTORIA DE FANTASMAS: UNA ÚLTIMA LECTURA

La amarga ironía de la llegada del Juicio Final es que todos lo vimos venir, por así decirlo. Así que la mayoría de nosotros dejamos de preocuparnos hace mucho tiempo.

Tú también lo viste venir. No lo niegues. Forma parte inherente de lo que somos en este lugar.

No tienes más que mirar a tu propia Sombra para probar el sabor del Olvido. Resulta casi imposible existir durante mucho tiempo en el Mundo Subterráneo sin acercarse al Vacío, por cortesía de un Tormento, y si quieres otro trago de nada, pues bien, pregúntale a los Heraldos qué es lo que vuelve sus ojos negros. O eso o mete tu cabeza en un Nihil durante un rato.

En resumen, cada día existen recuerdos constantes de la fragilidad de nuestra nueva existencia y lo fácil que es tropezar y caer en la nada. Como resultado de compartir espacio con nuestro propio reflejo oscuro, y sobrevivir a lo que un destacado Wraith definió como “la madre de todos los volcanes,” todos excepto los más despistados son conscientes al menos de forma subliminal de su condena.

Exactamente. Condena. Porque estamos condenados. Niégalo si quieres, lucha contra ello tanto como puedas, pero antes o después vamos a desaparecer, caer o dejar de existir de una forma o de otra. Y no volveremos.

Con esa certeza llega un sentimiento de aceptación que se acerca a la apatía. Es una condición que algunos han comparado con los sentimientos de los Vivos que tienen que vivir en una zona de guerra, y estoy de acuerdo. ¿Alguna vez has visto la mirada mortecina de alguien que ha perdido la mayoría de sus amigos en una guerra estúpida y sin sentido de la que no pueden escapar? Echa un vistazo a tu alrededor y mira tu Círculo –reconocerás la misma mirada en sus ojos. Y también la verás en otros muchos Wraiths.

Así que aunque el Maelstrom ha extendido el pánico y la visión de un Espectro es terrible, la noción del Juicio Final poco más que provoca un vergonzoso chismorreo cuando se menciona.

Cierto, los Oráculos habían predecido el Juicio Final desde hace más tiempo del que podemos recordar. Y cada vez que un Gran Maelstrom ha arrasado el Mundo Subterráneo la gente levanta las manos y se pregunta “¿Ha llegado ya?” Pero finalmente la gente termina cayendo en el viejo dicho bíblico de que nadie conoce cuando llegará la hora y entonces vuelve a lo suyo lo mejor que puede.

Incluso ante este último Maelstrom –el peor de todos- nadie quiere oír hablar del Fin. Ni siquiera cuando sabemos que las Legiones ya no existen. Ni siquiera cuando hemos visto a los muertos caminar con nuestros propios ojos.

Ni siquiera cuando...

-Último envío (sin terminar) de Sam Greely, de la Prensa Renegada Independiente.

INTRODUCCIÓN

*Contemplando cómo las estrellas desaparecen
y el día del mundo termina –estaremos tumbados en la cama.*

Voy a arrullarte como un bebé

cuando las ciudades caigan.

Nos levantaremos mientras los edificios se derrumban.

Flotaremos y lo contemplaremos todo.

Echaremos de menos el fuego cuando estemos calcinados.

Sabes que el amor será nuestra salida.

La pasión se alzarán de las cenizas

cuando termine el mundo...

-Cuando termine el mundo, Dave Matthews Band

Hubo señales, pero nadie las reconoció.

Hubo avisos, pero nadie los escuchó.

Hubo profecías, pero se interpretaron mal.

Y si hubo una posibilidad de cambiar las cosas, hace mucho, mucho que pasó...

Desde la llegada del Sexto Gran Maelstrom los Muertos Sin Reposo han existido con tiempo prestado. La Tormenta ha hecho imposible para nadie saber lo que realmente está pasando, por debajo de las Tierras de las Sombras, en los rincones más apartados de la Tempestad. Y los que profetizan el futuro se encuentran confundidos por lo que ven –o lo que no ven, como a menudo ocurre en estos días.

Pero si pudieran ver lo que ocurre, puede que desearan arrancarse los ojos.

Porque los horrores liberados por el estallido de la Tormenta han despertado por completo. Estos poderosos Malfeos –los Nunca Nacidos- vuelven a ser libres, y los poderosos Nacidos han caído de rodillas ante ellos o han sido destruidos con ridícula facilidad.

Han dormido durante una eternidad, soñando sólo con la destrucción del mundo.

Y sus nuevos servidores han acudido en millones incontables: soldados arrastrados en los vientos rugientes de la Tempestad, y espías infiltrados entre los incautos que sobreviven en las Necrópolis. Las armerías infernales del Laberinto tiemblan con un terrible movimiento, vomitando armas y armaduras nunca vistas en las peores pesadillas que van tomando forma.

La Guerra del Olvido –algo que antes sólo era un rumor- ahora comienza de verdad.

Los Wraiths que han sobrevivido al Estallido y a los años de la Tempestad, se han dado cuenta del cambio en las tácticas del enemigo. Ya no son simples locos arrastrados por los vientos de la tormenta y deseosos de destrucción, ahora algo les ha dado un nuevo propósito, algo desconocido...

Y por debajo de todos ellos, en la boca del Vacío, algo realmente horrible se mueve.

La oscuridad primordial despierta junto con sus monstruosos hijos subordinados y su hambre oscura e infinita se refleja en la suya. Tras incontables milenios de limitarse a devorar lo que caía en el Vacío, finalmente la Oscuridad se alza para devorarlo todo.

En la oscuridad bajo el mundo de los muertos, por debajo de todo, el Juicio Final comienza de verdad, poco a poco...

...lo que nos lleva al tema del Tiempo del Juicio: Olvido.

Como ocurre con otros libros del Tiempo del Juicio en la línea del Mundo de Tinieblas (Gehenna, Apocalipsis, Ascensión), Tiempo del Juicio: Olvido abarca lo que ocurrirá cuando el Fin de Todas las Cosas llegue a Wraith: el Olvido. Es un anticipo del Juicio Final, con ideas de cómo dirigir, qué hacer, y que cosas presentar a tu grupo de personaje.

Hmmm... ¿Algo como el Fin del Juego?

Algunos podrían preguntarse de qué vale el Tiempo del Juicio: Olvido, ya que Wraith: el Olvido ya recibe una especie de Tiempo del Juicio mediante Orpheus.

Nuestra respuesta es sencilla: Wraith no es Orpheus. Aunque los dos juegos comparten elementos muy similares, consideramos que el último es un derivado de Wraith, no su sucesor directo. Así que aunque podríamos tomar unas pocas cosas de lo que ocurre en Fin del Juego, tampoco vamos a considerarlo un canon absoluto.

Pero si quieres utilizarlo como modelo para tus Crónicas en el Fin de los Tiempos, adelante. Orpheus merece la pena.

Tu suplemento del Fin de los Tiempos llega completo con:

Una Historia de Fantasmas: Una lectura final –Un terrible aviso de cautela, en la que la profecía esta ocurriendo, la verdad es traición, y la vida de un Oráculo depende del azar –o el Destino...

Introducción: Lo que estás leyendo ahora.

Tiempos mejores: Por una vez, el capítulo de Narración va primero, donde tiene que ir. Aquí tienes consejos para ambientar y dirigir tu Crónica de Olvido.

Querido amigo, es el fin: Un vistazo detallado a lo que *podría ser* el Juicio Final, que esperamos que te dé un montón de ideas de cómo presentarlo a tus jugadores. ¿Es el Fin de verdad o sólo un final? Esto puede ayudarte a decidir...

Antes de la ruina del mundo: Este capítulo pregunta “¿Qué efecto tiene el Fin en el Arcanos: Fatalismo? Cuando no hay futuro, ¿de qué vale la habilidad de verlo? ¿Y cuánta influencia puede tener?” Aquí tienes algunas ideas de cómo utilizarlo, y por qué.

Otras voces: Tus Wraiths huyen para salvar su vida o se ocultan de las Tinieblas, ¿pero qué ocurre con el resto del Mundo de Tinieblas? Si quieres incluir otros bichos en tu Crónica, aquí tienes algunas ideas. Pero siéntete libre de ignorar lo que quieras –los Wraiths son las estrellas de este espectáculo.

Armas del Laberinto: Un vistazo a ese tipo de pesadillas que han despertado y caminan, para que puedas lanzarlas contra tus personajes. Aquí aparecen nuevas armas y Arcanoi Oscuros, junto con Armadura Espectral y similares.

TIEMPOS MEJORES: NARRANDO UNA CRÓNICA DE OLVIDO

*Escucharía las palabras que dice
Pero en su voz he escuchado decadencia
La cara de plástico que se ve obligado a llevar
Todo el interior quedó frío y gris
El día que el mundo se fue para siempre.
-Nine Inch Nails*

Cuando te enfrentas a la tarea de Narrar en una Crónica del Tiempo del Juicio para Wraith: el Olvido, los Narradores puede que se pregunten cuál es la mejor forma de presentar el Final.

¿Qué clase de Crónica debería utilizarse en los Tiempos Finales? ¿Quién participa de forma directa y visible, quién permanece al margen o detrás del telón? ¿Qué es lo que finalmente les debería ocurrir a los personajes? O, si quieres dejar el Final abierto, ¿qué resultados diferentes podrían provocar sus acciones?

Teniendo en cuenta que es todo un desafío terminar *con todo*, estas preguntas deberían considerarse con cuidado. Sería maravilloso terminar la Crónica con una cadena de acontecimientos

realmente memorables y una resolución de los personajes. Por otra parte, sería terrible presentar un último capítulo que deje un sabor amargo en las bocas de tus jugadores.

Dicho esto –no te compliques *demasiado*. Existe la posibilidad, de que después de haber sido un Narrador de Wraith durante tanto tiempo, ya sepas lo que quieres hacer. Simplemente tienes que ponerlo todo en marcha, por última vez.

Y POR ÚLTIMA VEZ...

...No tengas miedo de tomarte tiempo para desarrollar esta Crónica. De hecho, no importa cuán ansioso estés por la fiebre del Tiempo del Juicio, lo mejor que puedes hacer es darte un tiempo de entre seis meses a un año para ponerlo todo en su sitio.

¿Por qué? Porque probablemente no exista nada peor que leer los últimos números de una serie de cómic que se va a cancelar en breve. Los últimos dos o tres números obviamente parecen apresurados, las cosas se resuelven demasiado pronto, y el último número parece más un ansioso adiós que una despedida adecuada.

Y lo mismo ocurre con los juegos de rol. Los jugadores pueden adivinar cuándo la Crónica se está acabando y se dirige hacia el Fin con un mes de antelación. La repentina aparición de una cosa u otra puede dejar bien claro que el juego está a punto de terminar.

Y sin embargo, puedes hacer un final memorable y que todos se diviertan. Pero es aconsejable darle a la gente algo de tiempo antes de que el Olvido comience a burbujear y salir del suelo. De esa forma puedes preparar los elementos del Juicio Final con antelación, de forma que no resulte del todo obvio lo que va a ocurrir, sino como parte de una progresión lógica de los acontecimientos.

PRINCIPIOS PRINCIPALES

Wraith: el Olvido, en conjunto es una historia sobre en qué se convierte una persona cuando todo lo que ha tenido –y conocido- le es arrebatado bruscamente por la muerte. ¿Qué hace una persona cuando las cosas han cambiado y se encuentra en una situación realmente horrible?

Muchas almas renuncian y se rinden, y otras tienen la mala suerte de no tener una oportunidad de brillar de verdad –excepto quizás con el brillo opaco de una moneda. Pero quienes tienen la fuerza, la convicción y la suerte (¿o fue el Destino?) se convierten en personajes duraderos y finalmente se encuentran ante una elección: deben encontrar una forma de encontrar el equilibrio de sus nuevas “vidas” con las anteriores, aferrarse a lo que dejaron atrás, o avanzar hacia lo que tienen delante.

Ése es el elemento central del juego, simplemente eso: cómo seguir adelante cuando todo está perdido. Todo lo demás (La Jerarquía, los Gremios, la Guerra del Olvido, los Reinos Oscuros, etc.) simplemente están ahí para interferir en los objetivos de los personajes o crear obstáculos. Mientras recuerdes eso, dispondrás de una gran Crónica de Wraith sin lo demás y podrás tener una gran Crónica de Wraith con todo lo demás. Sin embargo, ahora la situación ha cambiado –radicalmente. Las reglas han vuelto a cambiar, hasta el punto de que el mundo en el que los personajes existen ahora –las Tierras de las Sombras- claramente quiere destruirlos. La ilusión ha desaparecido, las distracciones se derrumban, y todo lo que queda son los propios personajes. Así que...

DALE A LOS PERSONAJES (Y JUGADORES) LO QUE QUIEREN

No hace falta decirlo: ellos son los protagonistas de este espectáculo particular, así que por lo menos deberían recibir *la oportunidad* de participar en algún sentido en la resolución. Por supuesto, no existe garantía de que lo consigan, o que su intento resuelva algo. Pero los impulsos internos de los personajes deberían aparecer de alguna forma en la Crónica del Tiempo del Juicio.

En cierto sentido Wraith: el Olvido lo hace más fácil, porque las claves para la resolución de los personajes se encuentran escritas con bastante claridad en su ficha. Ahora más que nunca las Pasiones son la clave, y debería aparecer algo en una Crónica del Olvido que asegure que cada personaje consiga la posibilidad de resolver su Pasión principal. Como mínimo, el personaje debería tener la oportunidad de aceptarla, si una Resolución con mayúscula es imposible.

Dicho esto, los personajes son mucho más que puntos en una ficha. Cualquier Wraith que haya jugado el tiempo suficiente sin duda tendrá varios objetivos, ideas, planes y esperanzas que no se reflejarán en sus Pasiones. Toma buena nota de ellas y busca alguna forma de tejerlas en un tapiz de forma que tenga sentido.

Y no olvides que los jugadores no son sus personajes. ¿Quizás un jugador no quiere Resolver la Pasión principal de su Wraith con mayúscula o no? ¿Quizás le guste el hecho de que su Wraith siempre tendrá que enfrentarse a los problemas creados por ella? Si es así, no lo fuerces: busca otra cosa que quiera resolver y úsala.

HAZ QUE LA CRÓNICA ENCAJE CON LOS PERSONAJES (Y JUGADORES)

La forma de dar forma a la Crónica de Olvido es la consideración. Si los propios dramas de los personajes son los cimientos, ¿qué debería ocurrir a su alrededor?

La mejor forma de responder a esta pregunta es hacer dos preguntas más: “¿Qué clase de Crónica has estado dirigiendo hasta el momento?” y lo más importante, “¿Qué es lo que quieren tus jugadores?”

Si tu grupo está acostumbrado a los temas personales y el psicodrama, hacer que sus personajes de repente se vean desenraizados y partan en una gran aventura podría no ser del gusto de todos. De la misma forma, si los personajes han participado en luchas muy activas contra los Espectros, Gremios rivales o las fuerzas de otros Reinos Oscuros, hacer que sean aplastados y se vean obligados a esperar el Fin podría resultar increíblemente aburrido.

Por otra parte, puede decirse cómo hacer algo *diferente*. Si los personajes están profundamente involucrados en siniestras maquinaciones políticas con rivales tras las escenas, entonces que tengan que partir en un “viaje largo” con esas mismas personas podría resultar un clímax intrigante. Y ser asediado en una Ciudadela en ruinas con esos mismos rivales podría causar el mismo efecto.

Pero recuerda que los deseos de los jugadores deberían tomarse en cuenta. Si se aburren o no se encuentran inspirados o –peor todavía- no sienten nada por el escenario que rodea, entonces no deberías encajarlo en ellos.

NO TE OLVIDES DE LOS TEMAS IMPORTANTES

Antes hemos dicho que Wraith: el Olvido es una historia sobre en qué se convierte una persona cuando todo lo que ha tenido y conocido le es arrebatado por la muerte. E interpretar las inquietantes situaciones en las que se encuentra constituye los dos principales temas de Wraith: Horror y Esperanza.

Horror: De todos los juegos de rol que White Wolf ha creado, Wraith ha sido el único que se ha aproximado de verdad a la esencia del horror. No sólo ha presentado un reino de terror y miedo justo a un paso de las Tierras de las Sombras, acechando en la Tempestad, sino que sus agentes oscuros se encuentran por todas partes alrededor de tu personaje y en cualquier momento. Y por si no fuera lo bastante malo, tener que enfrentarte a un fragmento de esa oscuridad en tu interior –el adversario inteligente e interno que intenta destruirte o hacer que te destruyas –es un recuerdo constante de que *estás condenado*.

Bien, además de todo lo malo que era...ahora la situación es mucho, mucho peor. El Olvido siempre ha formado parte del Mundo Subterráneo, pero de forma aleatoria. Eso forma parte del pasado, y cualquier equilibrio o limitación que detuviera su hambre ha desaparecido. Ahora es el momento de devorar, cuando todas las barreras han caído, y todo debe desaparecer.

¿De qué tienen más miedo los personajes? ¿De que el gran Ejército del Olvido arrase su Necrópolis? ¿De que todos sus amigos y aliados se hayan perdido en la Oscuridad, interior y exterior? ¿Ver a sus seres queridos amenazados mientras las Tierras de la Piel son amenazadas por el Olvido? ¿O perder el control de sus propias almas?

Encuentra la forma de ese miedo, y conviértelo en el crisol de la acción de la Crónica.

Esperanza: El otro lado de la moneda de Wraith, la Esperanza es lo que mantiene a los Wraiths aferrados a sus miserables circunstancias. La esperanza de que las cosas mejorarán, o por lo menos no empeorarán. Esperanza de promoción, o de poder. Esperanza de huir, o posiblemente incluso Trascender. Esperanza de la propia esperanza.

¿Entonces qué es lo que haces cuando el Juicio Final comienza y el Olvido amenaza con llevarse toda esa esperanza? ¿En qué se convierte una Crónica cuando todo por lo que han luchado los personajes es aplastado por la oscuridad primordial? ¿Pueden seguir apoyándose en sus esperanzas y sueños o tendrán que abandonarlo todo en su loca búsqueda de un lugar mejor?

Descubre por qué continúan luchando, en lugar de contra qué luchan, y conviértelo en el tesoro del clímax, o en la propia conclusión.

CUANDO SEA POSIBLE EVITA EMPUJAR A LOS PERSONAJES

Puede resultar un objetivo difícil, teniendo en cuenta la naturaleza de los Tiempos Finales. Cuando todo el mundo se derrumba a tu alrededor, el número de salidas –claras u ocultas- se reduce rápidamente y si se trata de correr o morir, entonces los personajes no suicidas tienen pocas opciones excepto aferrarse a lo que se les presenta. Y este estilo de presentar una historia no puede ser considerado otra cosa que *empujar a los personajes*.

Por otra parte, existen diversos niveles de hacerlo.

-Evita que los superpersonajes no jugadores aparezcan y les digan a los personajes lo que hacer o lo hagan por ellos.

-Evita que los mismos superpersonajes no jugadores de siempre aparezcan y salven el día –*para nada*: son los personajes los que tienen que resistir o caer, no nadie más.

-Evita dejar un enorme tesoro ante los jugadores para que lo encuentren y utilicen para alcanzar el siguiente paso obligado de la trama.

-De la misma forma evita las obligaciones, excepto cuando el Olvido finalmente aparezca: deja que las cosas ocurran de la forma más adecuada para la historia, y que los personajes reaccionen a ella.

-Evita las situaciones en las que todo lo que los personajes pueden hacer es *contemplar* cómo ocurren las cosas, ya sea entre personajes no jugadores o ellos mismos mirando desde una torre elevada.

-Evita presentar escenas panorámicas de lo que ocurre, excepto en momentos clave: concéntrate en lo que ocurre en el entorno inmediato de los personajes, para que la acción sea personal, salvo los breves momentos en que puedes apartar el telón para mostrar lo mal que van las cosas.

Y al final, o yendo hacia él, respeta la decisión de cualquier jugador sobre su personaje, incluso dejando que se sienta y deje que la acción ocurra. En Wraith, la habilidad de elegir cuándo rendirse a lo inevitable es una de las pocas libertades que tiene un personaje. Así que si un jugador cree que su Wraith no seguiría adelante, o que ya no quiere hacerlo, entonces no empujes a ese jugador con razones artificiales, o lo salves con una tirada distorsionada de dados, rescate de última hora o “pura suerte.”

Simplemente déjalo marchar, y mira si ese jugador quiere seguir jugando o ayudar a coordinar el caos en adelante.

TIPOS DE CRÓNICA

¿Qué clase de escenario quieres dirigir y tus jugadores jugar?

Aunque no es justo clasificar una amplia variedad de estilos en unas pocas categorías –y algunas categorías pueden solaparse un poco- existen algunos tipos de elecciones que son más obvias que otras para una Crónica del Tiempo del Juicio.

AVENTURA

¿Por qué esperar a que venga el Final y se lleve a tus personajes? ¡Levanta el culo, agarra tu espada y haz algo!

Las aventuras funcionan según el principio de que el Olvido puede ser combatido, evitado o se puede escapar de él. Quizás exista alguna forma de que los Wraiths puedan parar lo que está ocurriendo, aunque sólo sea recorrer las Tierras de los Muertos y patear algunos traseros. Quizás tengan que rescatar a alguien que pueda salvar cosas por ellos, mientras puedan llegar a un lugar y volver. Quizás les corresponde a ellos resistir la segunda oleada de Diké o distraer a las fuerzas del Laberinto el tiempo suficiente para que ocurra algo importante.

Si a tus jugadores les gustó “*La última danza macabra*” de “*El fin del Imperio*”, con su escenario en las Tierras de las Sombras y gran cantidad de acción, entonces puedes presentar una historia de puñetazos para su diversión. Simplemente asegúrate de que el peligro es real y las apuestas son elevadas, para que nadie confunda que es una Crónica del Olvido.

DESAFÍO

Una Crónica basada en desafiar al Olvido puede tener tanta acción como una de Aventura, excepto que en lugar de ir a alguna parte o buscar algo o a alguien, tus Wraiths permanecen en su lugar. Un escenario de este tipo puede incluir o no la posibilidad de evitar el Final, pero los jugadores que disfruten de la estrategia en lugar de la acción pueden considerar que éste es más atractivo e intrigante.

Quizás el Círculo tenga que dirigir las defensas de una Necrópolis bajo asedio, dentro y fuera. O quizás tengan que compartir una Morada con Wraiths que no conocen –o no les importan- y resistir hasta que algo en el exterior ocurra (o no). De cualquiera manera, tendrán que adaptarse a los repentinos cambios tácticos de un enemigo ingenioso, y administrar los recursos de todos para sobrevivir, o por lo menos resistir tanto tiempo como sea posible.

Si tus jugadores están intrigados por episodios históricos como los asedios de Masada, Jerusalén o Troya, entonces una Crónica de Desafío puede ser la mejor forma de terminar.

INTRIGA

Esta clase de escenario constituye una buena Crónica para quienes prefieren la política a los puños, y requeriría un empleo a fondo de Trasfondos en lugar de ensuciarse las manos. Como ocurre con un escenario de Desafío, la estrategia es una obligación, pero los campos de batalla en la parte de atrás y las cámaras de reunión de la sociedad fantasmal y la habilidad de conseguir seguidores –o quitárselos a otros- debería ser de primordial importancia.

Quizás los Gremios o lo que queda de la Jerarquía, se encuentran obstaculizados por sus intentos de unir a las Necrópolis debido a sus diferencias. Quizás están siendo manipulados por traidores o Doppelgängers. Quizás el secreto para salvar el Mundo Subterráneo se encuentre en las manos de alguien y tienen que descubrir quién y convencer a esa persona de que lo comparta.

Si tus jugadores prefieren que sus personajes sobrevivan mediante la astucia y el ingenio, y seguramente serían hechos pedazos si tuvieran que entrar en medio de un combate en masa con las fuerzas del Laberinto, deberían disfrutar con este tipo de Crónica.

PERSONAL

¿Y qué haces si a tus jugadores no les gusta la aventura, la estrategia o la intriga o todo lo que quieres hacer es algo un poco más “profundo” si todo va a ser destruido? En ese caso, podría intentarlos con una Crónica Personal, donde la verdadera esencia del conflicto proceda de los personajes protegiendo sus Grilletes y siguiendo sus Pasiones por última vez, tratando salvarse de lo que ocurrirá o resolver sus cuentas pendientes antes de que sea demasiado tarde.

Para algunos, esto podría ser el corazón de Wraith: el Olvido. ¿Qué harías si tu nieto adolescente pudiera terminar condenado si el Olvido no es detenido de alguna forma? ¿Y si la estatua que construiste en la plaza de la ciudad se encuentra en serio peligro de ser destruida si no estás para protegerla? ¿Y cómo podrías defender los derechos de los pobres de la ciudad cuando sólo quedan unos pocos días para que seas devorado por la Nada?

Los Wraiths tendrán que decidir lo que es importante *de verdad* para ellos, y hasta qué punto llegarán para proteger y salvar lo que pueden antes de desaparecer. De otra forma, el impulso para proteger sus Grilletes y cumplir sus Pasiones puede llevarlos a realizar extraños pactos con tipos desagradables o viajar hasta el corazón del Laberinto –recurriendo al sacrificio supremo– para intentar detener lo que ya está ocurriendo.

(La diferencia entre una Crónica de Aventura y otra Personal es que en la Personal es más importante lo que está juego, y está claro que posiblemente no puede hacerse nada para salvar a los Wraiths, mientras que en una Aventura existe la posibilidad –aunque sea mínima– de machacar a los Espectros y salvar el Mundo Subterráneo).

PSICODRAMA

De todas las opciones, el Psicodrama puede proporcionar la experiencia más impactante de todas. Podría comenzar como cualquiera de las otras, excepto en que en algún momento todas las posibilidades se acaban y el Olvido lo devora todo. Y entonces es cuando las cosas se ponen más raras...

Si la Crónica Personal hace que los personajes tengan que proteger sus propios intereses frente a una destrucción casi segura, entonces un Psicodrama recoge los pedazos de sus propias mentes y los utiliza en su contra por última vez. Podría ser un Tormento final en grupo mientras los personajes intentan demostrar que tienen una razón para existir, o quizás facilitar un viaje más fácil en el más allá hasta el punto que el Olvido lo permita. De cualquier manera, el surrealismo manda, y la psicología de los personajes determinará su éxito, fracaso o una comprensión final de lo que significa todo.

Si a tus jugadores les gustan los acertijos mentales surrealistas y amenazadores en un Tormento o quieres experimentar una historia realmente rara (imagínate tener a David Lynch como Narrador). Entonces un Psicodrama podría ser la opción más adecuada.

SEÑALES Y PORTENTOS

“Habrá momentos cuando no habrá nadie tan ciego como a quienes se les pide que vean. Porque verán la masa de la oscuridad y dirán que sólo es una nube. Verán acercarse el ejército de las tinieblas y dirán que sólo es un hombre. Y verán la llegada de los días oscuros y dirán que sólo es una estación de noches largas.”

“Dirán que estas señales no son tan malas como parecen por miedo a que les llamen pájaros de mal agüero y no avisarán de la llegada de la muerte por miedo a que la muerte llegue de verdad por haberla llamado. Pero demasiados de ellos no dirán nada de las tinieblas por miedo a tener que guiar a los demás en la batalla contra ellas.”

“No es la mala visión lo que nos estorba, amigos míos. Son la debilidad y la cobardía que atan nuestras lenguas. Y el miedo, por encima de todo, es lo que nos ciega.”

Los Wraiths lo han sabido siempre –algunos mejor que otros– que el Juicio Final es algo que terminará llegando, no sólo una leyenda. Viviendo sobre el equivalente espiritual de un agujero negro, y teniendo que visitar el espacio que se encuentra delante de él de vez en cuando, hace que se trate de un conocimiento extendido.

Sin embargo, siempre ha existido un intenso debate sobre *cuándo* podría ocurrir o en qué condiciones. Cada vez que un Gran Maelstrom ha surgido de los Nihils, todos han gritado: “¡Aquí llega!” sólo para resultar que se han equivocado cuando la tormenta se retira y termina. Pero de la misma manera algunos dijeron que este último Gran Maelstrom era realmente *antinatural*, lo que siempre es un motivo para los rumores.

Y existen otras señales desapercibidas de que algo va mal...

LA ESTRELLA ROJA

“El Ojo llegará al final de todo, cuando el hambre del Vacío ya no pueda ser contenida con simples migajas.”

“El Ojo contemplará cómo los durmientes despiertan, y mirarán hacia arriba con sus propios y enormes ojos, y probarán el aire con sus lenguas.”

“El Ojo contemplará cómo las tormentas arrasan el mundo, y cubrirá el sol y la luna y las estrellas del cielo.”

“El Ojo contemplará cómo los ejércitos de las tinieblas avanzan para luchar en las sombras recién formadas.”

“El Ojo contemplará cómo las prisiones de las tinieblas se rompen, y sus ocupantes son libres de nuevo.”

“Pero sólo cuando lo que se encuentre por encima de todo comience a llamar a lo que se encuentra debajo, el Ojo contemplará como la fuente de las tinieblas se alza par tocar el mundo, despejando su camino mientras surge del Pozo del Vacío.”

“Y entonces el Ojo dejará de ver, porque no quedará nada más que ver...”

La Estrella Roja se hace visible en el cielo de las Tierras de las Sombras justo después del Estallido, y puede verse claramente en cuanto los Wraiths salen de sus refugios del Maelstrom.

Los mortales no parecen haberla visto, aunque los Wraiths que toman forma en las Tierras de la Piel o poseen a los vivos, también pueden verla allí. También corre el rumor de que los magos, vampiros y otras criaturas sobrenaturales también pueden verla, aunque nadie ha conseguido preguntarles directamente (Todos parecen tener sus propios y curiosos problemas...).

Nadie está realmente seguro de *qué* es la Estrella Roja, pero nadie quiere tampoco hablar de ello. En las condiciones presentes, nadie que haya ido a investigar ha regresado. La única cosa de la que cualquiera que se moleste en hablar de ella (y no son muchos) parece estar seguro es que parece que se hace cada vez más brillante con el tiempo.

Por lo que se refiere a la profecía mencionada, es la única predicción conocida que podría revelar lo que se ha visto. Pero incontables predicciones se perdieron cuando el Templo de los Oráculos en Eurídice fue destruido, junto con incontables videntes, profetas y analistas, ¿Y si la Estrella Roja es algo completamente diferente?

LA MARCA

Numerosos Wraiths con Fatalismo han comenzado a ver una Marca de la Muerte extraña y cambiante en los frentes de algunos mortales. La marca es siempre un método de mantener el destino, y cada Wraith ve algo diferente. Sin embargo, hasta el momento ningún Wraith ha sido capaz de descifrar qué tipo de muerte indica la marca, pues investigar con demasiada atención crea problemas inesperados.

LA PROFECÍA

“...los muertos se alzarán en las tierras de los vivos, y los resucitados surgirán en gran número, y los muertos vivientes podrían superar a los vivos. Y no habrá lugar en la tierra en el que los muertos no puedan ser encontrados, saliendo de sus tumbas y alimentándose de quienes todavía respiran...”

Esta profecía bien conocida de la Dama del Destino parece referirse a lo que ha ocurrido desde el Estallido –por lo menos en parte.

Numerosos Wraiths y Espectros fueron enviados a través de la Mortaja en el mismo momento que el Gran Maelstrom estalló en las Tierras de las Sombras, creando la situación que algunos Wraiths modernos conocen como “El Día de los Muertos.” De repente el mundo se ha llenado de zombis, muchos de los cuales han sido destruidos por una red sombría de cazafantasmas mortales. Sin embargo, otros muchos fueron capaces de aprender de sus errores y consiguieron quedarse y evitar a los mortales que los cazaban. Algunos incluso se han unido en las llamadas “Naciones Zombis” y han atacado a sus aspirantes a ejecutores.

Tras el Estallido, el equilibrio entre vivos y muertos estaba tan mal como la Dama del Destino había advertido. Sin embargo, las “Tormentas Fantasmales” pronto se convirtieron en un fenómeno habitual, especialmente en los lugares del mundo donde la Mortaja había sido muy reducida cuando comenzó el Maelstrom. Tras el estallido de las nuevas Tormentas Fantasmales, aparecen nuevos zombis, y en algunos lugares el número entre vivos y muertos se ha acercado peligrosamente...

CARAS Y FACCIÓNES

Lo que le haya ocurrido a los grandes grupos y personajes principales de Wraith antes del Sexto Gran Maelstrom es responsabilidad de los Narradores y sus jugadores. Excepto por pequeños fragmentos en los diversos juegos de Mundo de Tinieblas, el canon de Wraith se detuvo en “El fin del Imperio,” que da a los Narradores un espacio amplio para decidir lo que le ha ocurrido a cada quien.

Aparte de eso, tendríamos serias lagunas si no redondeáramos el destino de algunos grandes supervivientes, y nos preguntáramos qué les podría haber ocurrido.

PERSONAJES

Artemus Vanderwald: Sobrevivió al Estallido y está trabajando para reestructurar el Gremio de Furias “a su propia imagen.” ¿Cómo lo ha hecho? ¿Siguen manteniendo la Causa o la han abandonada por el pragmatismo actual? ¿Están cooperando con los Trasgos o se oponen a ellos? ¿Y qué está haciendo Vanderwal ahora que los Cinco Barrios de Nueva York se han convertido en un centro espectral junto con el resto de la ciudad?

El Señor Mendigo: De alguna forma, el gusano codicioso de los Señores de la Muerte ha sobrevivido, y se ha dirigido a Copenhague para recuperarse. ¿Se ha instalado y comenzado a reconstruir un imperio favor sobre favor? ¿O se conforma con esconderse en cualquier agujero que haya conseguido y está esperando el paso de la tormenta para hacer su movimiento...?

Hermano Tenaz: El nuevo líder de los Perdonadores ha convertido su Gremio en una organización a pie de calle, llevando la batalla contra el Olvido en las calles y los refugios. Sin embargo, sigue siendo un líder algo reticente, debido tanto a la fuerza de su Sombra como su preferencia por enseñar a los nuevos Perdonadores. ¿Está listo para arrojar la toalla y tomar las riendas de otra cosa? ¿Y si es así, qué forma adoptará cuando el Olvido lo llame...?

Diké: El Malfeo más responsable del estallido del Sexto Gran Maestrolm no consiguió lo que quería: se suponía que el estúpido mortal tenía que detonar la bomba *dentro* del Vacío, y no en el Laberinto. Frustrado en su plan de gobernar el propio Olvido como el Ángel Oscuro, en su lugar se ha dedicado a atacar las fuerzas de su archirival Laquesis. Sin embargo, no se la ha vuelto a ver, y aunque sus seguidores todavía tienen contacto con ella a través de la Mente Enjambre, las órdenes que da son infrecuentes e incomprensibles. Podría estar en cualquier parte, haciendo cualquier cosa y planeando casi todo...

Dr. Escalofrío: El líder de la Alianza de los Mandelbrots de los Trasgos recibió la orden de Midian de quedarse atrás, recrear el efecto del Estallido y destruir por completo la Mortaja. ¿Hasta qué punto lo ha conseguido? ¿Ha tenido algo de “ayuda” de abajo...?

Hideo Masaka: El vil “tumor humano sonriente” que era el experto torturador del Círculo Órfico fue asesinado, junto con la mayor parte de su grupo, en la noche del Estallido. Sin embargo, ha regresado como Kuei-jin, y ha pasado todo este tiempo reasumiendo sus actividades previas –en resumen, la tortura. ¿Pero dónde se encuentra y sabe algo de que ocurrió *de verdad* tras el Estallido...?

Las Damas del Destino: Tras el hundimiento de Estigia y su adiós a Erik, la Dama del Destino subió a una barca con sus hermanas y se marcharon, para nunca volver a ser vistas. Pero eso no significa que no estén haciendo *nada*. ¿Está la Dama del Destino esperando el momento para reunirse con su hijo (Caín) o está ayudando a acelerar la destrucción del mundo? ¿Es ella la causa de los problemas de Fatalismo la cura?

Lord Nhudri: Tras la destrucción de la Isla de los Lamentos su forja fue encontrada destruida “como si la hubiera aplastado un martillo gigante” y nadie lo ha vuelto a ver desde entonces –o por lo menos, nadie quiere hablar de ello. Pero algunos dicen que ha vuelto al Laberinto por razones propias. ¿Está de verdad realizando “reparaciones” en el Mundo Subterráneo o ha abandonado a los servidores de Caronte sabiendo que su deuda con el Emperador ha sido saldada? Y si es así, ¿dónde se encuentra ahora...?

Marcus Stavatson: Se dice que el líder de los Guerreros de Lethe de la Legión Silenciosa se ha convertido en el sucesor del Señor Silencioso tras el Estallido. ¿Ha fundado su propio Imperio desde entonces o ha terminado cayendo en la desesperación...?

Maxwell Carpenter: Tras el estallido Max entró en las Tierras de la Piel con un nuevo cuerpo y se ha divertido mucho tras enfrentarse con un grupo de Amenti. Pero regresó para destruir su tumba, quizás su último Grillete, en un acceso de rabia, lo que significa que posiblemente haya regresado a las Tierras de la Piel. Y si es así ¿dónde se encuentra y qué está haciendo...?

Midian: Supuestamente en las Tierras de la Piel, tras haber sido engullido por el Estallido y colocado en un nuevo cuerpo. ¿Pero qué ha sido de él y qué ha estado haciendo? ¿Todavía se encuentra en contacto con el Dr. Escalofrío –coordinando la destrucción de la Mortaja desde ambos lados?

Minos: El líder de los Mnemoi y creador de Mnemosynis ha desaparecido desde la Trascendencia de Caronte. Algunos incluso dicen que se marchó antes de que ocurriera, tras ver cómo su archienemigo, el Señor Sonriente, era ejecutado por una traición que sólo Minos conocía desde hace

mucho tiempo. Dónde se encuentra actualmente es una pregunta que nadie se atreve a contestar –ni siquiera los maestros de su Gremio. Pero existen oscuros rumores que surgen de lo que queda del Río de los Muertos...

Perséfone: Sabemos que entró en la Mortaja en el momento exacto que el Maelstrom estalló, provocando la primera “Tormenta Fantasmal,” en la que los muertos fueron arrojados a cuerpos muertos, personas vivas y objetos inanimados del mundo físico. En cualquier caso, ¿qué le ha ocurrido desde entonces? ¿Está escondida en las Tierras de la Piel o en las Tierras de las Sombras horrorizada por lo que ha hecho? ¿O está atrapada en algún lugar y necesitada de rescate? ¿Y qué ocurriría si fuera liberada...?

Rasputín: Actualmente en las Tierras de la Piel con la mayoría del Gremio de Titiriteros. Teniendo en cuenta sus apetitos es mejor no especular demasiado sobre lo que está haciendo –o a quién, excepto posiblemente que se trate de alguien muy poderoso. Esto podría utilizarse para explicar la situación de Rusia en estos momentos, así como cualquier tipo de desastres –especialmente los que estén relacionados con figuras mesiánicas y cultos...

Samuel Haigh: Sigue todavía en forma de cenicero, aunque puede que haya tenido un ligero “cameo” en la novela de Mago: “Ascensión” golpeando a uno de los personajes en la cabeza.

El Señor Esqueleto: Se dice que el decepcionado –y muy poderoso- Señor de la Muerte ha caído mientras defendía Estigia. Aparentemente consiguió escapar de su Tormento y ahora vaga por el Laberinto “buscando una salida o venganza.” ¿Hasta qué punto ha conseguido cualquiera de sus objetivos? ¿Ha conseguido salir? ¿Dónde está? ¿O ha caído ante su Sombra hace tiempo...?

Slander: La mayoría o todos los ocho mejores asesinos anónimos del Gremio de Máscaras sobrevivieron al Estallido, y sería una locura para ellos no continuar trabajando juntos. ¿Pero dónde se encuentran ahora y que están haciendo? ¿Y si uno de ellos cayera y volviera como Doppelganger, sería alguien capaz de descubrirlo...?

El Señor Sonriente: Desenmascarado como el indigno traidor que era, el Señor de la Muerte fue “destruido” en “*El fin del Imperio*”. Sin embargo, muchos de sus leales vasallos se han negado a creer que ha desaparecido y se han convertido en Cazadores de la Muerte para tratar de encontrarlo en el Laberinto. Que alguien esté tan loco como aventurarse en el Laberinto en este momento dice mucho, pero ¿y si consiguió escapar a un Tormento de Destrucción bien merecido? ¿Y si ha sido poseído por su Sombra desde entonces...?

La Niña Calceán: Puede ser consciente o no del estallido del Sexto Gran Maelstrom, a su manera inocente. ¿Los Juglares supervivientes han terminado reconociéndola como la más poderosa usuaria de Lamento que queda en las Tierras de las Sombras? ¿O ha permanecido apartada de ellos –y oculta- dedicándose a recoger las cosas que nadie quiere?

Espartaco: Tan pronto como el Estallido comenzó, saltó a las Tierras de la Piel, donde se dice que ha estado convirtiendo el mundo en un infierno. ¿Pero qué clase de infierno y dónde? ¿Sigue despreciando a la mayoría de los “Renegados” o ha enterrado sus prejuicios ante el cambio de circunstancias? ¿Y podría convertirse en un líder unificador en estos momentos problemáticos...?

Yu Huang: El Emperador de Jade fue devorado por un Malfeo hace mucho tiempo, y ha existido como una especie de entidad híbrida desde entonces: no del todo Wraith ni Malfeo. Esto presenta una serie de opciones intrigantes en una Crónica del Tiempo del Juicio: Aunque su ejército fue destruido durante el ataque contra la Necrópolis de Londres y los supervivientes fueron llamados para aplastar la rebelión en las Fuentes Amarillas y las incursiones en las fronteras, ha tenido tiempo para reunir sus fuerzas de nuevo. La pregunta es... ¿Qué hará con ellas?

GRUPOS

Los Benandanti: Siguen haciendo lo que pueden, pero sus días de gloria han quedado atrás. Se encuentran divididos y cada vez son menos mientras sus viejas costumbres son olvidadas y nadie sustituye a los miembros que mueren o son asesinados. ¿Todavía pueden jugar su parte o están condenados a volverse irrelevantes en los últimos momentos...?

Los Barqueros: Todavía siguen ahí, transportando almas a donde necesitan ir. Tienen una deuda inmensa con las Tierras de las Sombras por haber sido los instigadores de su situación actual, y es un hecho que les duele. ¿Van a esperar a que la tormenta termine y que amanezca mejor mañana? ¿O van a tomar medidas como poner de nuevo en marcha el Expreso de Medianoche...?

Los Gremios: Ya no son organizaciones proscritas y pueden dejar su secretismo a un lado y actuar abiertamente. Algunos, como los Juglares, han caído, y otros, como los Mnemói, han sido redimidos. ¿Pero pueden todos los Gremios trabajar unidos en esta nueva época o están condenados a enfrentarse de nuevo? ¿Serán capaces de presentar un frente unido frente a la Oscuridad amenazante...?

Los Herejes: Su mayor enemigo, Caronte, Trascendió ante testigos, demostrando por fin que tenían razón. Y con el final de la Jerarquía la prohibición de predicar la Trascendencia también ha desaparecido. ¿Han aprovechado este momento para incrementar su número y traer la salvación a los

Wraiths que quedan? ¿O les siguen afectando los antiguos prejuicios provocados por los excesos de los Pescadores...?

La Jerarquía: Una organización mundial de Wraiths, la Jerarquía ya no existe: su gobierno fue destruido al mismo tiempo que la Isla de los Lamentos era destruida con el Estallido, y el único que podría haberla unido de nuevo, Caronte, regresó de entre los vivos para Trascender en la calma antes de la mayor tormenta. ¿Puede la organización ser reconstruida ante la inminente Oscuridad, o todos los supervivientes perecerán separados...?

La Legión Perdida: Aparentemente regresó del Abismo tras el Estallido. ¿Han regresado para conseguir algo? ¿Y qué? ¿Aprendieron los Legionarios Perdidos algo interesante durante su desaparición?

Los Caballeros Mártires: Hace mucho tiempo uno de los Caballeros Mártires tuvo una idea realmente mala sobre almacenar Espectros capturados en su cuartel general en Estigia. Esta idea llevó a su casi destrucción cuando el Estallido alcanzó la Isla de los Lamentos pero –como muchos de sus compañeros de la Orden de la Espina- los supervivientes consiguieron dar lo mejor de sí mismos y dedicar su poder contra el Maelstrom. Todavía siguen vigilando ante la posible infiltración de los Espectros en las Necrópolis, su principal interés en los últimos tiempos. ¿Pero están consiguiendo algo con su vigilancia? ¿O los agentes del Laberinto están jugando con ellos...?

El Círculo Órfico: Casi completamente destruido, debido a algo terrible que ocurrió durante la noche del Estallido. Los que sobrevivieron al cataclismo de su cuartel general huyeron y se ocultaron por miedo a su existencia. ¿Puede alguno de ellos ser persuadido para que cuente la verdad de lo que ocurrió, suponiendo que pueda recordar? ¿Y qué secretos quedan todavía en Taenaurus...?

Los Renegados: Su momento de posible triunfo llegó y se fue con el Estallido, pero se estaban demasiado débiles y ocupados en luchas internas para aprovecharlo. ¿Quiénes han sobrevivido y en qué estado? ¿Ha asumido alguno de ellos la posición del fabuloso Señor Renegado...?

El Ojo sin Párpado: Destruído por el Estallido o eso parece. Sin embargo, nunca se debería considerar a nadie acabado hasta que se encuentra el cadáver. ¿Y qué secretos de la Inquisición de Estigia podrían encontrarse flotando en la Tempestad o enterrados bajo los escombros de la Isla de los Lamentos...?

QUERIDO AMIGO, ES EL FIN

JUICIO FINAL Y OLVIDO

Voces que llaman, voces que lloran

Algunos nacen y algunos mueren

Es el alfa y el omega de la venida del reino.

-Cuando llegue el hombre, Johnny Cash

Algo que podría impedir el deseo de un Narrador de dirigir una Crónica del Tiempo del Juicio para Wraith –aparte de no querer terminar con la Crónica actual- es la pregunta de cómo hacer que llegue el Juicio Final.

No es que no exista información preexistente sobre el Final –todo lo contrario. El problema es que el final ha sido profetizado de una forma muy directa y comprensible. Y esto puede hacer que la perspectiva de la trama parezca un poco predecible: un día el Vacío engullirá todo el Mundo Subterráneo y eso será... ¿comprendes?

Cómo podría surgir ese Vacío y si el Círculo de los jugadores podría evitarlo son elementos que el Narrador y su grupo podrían reunir con algo de trabajo. Pero que el fin del mundo de Wraith sea conocido también niega una mayor parte del misterio, suspense y diversión de los últimos momentos de los demás juegos de Mundo de Tinieblas.

El propósito de esta sección es ayudar al Narrador a buscar finales alternativos. El resultado final podría ser el mismo, pero vamos a desafiar el significado literal de los “hechos” bien conocidos.

¿Qué es el Fin? Al final de esta sección esperamos que tengas más respuestas a esta pregunta de las que tenías antes de leer. Y con algo de suerte, la mayoría de ellas serán tuyas.

¿QUÉ ES EL JUICIO FINAL?

La definición general y aceptada del Juicio Final es “el día en el que el Olvido lo devorará todo.” Aunque suele ser suficiente para responder a la mayoría de las preguntas de forma sencilla, un Wraith con una mente más inquisitiva –y suponiendo que un corazón menos débil- podría hacerse preguntas sobre los detalles de ese día. Y muy a menudo recibirá como respuesta que no siga preguntando, que los servidores del Vacío podrían estar escuchándole.

La verdad sea dicha, es que nadie sabe realmente *qué* forma podría tomar el Fin. Es la típica pregunta que ha dejado perplejos a los filósofos del Mundo Subterráneo y a los Olvidógrafos desde el

Primer Gran Maelstrom, provocando más preguntas y controversias a lo largo del tiempo (y como cualquier otra forma de academicismo apocalíptico quienes saben estarán más que contentos de gritar “Os lo dije” cuando su teoría resulte ser demasiado correcta).

No puede negarse que el roce del Olvido siempre está presente en el Mundo Subterráneo. Su toque lo corrompe todo, sus efectos pueden sentirse con todos los sentidos y su influencia crece día tras día, como su alcance. Y como todos y cada Wraith tienen un trozo consciente de ese Vacío en su interior –la Sombra- el impulso del Olvido puede sentirse dentro y fuera.

En ese sentido, es casi imposible negar la llegada de los Tiempos Finales. Todo el mundo sabe que llegarán algún día, y todo el mundo sabe que son reales. Y precisamente es lo que ha llevado a la mayoría a ignorar sus manifestaciones, aunque el cristal se esté agrietando minuto a minuto. Como cangrejos pateando en agua que se calienta poco a poco, no tendrán suficiente miedo hasta que ya estén medio cocidos.

¿TODOS?

Bueno, vale –no todos. Existen unos pocos Wraiths que se niegan tozudamente a creer en el Juicio Final. Y la mayoría de ellos son tratados de la misma manera en que los mortales tratan a quienes insisten en que la Tierra es plana.

Algunos de los negacionistas lo son hasta el extremo de no aceptar nada que contradiga o desapruebe su punto de vista, aunque existan pilas de tamaño astronómico ante ellos. Otros son tozudos hasta el punto de la arrogancia, y otros son completamente ignorantes o se aferran a cualquier teoría que hayan asumido.

¿Y quién sabe? Podrían tener razón. La ironía es que posiblemente no sobrevivan el tiempo suficiente para ver los cataclismos.

LAS PALABRAS Y SUS SIGNIFICADOS

Aunque el consenso general, como se ha mencionado anteriormente, es que el Juicio Final es “el día en el que el Olvido lo devorará todo,” existe bastante debate sobre el significado de la respuesta. En gran parte de la misma manera que los eruditos religiosos a menudo piensan largo y tendido sobre cuál podría ser el verdadero significado de un sencillo versículo de un libro sagrado –estudiando todos los significados literales, figurativos y dobles (o triples)- quienes piensan largo y tendido sobre el tema del Juicio Final son capaces de elaborar teorías grandes y complejas sobre el significado de una sola palabra.

DÍA

Existen quienes piensan que cuando el Final comience, ocurrirá muy rápidamente –posiblemente en un solo día. Cualquiera que haya sobrevivido al estallido de un Maelstrom severo- y especialmente al Gran Maelstrom- puede muy bien imaginarse que el día del Juicio Final se producirá de la misma forma rápida. Creen que un muro devastador de Apariciones surgirá directamente del Vacío, atravesará la Tempestad y saldrá de los Nihils, destruyendo las Tierras de las Sombras en el tiempo que le lleve a una tormenta de Nivel Cinco arrasando toda la tierra. Sólo que esta vez la tormenta no terminará, sino que no dejará de empeorar, en lugar de estallar con toda su furia y finalmente reducirse poco a poco en fuerza.

Por otra parte, también existe la teoría de que el Juicio Final será un proceso lento y progresivo: un cambio gradual hacia la entropía, en lugar de un estallido repentino. Los Wraiths con sentido histórico señalan que las cosas cambian para peor con cada nuevo Gran Maelstrom, y que la influencia de las grandes tormentas imbuyen las Tierras de las Sombras con cinismo, desesperación, odio y horror. Al mismo tiempo la honestidad, la esperanza, el amor y la alegría son absorbidos del mismo ambiente, y parecen menos intensos con cada edad que pasa.

Así que quizás el Juicio Final simplemente profetice el momento, ¿pero quién sabe cuántos Grandes Maelstroms tendrán que estallar para que las Tierras de las Sombras se conviertan en un infierno de verdad? El mundo de los muertos no será nada más que un paisaje yermo y carnívoro –casi indistinguible de los rincones más oscuros y surrealistas del Laberinto. Todas las ciudades se convertirán en Anfiskiópolis, la barrera entre la tierra de los muertos y los vivos será tan fuerte como acero estigio y todos los que mueran serán devorados directamente por el Vacío o pasarán un tiempo como Espectros antes de hundirse en las fauces ansiosas del Olvido.

No hace falta decir que quienes miran a ambos lados del debate del “día” prefieren la idea más literal; ocurrirá muy rápidamente y de esa manera las futuras generaciones de Wraiths se librarán de la monstruosidad de un mundo semejante. No hace falta decir que los Vivos también evitarán ese horror, pero los filósofos fantasmales raramente piensan en los vivos en este punto del debate.

DEVORAR

Otro punto de discusión en el debate del significado del Juicio Final es qué significa exactamente ser “devorado.” Una observación del mundo natural muestra que existen muchas formas de devorar algo, y no todas son tan repentinas y totales como meterse algo en la garganta.

Una desviación de la norma se encuentra en el significado alternativo de “Día;” en lugar de una desaparición repentina, el Mundo Subterráneo poco a poco será imbuido por el Olvido con el paso del tiempo, hasta el momento en que se convertirá en Vacío. En ese sentido, el Olvido estaría actuando como un virus que gradualmente se apoderará del mundo, y lo asimilará en lugar de simplemente matarlo como una enfermedad.

Otra versión del Fin –quizás la más habitual- afirma que el último Maelstrom vomitará toda la fuerza del Vacío: un Maelstrom que hará insignificante cualquier otro anterior. No habrá lucha contra esta tormenta, porque no se reducirá en ningún momento; oleada tras oleada de frentes tormentosos de Nivel Cinco, o incluso más, devastarán el Mundo Subterráneo. Corrupción y basura serán arrastradas por todas las Tierras de las Sombras. Y para cuando la tormenta retroceda, quizás años después, lo hará con tanta inercia y fuerza que el Mundo Subterráneo será arrastrado con ella de regreso al Vacío.

Otros se preguntan si el último Gran Maelstrom será un Maelstrom tal y como se entiende. ¿Y si en lugar de una terrible tormenta del Laberinto y enjambres de Espectros se trata de un continuado géiser de antimateria negra del interior del Vacío? ¿Y si todo el Laberinto estalla a través de la Tempestad y llega a las Tierras de las Sombras? Un rápido miasma de material oscuro que indudablemente disolverá el Mundo Subterráneo en menos de un día y quién sabe cómo podría afectar a las Tierras de la Piel...

Y también existe la teoría que quizás se adapta mejor a la palabra “devorar”: la creencia en que un día el Vacío se hará tan grande que literalmente absorberá el Mundo Subterráneo, de la misma forma que un Nihil puede absorber un edificio en las Tierras de las Sombras. Ese día llegará cuando el Laberinto sea visible desde los Nihils en las Tierras de las Sombras, como una especie de aviso de lo que ocurrirá. O ese día podría llegar en cualquier momento, cuando el Vacío alcance una especie de extraña masa crítica, o el equilibrio finalmente se vuelva a su favor.

De otra manera lo que en el pasado fue una fuerza devoradora pasiva de todo lo que caía en su interior, se convertirá en una fuerza ruidosa y terrible que devorará todo lo que encuentre a su paso. El Laberinto será absorbido primero, seguido por la Tempestad y todos los lugares de su interior. Los Derroteros temblarán, se curvarán y caerán en la oscuridad. Y entonces el propio Mundo Subterráneo se agrietará e implosionará –los continentes fantasmales se hundirán en el espacio hasta las fauces ansiosas del Olvido.

TODO

Y también existe la pregunta de si el Olvido se lo llevará todo, la mayor parte o sólo a los “indignos,” o a quienes ha marcado como suyos.

La interpretación más común del Fin es que todo significa, bien, *todo*. Cuando llegue, nada escapará, no habrá alivio ni seguridad. Todo caerá, antes o después, y nadie será capaz de resistir durante mucho tiempo. Las montañas se derrumbarán, los mares serán absorbidos, las ciudades arderán y las estrellas muertas se apagarán, una tras otra, mientras todo cae en el Olvido.

Sin embargo, existen quienes creen que ni siquiera el mayor de los Grandes Maelstroms puede destruir las Tierras de las Sombras, y que con el paso del tiempo finalmente reaparecerán. Esta visión está basada en la filosofía de que la humanidad, en conjunto, no puede concebir la nada total; el pensamiento del cese completo y absoluto de la existencia es algo alienígena, incluso para el más convencido ateo - ¿Quién puede de verdad pensar en *no pensar*?

Por lo tanto, no importa lo poderosa que sea la tormenta y la furia, *algo* terminará reapareciendo sobre la *nada*, aunque sólo sea porque los Vivos lo exigen subconscientemente. Por lo tanto, el Juicio Final será una cataclísmica y terrible destrucción del Mundo Subterráneo –quizás durante mucho tiempo- que puede reescribir algunas leyes espirituales y eliminar estructuras no utilizadas. Pero al final los vientos de la tormenta cesarán y volverán a aparecer las Tierras de las Sombras –quizás yermas, pero en su sitio.

Otro punto de vista más “moral” considera que el Juicio Final sólo es para los condenados. Es un hecho bien conocido que ceder ante la Sombra ayuda al Olvido, de la misma forma que se comprende que rendirse a ella crea un servidor del Olvido, o por lo menos alimento para el Vacío. Por lo tanto, debe existir algún tipo de conexión entre la batalla personal entre la oscuridad y la luz y a gran batalla entre el Vacío y el Mundo Subterráneo. Y quizás el Juicio Final llegue cuando el Vacío decida por fin cosechar a las almas corruptas y podridas y sólo a quienes ha marcado como suyos.

Una interpretación más liberal, o quizás más llena de esperanza, de esta doctrina afirma que el Juicio Final no es un “cuando,” sino un “si.” Si los Wraiths no luchan contra el Olvido constantemente –manteniendo a sus Sombras a raya, y vigilando a los agentes del Vacío –entonces el Mundo Subterráneo se debilitará como resultado. Y si se permite que se siga debilitando más allá de cierto punto, entonces los

condenados (o quizás todos los Wraiths) recibirán una recompensa final y terrible en el Juicio Final, con una rápida e imparable oscuridad. Pero el Fin puede ser aplazado, y quizás incluso evitado, mientras los Wraiths resistan a sus impulsos más oscuros y no cedan ante el Olvido.

OLVIDO

Y por fin, tenemos la pregunta central –relativa al significado de la palabra más terrible del Inframundo. ¿Qué es el Olvido? ¿Qué trae con él?

La respuesta obvia es “El Fin,” y también es la más aceptada: entrar en el Olvido es dejar de existir. El Vacío es el destino del que nadie vuelve: los Espectros y Wraiths condenados caen en él, más allá del Mar de Sombras, y descienden en la oscuridad expectante para ser completamente consumidos. Dentro de esa oscuridad primordial, no existe ninguna historia más que contar.

Sin embargo, algunos están en desacuerdo.

UNA HEREJÍA

Aparte de cualquier interpretación religiosa del Vacío –y hay bastantes, especialmente entre los creyentes- por lo general se acepta que el Olvido existe para devorar los residuos del Mundo Subterráneo cuando ya no pueden existir. Cuando un Wraith o Espectro deja de tener razones para hacer nada más, y renuncia por completo a su existencia, el Olvido le aguarda. Cuando las reliquias finalmente son olvidadas por los Vivos, y los Artefactos son completamente destruidos por los muertos, el Olvido los aguarda.

E incluso los sueños, los pensamientos y las ideas no pueden escapar de sus fauces cuando llega el momento. Ya sean cosas moldeadas por manos, mente o voluntad, todas las cosas creadas por los hombres son tan finitas como sus hacedores, y un día deben encontrar su final. Y ese final es el Olvido.

Sin embargo, también es un hecho que la mayoría de quienes mueren no se convierten en fantasmas, así que por lo general se acepta que esas almas afortunadas se reencarnan –ascendiendo o descendiendo en la escala de la vida- o viajan hasta algún tipo de más allá. De la misma manera, los pocos Wraiths que Trascienden van a algún otro lugar, y es por esa esperanza que muchos dejan el sufrimiento y el trabajo de una vida continuada, y van derechos a cualquier gran recompensa que desearan tener –incluso si no hay nada.

Pero también existe el Vacío, dispuesto a devorar todo lo que cae en su interior cuando llega el Fin. El Olvido es el centro de gravedad de la Tempestad, y el centro de todo el Mundo Subterráneo. No hay huida de él, y no se puede escapar. Porque simplemente, el Olvido ES.

Así que cuando se intenta equilibrar estos “hechos” aceptados, existen quienes dicen que el Olvido –al margen de lo terrible que sea y los servidores que pueda tener- simplemente es la puerta de “salida” del espíritu: un camino fuera del Mundo Subterráneo, en lugar de un final definitivo.

No se trataría de una auténtica Trascendencia, sino de una disolución más tranquila y serena. Las cadenas que atan a los devorados se disuelven, las emociones que se sentían con fuerza se silencian, y cualquier cosa que quede –memoria o sueño- continúa. Quizás este viaje termine en un Elíseo brillante y prometido y quizás termine en una oscuridad fluida con el sonido de un gran corazón invisible latiendo. Pero de cualquier manera, el Wraith habrá dejado de existir.

No hace falta decir que esta idea es bastante impopular, y la Jerarquía está dispuesta a aplastarla por miedo a que se extienda un brote de saltos suicidas en el Vacío que fortalezcan el Olvido. Pero la Jerarquía ya no existe... ¿no es verdad?

OPCIONES DEL OLVIDO

Los Narradores tienen bastantes elecciones a la hora de decir a dónde llevar la historia cuando llegue el Olvido, para un individuo o para todos.

Es exactamente lo que parece

Al margen de cómo el Olvido devore el Mundo Subterráneo en tu Crónica del Tiempo del Juicio, hundirse en la oscuridad es desaparecer para siempre. Los Wraiths que caen en la abrumadora negrura son completamente consumidos, y sufren la misma sensación que los Wraiths con Fatalismo sufrieron en su Visión. Las principales diferencias es que no se trata de un sueño –es una sensación real. Tan pronto como la pequeña voz deje de repetir el nombre del Wraith, su consciencia es destruida, y ese individuo ha desaparecido completamente.

Un Juicio Final

Quizás la forma más pura del Olvido no sea tanto un devorador como un agente del tormento – aislado durante edades incontables para descubrir los errores ocultos y de repente ser liberado...

Una paz separada: Cuando se sumerge totalmente en el Olvido, el personaje se encuentra en un último Tormento. Sin embargo, no es como ningún otro Tormento que haya sufrido, ya que es dirigido por el propio Olvido, en lugar de sus brutales agentes del Laberinto. Así que en lugar de destruir Grilletes, Pasiones o la misma existencia, el Olvido presenta al Wraith una última oportunidad de alcanzar la paz que no pudo alcanzar antes.

El juego de la pasión: Quizás los Wraiths que caen en el Olvido son “tratados” en un último Tormento –uno representado por la Sombra y el Eidolon. Este Tormento trata de cuestionar la importancia de todas las Pasiones y Grilletes que le quedan al Wraith. ¿Merecen esas cosas todo el sufrimiento y horror o de verdad puede renunciarse a ellas?

El conflicto final: En la oscuridad, la Psique y la Sombra se dividen en dos cuerpos separados y se les da la oportunidad de enfrentarse, con el Eidolon manteniendo la paz y arbitrando el proceso. Quizás puedan superar las diferencias que les separan y llegar a una conclusión.

Volver atrás en el tiempo: El Wraith se encuentra de vuelta en un momento importante y crítico de su vida en el que surgió su peor lamento. Se le da la oportunidad de rehacer todo ese momento, negando la secuencia de eventos que le llevaron a convertirse en un Wraith. ¿Pero será su “nueva” vida aceptable, cuando el Olvido –que todo lo ve y lo sabe- le muestre cómo las cosas han cambiado?

Un nuevo comienzo

¿O quizás el Olvido nunca fue un final definitivo, sino el inevitable reciclado del espíritu o su almacenaje hasta que haya transcurrido algo de tiempo y el mundo pueda comenzar de nuevo?

Almacenaje en frío: Todo y todos los que han caído en el Olvido siguen ahí, flotando en una oscuridad sin sensaciones e inconscientes de su existencia. En ese lugar que no es, donde el tiempo no significa nada y las cosas son infinitas, todas las cosas, pensamientos y almas perdidas se encuentran en un éxtasis silencioso y sin pensamiento esperando algo. Quizás esperen un juicio final a manos de un ser superior, o quizás esperen el surgimiento de una nueva realidad, cuando la rueda haya girado por completo.

Hacia el infinito y más allá: El Olvido es el equivalente espiritual de un agujero de gusano y todo lo que cae en él es absorbido por extrañas fuerzas de su interior. Quienes entran voluntariamente son absorbidos y misericordiosamente borrados de la existencia, incrementando el tamaño del agujero. Sin embargo, quienes son arrojados o cayeron involuntariamente tienen la oportunidad de enfrentarse a un peligroso viaje en el que serán atacados por su propio pasado o destrozados por extrañas fuerzas que sólo pueden existir en un lugar donde todas las ideas se convierten en polvo. Y los pocos que tienen la voluntad de sobrevivir para finalmente salir, aparecen en algún lugar muy lejos, separados del lugar en el que comenzaron.

El guardián de todo: Los que caen, caen ante el trono de una presencia enorme e infinita. Nadie percibe a este guardián o el trono en el que se sienta de la misma manera, porque el guardián es *todos* los guardianes, en cierto sentido. Y este guardián ha sido puesto aquí, en lo que parece el Fin, para vigilar la entrada de A Dónde Quiera que Vayas. ¿Dónde quieres ir? ¿Qué es lo que quieres hacer? Elige ahora o confía en que la puerta elija por ti y todo lo que el guardián hará es asegurarse de que nadie interfiera.

La habitación blanca y cálida: Mientras la oscuridad se cierra en torno al personaje, los niveles de autoengaño y las percepciones estúpidas y limitadas desaparecen, y el personaje queda limpio de la carga emocional y el toque corruptor del Olvido, siendo capaz de ver el pasado como una singularidad y reírse. ¡Qué estúpido fue luchar contra esto! No hace tanto tiempo el personaje estaba ahí, esperando la oportunidad de renacer en el ciclo. Y ahora el equilibrio ha sido restaurado y se ha alcanzado un final de verdad, por lo que el personaje puede volver a empezar e intentar de nuevo alcanzar la iluminación... (disculpas a Grant Morrison).

ANTES DE LA RUINA DEL MUNDO: FATALISMO EN EL FINAL

*Tiempo de espada, tiempo de hacha,
Escudos que son levantados,
Tiempo de viento, tiempo de lobo
Antes de la ruina del mundo
¿Ahora sabes más o no?
-La Volva a Odín, prediciendo el Ragnarok*

A medida que la Oscuridad desconocida se acerca, sus señales se manifiestan. Las apuestas del azar se aceleran, y las opciones desaparecen. Lo que *puede ser* se hace más pequeño, lo que *será* se convierte en certeza. Y existe un gran muro oscuro que se aproxima en el tiempo con su causa –un muro que no deja ver más allá: o por lo menos no sin tentar a la locura.

En este apartado se muestran las señales y portentos del Final, junto con sus consecuencias en el juego. También se ofrecen posibles cambios para Fatalismo a medida que el Juicio Final se acerca cada vez más. Los Narradores deberían encontrar estos consejos útiles, tal y como se presentan o con unos pocos cambios.

E incluso si nos has planeado realizar una Crónica del Tiempo del juicio, puede que decidas tenerlos en cuenta de todas formas, como ideas para limitar Fatalismo cuando ciertas entidades entran en juego.

De la misma forma, los jugadores cuyos Narradores se encuentran interesados en crear una Crónica para Wraith: el Olvido siguiendo estos consejos no deberían leer más, sino quieren arruinar la sorpresa...

LA MARCA

Y ahora hermanos y hermanas, os pregunto... ¿tiene la marca? ¿La habéis visto?
-“Criatura de la Rueda,” White Zombie

Mientras se dedican a sus rutinas diarias, los Wraiths que vigilan a los vivos buscando señales de una muerte inminente han descubierto una nueva Marca de la Muerte: una marca que se encuentra en la frente y que desafía todos los intentos de descifrarla.

No todos los Segadores la han visto; parece que sólo quienes poseen algo de entrenamiento en el arte de los Oráculos pueden verla. Y esto ha causado confusión, pues tratar de confirmar que han visto la marca entre sus compañeros a menudo sólo provoca negación: “¿Una marca? ¿Qué marca?” es una contestación habitual.

No es el único rasgo de la marca. Mientras que la mayoría de las Marcas de la Muerte indican la forma en que morirá alguien, o una señal de la afiliación a las Legiones, esta Marca forma la imagen de un objeto: un medio de contar el tiempo. A veces es un reloj de pulsera, otras de pared, otras de sol, otras una hora digital, un reloj de arena o incluso algún tipo de calendario.

Y esto es otro comportamiento extraño de la Marca, porque parece manifestarse de forma diferente ante cada persona que la ve. Suponiendo que un Segador pueda encontrar a otro que pueda verlo, posiblemente los dos no coincidirán en su forma. Dependiendo del método de contar el tiempo con el que el Segador esté más familiarizado, la verá de una forma o de otra, y no existen dos Segadores que la vean igual...

Por supuesto, en un mundo donde lo extraño y sobrenatural es una compañía constante, podría no resultar algo tan inquietante. Pero el problema es que los Segadores que han visto la Marca, no han detectado otras Marcas de la Muerte en quienes la poseen. Esta señal misteriosa parece ser el único indicador de su destino, y como nadie que lleve la Marca ha cruzado la Mortaja, no parece que exista una forma segura de saber cuál puede ser ese destino.

No hace falta decir que algunos han intentado descubrir lo que podría significar. Sin embargo, las consecuencias han sido terribles: los afortunados simplemente no lo han conseguido, mientras que otros han fortalecido su Sombra por culpa de su curiosidad...

LAS REGLAS

La Marca...*existe*. No todos la conocen, sólo quienes poseen Fatalismo 2 o más pueden verla, y todavía nadie se ha enterado de qué significa.

Algunos podría sospechar que, teniendo en cuenta las variaciones en el aspecto de la Marca y su relación con contar el tiempo, el significado de la Marca de la Muerte tiene algo que ver con el tiempo. Pero muchos de quienes han manifestado la Marca son jóvenes, lo que descarta la muerte por vejez, pues este tipo de marcas no se manifiestan hasta que el portador es anciano. ¿Y quién ha oído hablar de alguien que haya muerto de tiempo?

Cualquiera que utilice Fatalismo para conseguir información sobre la Marca, debe realizar una tirada normal, con una dificultad sin modificar según la descripción del Arte en cuestión. Si la tirada “tiene éxito,” entonces el usuario del Arte no ve nada salvo la Marca, y su visión finalmente se desvanece.

Los Narradores “amables” pueden permitir más información, suponiendo que el jugador obtenga varios 10s en la tirada, con mayoría de dados. Lo que los personajes descubren de una tirada tan sorprendente corresponde al Narrador, por supuesto, pero debería ser algo extremadamente importante, no necesariamente *la* respuesta, sino una indicación de dónde conseguirla, de quién conseguirla o por dónde buscar.

Si la tirada descrita falla, entonces el personaje siente como si la Marca se abriera, lo engullera por completo y lo escupiera. Dale al personaje un punto de Angustia, más un punto adicional de Angustia por cada 1 obtenido en la tirada. Si la tirada es un fracaso, el personaje no sólo se siente como si estuviera siendo devorado y vomitado por la Marca, sino que recibe también un punto de Angustia permanente.

Si el personaje insiste continuamente en utilizar Fatalismo para investigar la Marca, a pesar de hacer tirada fallida tras tirada fallida, el Narrador puede imponerle el Defecto: Obsesión de 2 puntos . El Wraith comienza a obsesionarse con supervisar el paso del tiempo y debe rodearse con tantos relojes o mecanismos temporales como puede para ver...lo que sea. Si no dispone de relojes o calendarios reliquia, entonces buscará algún lugar en las Tierras de la Piel con muchos objetos (el reloj del ayuntamiento, una relojería, etc.) y debe gastar Fuerza de Voluntad o hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para dejar la zona durante cualquier período de tiempo.

(A medida que el Fin se aproxima, este Defecto podría proporcionar algún tipo de beneficio, pero eso corresponde por completo al Narrador).

LA VISIÓN

No sabes nada. El infierno sólo es una palabra. La realidad es mucho, mucho peor. Déjame que te lo enseñe...

-“Event Horizon”, Sam Nelly

Además de la Marca, algunos de los practicantes de Fatalismo también han visto otra señal de que se acerca algo siniestro. Adopta la forma de una terrible visión –una visión que afecta a quienes la han visto hasta lo más profundo de su ser.

Al principio sólo la vieron unos pocos pero ahora –a medida que el tiempo se acaba- cada vez más Wraiths confirman que la han visto. Hablan de haber sido engullidos por la oscuridad, y después liberados justo cuando pensaban que no había salida.

¿Resulta extraño que quienes admiten haber visto estas visiones a menudo desaparezcan no mucho después...?

Como ocurre con la Marca, sólo quienes poseen dos puntos o más en Fatalismo pueden ver la visión.

El momento en que los personajes vean la visión depende de su “armonía” con las fuerzas del destino. Quienes sólo tengan dos puntos en Fatalismo no la verán hasta que el Fin esté casi sobre ellos, mientras que quienes tengan cinco puntos –y muchas artes alternativas- podrían experimentarla al principio de la Crónica.

(La clave es que antes o después todos los Wraiths con Fatalismo la verán. Y aunque los que sólo tengan un punto podrían no ver la visión, podrían sobrevivir el tiempo suficiente para ver lo que significa con sus propios ojos...).

Cuando se produce la visión, haz un aparte con el jugador del Oráculo y hazle saber que mientras su personaje se dedica a sus asuntos cotidianos, de repente escucha un ruido extraño y zumbante. Se parece al sonido de las olas, sólo que más fuerte e insistente. Finalmente se hace tan ruidoso que no puede escuchar otra cosa, e incluso la voz de su propia Sombra es silenciada.

Cuando ya no puede soportarlo, el sonido lo envuelve y se encuentra cegado por una ola de completa oscuridad que sólo él puede ver. Todos los sentidos del Oráculo se encuentran saturados mientras se encuentra sumergido en una terrible y rugiente *ausencia* de sensaciones, como si le hubieran arrancado la capacidad de percibir el mundo. Envuelto en oscuridad, sus recuerdos, sentido de sí mismo y la capacidad de pensar rápidamente desaparecen, como si su carne le fuera arrancada por una inminente tormenta de almas. En un breve espacio de tiempo, lo único que permanece es la apagada voz del Eidolon –al margen de su desarrollo- repitiendo su verdadero nombre una y otra vez, cada vez más despacio, como una grabación estropeada.

Y entonces, cuando el nombre se pronuncia tan lento y suave que ni siquiera se aprecia cuál es, el Wraith recupera sus sentidos como si nada hubiera ocurrido y cualquiera que se encuentre a su alrededor le dirá que no ha ocurrido nada –todo lo que experimentó en la oscuridad tuvo lugar en un instante. Sin embargo, el personaje recordará esa terrible pérdida total para siempre.

Contemplar la visión permite que la Sombra tire su Angustia permanente con una dificultad de 6, consiguiendo un punto de Angustia temporal por cada éxito. Esta tirada sólo se hace una vez: aunque el personaje deba revivir la visión o tenga otra, la Sombra no volverá a tener la oportunidad de realizar esta tirada.

Intentar explorar esta visión mediante Fatalismo conlleva riesgos sustanciales, como se detalla en el apartado de interpretación.

EL ARTE

No, no puedo ver el mañana cuando cierro mis ojos. Porque no hay mañana, mi don es inútil.

-“Sacrificio”, Front 242

¿Quién es digno de abrir el libro o romper los sellos que lo cierran?

FALLO DE FATALISMO

El principal Arcanos de los Oráculos –conocido como Fatalismo- ha estado actuando de forma un poco confusa durante algún tiempo. Quizás el Círculo no era consciente, pues había estado al margen de la información sobre el mismo. Y quizás deberían saberlo, suponiendo que algunos de ellos fueran Oráculos, pero no lo supieron por cualquier razón.

Sin embargo, a medida que los Tiempos Finales se acercan, los cambios son más difíciles de ignorar. El futuro se hace más fácil de leer, pero más difícil de cambiar. Algunos eventos quedarán fijos, como si estuvieran grabados en piedra, mientras que otros todavía podrán cambiarse, aunque serán tan pesados como montañas.

Y acercándose en la distancia, no demasiado lejos, viene un muro sólido de oscuridad: el límite completo y horrible que puede verse. Quienes intentan mirar demasiado cerca terminan locos o dañados irremediablemente...

Los cambios presentados a continuación se han realizado en función de las siguientes ideas:

1) A medida que se acerca el Fin, algunos eventos que han sido planeados o desarrollados durante incontables edades (o por entidades extremadamente poderosas) tienen muchas posibilidades de manifestarse, provocando milagros o desastres completos. Como resultado de su seguridad, es más fácil predecirlos, aunque las predicciones pueden estar envueltas en metáforas o ambigüedades.

Por otra parte...

2)...debido al poder puro y/o procedente de esas entidades resulta más difícil manipular los eventos para cambiar o alterar los resultados. Es como si lo que se hubiera predicho hubiera sido escrito en acero estigio, y nadie pudiera alterar lo que debe *ser*.

¿ERES UN SÁDICO?

Estos cambios en Fatalismo han sido realizados por varias razones. La principal y más obvia es que refuerzan el sentimiento de misterio directo sobre los Tiempos Finales presentados en la Crónica. No resulta muy divertido si los jugadores pueden recibir un aviso de lo que va a ocurrir, o intentan evitar el terror procedente del Vacío antes de tiempo. Los Narradores deberían sentirse libres de decir claramente que “eso no funciona” o “no puedes ver nada,” pero algunos jugadores podrían sentirse molestos por semejantes tácticas si parece que son utilizadas aleatoriamente por capricho del Narrador. Este apartado por lo menos te proporciona una razón más allá de tus prerrogativas como Narrador del juego.

Otra razón es añadir una sensación de urgencia final a la Crónica. Se acerca la artillería pesada, los grandes monstruos se mueven y cosas terribles se encuentran a la vuelta de la esquina. Levantarse contra esos poderes horribles y antiguos es todo lo que pueden hacer los personajes para evitar Tormentos de Destrucción, pero no pueden afectar directamente a lo próximo que va a ocurrir.

Y la última razón es enfatizar algo que, con suerte, tus jugadores ya saben demasiado bien: el poder no lo es todo. No importa cuantos puntos tengan o puedan tener los miembros del Círculo en Fatalismo o cualquier otro Arcanoi, simplemente hay cosas que no pueden hacer y algunas situaciones que no pueden solucionar con un abracadabra. Si existen medios de evitar la destrucción o posponer el final, tendrán que surgir de otros elementos –el ingenio de los personajes y la interpretación de los jugadores. Son esas cosas de las que se originan las victorias realmente memorables.

Ten en cuenta que los miembros de la Legión del Destino –extrañamente- no son afectados por los cambios de Fatalismo. Existe un cambio en el funcionamiento de *Consciencia Extraña*, como corresponde a la relación con las Damas del Destino, pero aparte de eso para ellos el Arcanos funciona como siempre. Este estado de “gracia” existe para todos los que el Destino ha marcado como propios, sin importar si dejaron la Legión, sobrevivieron tras la caída de Estigia, o se unieron a otro grupo –incluyendo los Oráculos.

LAS ARTES PRINCIPALES

Kismet: Existe una tonalidad oscura y opaca sobre el destino de lo que se ve y aunque esa persona tenga gran importancia en el destino su futuro se interrumpe bruscamente. La dificultad relativa del poder es de 5, en lugar de 6.

* **Visión fatal:** Como se ha descrito, la Marca comienza a aparecer en los vivos, aunque tratar de determinar su significado puede resultar extremadamente dañino para la salud espiritual del Oráculo. Aparte de eso, no hay cambios en este Arte.

** **Predecir:** A medida que se acerca la hora final, la habilidad para distinguir entre amenazas cercanas y lejanas se confunde. Se predicen peligros inminentes y lejanos con una tirada con éxito: un

éxito para las cercanas y un día, semana o mes por éxito para las de más distancia. Ahora la dificultad es 5 y cada uso con éxito proporciona un punto de Angustia a la Sombra.

Además, en algún momento de la Crónica, sin tener que hacer una tirada, cualquier Oráculo con Prededir verá una terrible señal de lo que está por venir, como se describe en la Visión. Recuerda que esto le dará a la Sombra una oportunidad de ganar Angustia. Intentar explorar esta visión en profundidad incrementará el riesgo de ganar más Angustia.

*** **Interpretación:** Como se ha dicho anteriormente, existe un límite para lo que se puede ver. Intentar ver más allá de cierto punto atravesando la oscuridad provoca el riesgo de fortalecer a la Sombra.

La primera vez que el Wraith intente *Interpretar* la oscuridad, permite al jugador que haga una tirada con dificultad normal, pero dile que todo lo que su personaje ve es oscuridad. Por cada intento adicional, incrementa la dificultad en +1: las tiradas con éxito sólo muestran oscuridad, las tiradas fallidas le proporcionan al Oráculo un punto temporal de Angustia por cada 1 obtenido y una tirada fracasada le proporciona un punto permanente de Angustia.

Para las tiradas que no alcanzan la oscuridad, no hay cambio de dificultad en la tirada. Sin embargo, añade la mitad del número de éxitos obtenidos en la tirada, redondeando hacia arriba, tras sustraer cualquier éxito anulado por 1. Esto ocurre debido a que ahora muchos usos de Fatalismo son más sencillos. Sin embargo, no añadas estos éxitos en una tirada realizada sobre la oscuridad.

**** **Suposición:** Con el tiempo agotándose y con tan pocas posibilidades, resulta más fácil mirar adelante en el momento la batalla. La dificultad ahora es 7.

***** **Suerte:** Sin cambios, aunque los Narradores pueden querer reducir la dificultad cuando se tire, pues puede que sea la última historia (Esto también podría ser una excusa tan buena como cualquiera para hacer un aparte con el jugador y susurrarle la visión...).

Sin embargo, los Narradores pueden limitar este Arte diciendo que existen ciertas tiradas que no pueden negar sus 1. Se recomienda que la excepción quede para momentos críticos relacionados con el Fin.

ARTES ALTERNATIVAS

Espiarse (Libro de Gremio: Oráculos): Intentar ver más allá de la oscuridad sitúa al personaje en el riesgo mencionado. Por lo que se refiere a lo que ocurre antes de la llegada de la oscuridad, corresponde al Narrador, aunque cuanto más vagos sean los resultados, mejor.

* **Visiones lejanas (Libro de Gremio: Oráculos):** Sin cambios, aunque intentar utilizar este Arte mientras la oscuridad se aproxima podría ser tentar a la locura.

* **Sentir las Hebras (Wraith: la Gran Guerra):** Sin cambios.

** **Una lectura rápida (Libro de Gremio: Oráculos):** Si la Marca está en la frente de un Grillete vivo examinado con este Arte, entonces el Oráculo sólo verá la señal, sin importar el resultado de la tirada.

** **Malocchio (Libro de Gremio: Oráculos):** Sin cambios, pero cualquier mal karma que un Narrador podría querer dar al Oráculo como castigo por utilizar este Arte debería surtir efecto pronto...

*** **Tirar de los Hilos (Libro de Gremio: Oráculos):** Ahora tiene dificultad 7. Sin embargo, después de cierto punto las preguntas que el jugador del Oráculo puede hacer reciben como respuesta un enigmático silencio.

*** **La Mano Aparente del Destino (Libro de las Legiones):** Dependiendo de la naturaleza de la Crónica, y a lo que el Narrador le gustaría que ocurriera, la naturaleza del Destino elegido podría provocar cambios interesantes. Aparte de eso, no hay cambios.

*** **Consciencia Extraña (Libro de las Legiones):** Los pocos miembros de la Legión del Destino se han encontrado con que cada vez es más difícil recibir una "respuesta" de las Damas del Destino pues así lo quieren desde el Sexto Gran Maelstrom. Por otra parte, en las ocasiones escasas en las que las Damas dan a conocer sus deseos, no hay mucho que decir. La dificultad para preguntar se incrementa a 8, aunque la dificultad para obtener una inspiración se reduce a 4.

**** **Ángulos (Libro de Gremio: Oráculos):** Es mucho más difícil provocar que algo le ocurra al objetivo, pues el destino se está solidificando. Ahora la dificultad es 9, y se adquiere un punto adicional de Angustia por utilizar este poder.

**** **Curso del Destino (Mar de Sombras):** Sin cambios, aunque resulta muy improbable que alguien se sumerja lo suficiente en la Tempestad para utilizar este Arte.

***** **Envolver (Libro de Gremio: Oráculos):** Sin cambios.

OTRAS VOCES: EL RESTO DEL MUNDO DE TINIEBLAS EN OLVIDO

*Hoy estoy reuniendo a mis amigos
Todos esos camellos, soldados y puercos
Y aspirantes a santos
Todos solos en sus habitaciones que brillan en sus ojos
Toca una canción que los haga salir fuera
Para ver si el amor vence.
-“Sparkle”, Live*

Por supuesto, los Wraiths no son los únicos envueltos en esto. Dependiendo de lo interconectado que sea tu Mundo de Tinieblas, existe la posibilidad de que otros grupos puedan ayudar a evitar el dominio final del Olvido, o que ayuden a darle la bienvenida.

Teniendo en cuenta que los Wraiths son los verdaderos protagonistas del espectáculo, se recomienda que la participación de estos extraños sea mantenida de forma secundaria: ayudando a fortalecer o debilitar la Mortaja, pero sin ser completamente responsables de la salvación o destrucción del mundo. Puede que los Wraiths ni siquiera lleguen a saber quién les está ayudando o estorbando hasta algún tiempo después (y si todo termina sin que nadie sea destruido, todo sea dicho).

Ten en cuenta que estas posibilidades de interferencia externa parten en su mayoría del supuesto que los suplementos del Tiempo del Juicio de los demás juegos se producen al mismo tiempo o con la misma magnitud. Se trata de algo deliberado. Esto es **Olvido**, y que se produzca la Gehenna, el Apocalipsis, la Ascensión, el Invierno o lo que tú quieras mientras ocurre el Olvido posiblemente apartará la atención de tu propia Crónica.

Pero si quieres mezclarlo todo, adelante. Es tu juego, haz lo que te guste a ti y tus jugadores. Simplemente no creas que tienes que hacerlo por el bien de la “continuidad.” Después de todo ¿qué les importa a tus jugadores o a sus Wraiths que Caín camine otra vez sobre el mundo?

Aparte, quizás la amenaza de que el Olvido lo devore todo sea la realidad que se produce tras los demás cataclismos...

JUGADORES EXCEPCIONALES – PRECIO EXCEPCIONAL

Una cosa que es necesario recordar es que fortalecer o debilitar la Mortaja a nivel mundial no es ningún juego. Que unas pocas personas puedan pasar a través de un portal entre mundos durante un breve tiempo ya requiere una gran cantidad de poder, entonces, ¿cómo conseguir algo tan colosal como preservar la barrera contra el propio Olvido o ayudar a la oscuridad echándola abajo? ¿Y si esa gran hazaña no sólo requiere esfuerzo, sino también las propias vidas o almas de los participantes?

El hecho es que algo semejante no puede conseguirlo un grupo de “héroes” del nivel de los personajes y nadie que se meta en esto –para bien o para mal- terminará sonriendo al final. Requerirá grandes presencias que proporcionen y/o canalicen el poder necesario para hacerlo, y de una u otra forma pagarán el precio de su orgullo.

Así que cualquier Wraith que quiera hacer un “trato” con estos extraños haría mejor en prepararse para sufrir daños colaterales al final...

LOS MORTALES

Los Benandanti posiblemente no tengan forma de modificar la Mortaja, para bien o para mal. Lo mismo ocurre con el Arcanum, aunque algunos de sus miembros más eruditos podrían ser capaces de encontrar alguna oscura profecía que anticipe lo que va a ocurrir, y enviar a otros a localizar algo que pueda evitarla. Sin embargo, teniendo en cuenta su historial, lo más probable es que empeoren las cosas mediante una interferencia incompetente.

Por lo que se refiere al Círculo Órfico: gracias a uno de sus miembros tenemos el Sexto Gran Maelstrom, y la mayoría de los demás perecieron cuando ocurrió *algo* en su cuartel general. Los supervivientes no parecen capaces de hacer algo más que luchar por sus vidas o esconderse atemorizados, con lo cual no es muy probable que respondan a una llamada a las armas.

Sin embargo es posible que algunos de sus miembros más poderosos pudieran escapar de esos problemas y adoptar un papel más activo. Pero consideran que los Órficos realizaban actividades que debilitaban la Mortaja mejor sería no intentarlo. Por otra parte, algunos de ellos pueden haber dedicado todo este tiempo a encontrar una forma de deshacer el daño del que se consideran responsables, y ahora podría ser el momento perfecto para dejarles actuar.

(Para más detalles –y un montón de preguntas- sobre lo que le ocurrió al Círculo Órfico tras “El fin de Imperio” consulta **Cazador: Primer Contacto**).

También existe la posibilidad de que la Inquisición juegue un papel decisivo. La fe es un arma poderosa contra los seres de las Tierras de las Sombras e incluso alguien podría pensar utilizarla como barrera contra el propio Olvido. Si la Inquisición descubriera lo que va a ocurrir, podrían intentar

convencer a ciertos elementos del Vaticano de la inminente amenaza. Millones de católicos de todo el mundo podrían recibir el aviso de que recen por la salvación y quizás –sólo quizás- la Mortaja podría fortalecerse lo suficiente para rechazar la oscuridad.

Por otra parte es posible que decidan que se trata de la llegada del Juicio Final y todo lo que hacen es decirles a los fieles que se preparen. Las oraciones globales debilitarán la Mortaja incrementando la creencia en lo sobrenatural y ocurra lo que ocurra será mucho peor por culpa de su interferencia.

LOS VÁSTAGOS

Cuando se trata de asuntos relacionados con la Mortaja, los vampiros del clan Giovanni deberían estar por delante de todo en lo que se refiere a los Vástagos. Su gran plan consiste en cosechar suficientes almas para poner en marcha un gran proyecto que destruirá la Mortaja de una vez. Desde su punto de vista dispondrán de un poder completo sobre los muertos y su clan se situará por encima de todos en el nuevo orden: una perspectiva que debería provocar escalofríos en cualquiera que alguna vez haya tenido la mala suerte de relacionarse con los Nigromantes.

Así que si la Mortaja se encuentra en peligro de ser destruida, lo más probable es que los Giovanni actúen para debilitarla más. Por fortuna perdieron un gran número de almas cautivas cuando estalló el Sexto Gran Maelstrom, pero eso no va a detenerlos. El clan encontrará alguna forma de intentarlo con lo que tienen o buscarán un modo de conseguir las almas que necesitan cometiendo una atrocidad enfermiza. ¿Y quién sabe? Su plan hasta podría funcionar.

El lado bueno de este escenario es que la Mortaja podría ser fortalecida invirtiendo de alguna forma el proceso. Pero para llevarlo a cabo sería necesario alguien que conociera los detalles de los planes y de la Nigromancia Giovanni –algo muy raro entre los Wraiths en general. Y además necesitarían la cooperación de vampiros nigromantes.

Los Tremere también son conocidos por invocar fantasmas y romper las barreras entre los mundos de los vivos y los muertos. Son los principales maestros de la magia de la sangre, y pueden conseguir efectos espectaculares cuando sus antiguos se dedican conjuntamente a algo. Así que si los más antiguos Brujos fueran informados de que el mundo va a ser engullido por la oscuridad primordial podrían muy bien tratar de proteger la Mortaja.

Por supuesto, tratándose de los Tremere podrían requerir algún tipo de recompensa por sus esfuerzos, lo que podría provocar problemas por culpa de un idiota ambicioso que lo haga fracasar todo porque alguien no se inclinó lo suficiente. También podrían tratar de aprovechar la situación para convertirla en una ventaja metafísica, una actitud que tiene la palabra “desastre” escrita con letras mayúsculas y brillantes. Y también está el problema de que últimamente la Taumaturgia se ha vuelto bastante impredecible. De alguna forma el ritual podría empeorar las cosas o fallar de tal manera que sin pretenderlo favorezca el plan maestro de los Giovanni...

Los verdaderos comodines son los Heraldos de las Calaveras: habiendo regresado recientemente de las Tierras de las Sombras, estos Vástagos realmente antiguos se han unido al Sabbat, y pretenden vengarse de un grupo sin especificar de vampiros que aparentemente los encerró hace mucho tiempo. Su habilidad en la Nigromancia rivaliza con la de los Giovanni y podrían muy bien estar dispuestos a obstaculizar o frustrar los planes del clan de los Nigromantes en el proceso.

Así, si los problemas se acercan, existe la posibilidad de que los Heraldos de las Calaveras puedan actuar para reparar la Mortaja o protegerla. Por otra parte puede que su deseo de vengarse contra ese grupo de vampiros que los encerró sea tan fuerte que estén dispuestos a lo que sea para conseguirlo y puede que ayuden a quien sea (tras el escenario, por supuesto) para obtener lo que quieren aunque sepan que nada bueno salga de ello.

O quizás quieran destruirlo todo, o estén actuando siguiendo las órdenes de algo que quiere acabar con la Mortaja. Supuestamente fue debido al esfuerzo conjunto de dos de los Heraldos de las Calaveras más poderosos que consiguieron regresar a través de la Mortaja, ¿pero y si fueron ayudados por alguien más? ¿Alguien que quiere que actúen en su beneficio cuando llegue el momento...?

(Y por lo que se refiere a los Samedi, los Nagaraja o cualquier resto de la Verdadera Mano Negra que conociera los secretos del Mundo Subterráneo, son demasiado pocos para constituir un baluarte efectivo contra el Olvido, o afectar a su llegada como poco más que a nivel individual. Eso no quiere decir que un individuo no pueda causar mucho daño –no hay más que ver el ejemplo de Xerxes Jones- pero tratándose de grupos tan dispares cuyos miembros no podrían llenar un autobús urbano, sus efectos conjuntos posiblemente serían irrelevantes como mucho).

LA PROMESA DE ORIENTE

¿Y qué ocurre con los Kuei-jin?

La verdad es que los Catayanos se parecen más a los Resucitados que a los “Vampiros”, en comparación con los Vástagos. También son capaces de mirar en las Tierras de las Sombras si así lo deciden, lo que los sitúa más cerca del Mundo Subterráneo que sus contrapartidas occidentales. Como resultado, no sólo son conscientes de la presencia del terrible Maelstrom que devasta las Tierras de las Sombras, sino que algunos hasta intuyen la presencia del Olvido que se está acercando.

Sin embargo, una vez más el espectro de la mala ocasión se cobra su precio. La temida Sexta Edad se cierne sobre todo, y a medida que se acerca, el desastre que afecta a los Muertos puede ser ignorado ante los propios miedos y preocupaciones de los Kuei-jin haciéndose realidad. Pero si el Olvido resulta el verdadero terror tras todo lo demás, quienes lo saben pueden ofrecer resistencia.

El Dharma de la Canción de la Sombra –conocido “afectuosamente” como las Flores de Hueso– son quienes están más armonizados con los muertos Sin Reposo de las Fuentes Amarillas, y los candidatos más probables para ofrecer ayuda y consejo a los Wraiths. Y también existe una Disciplina que permite a los Kuei-jin incrementar la fuerza de la Muralla (la Mortaja) en un lugar en particular.

Entre esos dos factores, existen más esperanzas de que los vampiros orientales elaboren una defensa contra el Olvido, y traigan algo de esperanza a una situación de desespero. Por otra parte, si todo lo que queda de la humanidad son pequeños grupos de sirvientes sometidos vigilados por vampiros sedientos, entonces quizás sea mejor un mundo de silencio y oscuridad.

LOS GAROU

La única tribu de hombres lobos con bastante experiencia y conocimiento del Mundo Subterráneo es la de los Caminantes Silenciosos. Sin embargo, tienen mucha experiencia y saben mucho de lo que ocurre ahí, y lo que podría estar a punto de caer. También tienen muchos recursos, por no decir que son bastante dedicados a su deber.

Así que si la Mortaja fuera amenazada por la oscuridad primordial, existen bastantes posibilidades de que los Caminantes Silenciosos convoquen una Gran Asamblea de su tribu y elaboren algún tipo de plan de contingencia. Puede que incluso consigan reclutar ayuda de otras tribus, aunque la posibilidad sea bastante remota, teniendo en cuenta cómo son los Garou. Y si para reforzar la barrera entre mundo se requiere un sacrificio, lo harán de buena gana.

Sin embargo, eso ocurrirá suponiendo que quieran jugar limpio con los demás. El principal enemigo de los Garou es el Wyrn, y aunque el Olvido y el Wyrn podrían ser las dos caras de una misma fuerza –o por lo menos primos carnales– no son realmente lo mismo; al final, cuando al Wyrn no le quede nada que devorar se devorará a sí mismo, y entonces caerá en las fauces ansiosas del Olvido.

Recuerda que los Caminantes Silenciosos podrían permitir que la Mortaja fuera destruida por el Olvido. Si ese desastre cósmico ocurriera “pronto” obligaría al Wyrn a actuar de forma rápida y descontrolada para poder devorar tanto como pueda antes de que el Olvido lo devore a su vez. Esto podría darle a la tribu la oportunidad de utilizar algún truco inesperado mientras la atención de su enemigo se encuentra irremediabilmente dividida y confusa.

Sería un riesgo enorme, pero ante el Apocalipsis profetizado podrían estar dispuestos a asumirlo y seguir adelante con sus planes. Después de todo, ¿qué tienen que perder?

(Consulta el suplemento Apocalipsis para ver lo que los Caminantes Silenciosos podrían ser capaces de hacer, así como un cameo importante de una entidad de Orpheus).

LOS DESPERTADOS

De todos los grupos diferentes de magos con los que los Wraiths pueden relacionarse, la facción de la Tecnocracia sería la que con más probabilidad ayudaría a fortalecer la Mortaja. Aunque costaría mucho esfuerzo –y quizás no tengan tanto tiempo para hacerlo– no existe ningún otro grupo que disponga del personal necesario para hacerlo a nivel mundial.

Existen muchas posibilidades de que muchos Tecnócratas sean destruidos por la “reacción” en el intento, pero el Olvido es precisamente la clase de cosa que intentan prevenir y destruir, si pueden. Como mínimo harían un valiente esfuerzo para impedir que todo sea destruido, y por lo menos conseguirían algo de tiempo valioso. Y no habría que preocuparse de que intentaran debilitar la Mortaja ¿de qué les serviría?

El lado opuesto de la moneda son los Nefandos: magos corruptos y destructivos que sirven a los mismos Malfeos que los espectros, y pueden estar ya participando en cualquier intento por traer la oscuridad primordial. La parte buena es que durante el Gran Maelstrom su habilidad para comunicarse con sus amos quedó reducida, limitando su utilidad. Lo malo es que su actitud actual normalmente es hacer todo lo posible desde casa para que sus planes tengan éxito, y destruir la Mortaja en un momento crítico desde luego que cae en esa categoría.

Las Tradiciones de Cuentasueños y Eutánatos, cuya comprensión de los reinos espirituales y la entropía, respectivamente, podría ser útil para detener esta catástrofe son otra posibilidad. Aunque son

facciones más irregulares y desunidas que la Tecnocracia, podrían unirse para enfrentarse a una gran amenaza, pero si se pondrían de acuerdo en qué hacer, es otra cuestión. Y siempre existe la posibilidad de que uno de ellos termine empeorando las cosas de alguna forma.

LAS HADAS

Excepto los Sluagh –que son capaces de hablar con los muertos Sin Reposo- los Changelings tienden a evitar todo lo que tenga que ver con las Tierras de las Sombras. Para las hadas los Wraiths son un recuerdo incómodo de lo frágil que es su existencia en este mundo. Además, su magia no resulta muy adecuada para hacer nada a favor o en contra de la Mortaja, o la marea del Olvido que amenaza con devorarlo todo.

Pero los Changelings tienen problemas muy similares a los Wraiths con las profecías, y tienen historias sobre la llegada de un Invierno eterno y oscuro que se acerca, así que por lo menos podrían prestar atención a los problemas fantasmales. También podrían invocar a alguno de sus aliados legendarios, o proporcionar pistas sobre antiguas profecías (u objetos mágicos y maravillosos), que podrían ayudar a salvar el día, o por lo menos ganar algo de tiempo.

Por otra parte, los Changelings sufren debido a las mismas fuerzas de negación que fortalecen la Mortaja. Se refieren al terrible peso de la racionalidad y el escepticismo que afecta a la existencia de la magia como Banalidad, y su acumulación puede destruir a un Changeling. Así que si la Mortaja se fortaleciera con la fuerza del acero con una enorme descreencia, podría resultar una sentencia de muerte para las hadas –posiblemente incluso el verdadero significado de su Invierno.

Esta situación presenta una elección muy dura: si las hadas ayudan a reparar y fortalecer la Mortaja pueden terminar cometiendo un suicidio quimérico en masa y si no hacen nada se arriesgan a dejar que el mundo entero muera.

LOS RECIÉN LLEGADOS

LOS IMBUIDOS

Teniendo en cuenta que los acontecimientos del Sexto Gran Maelstrom fueron parte de lo que hizo surgir el nuevo grupo de Cazadores mortales –esos Imbuidos que conocen las terribles verdades que oculta su mundo y poderes para tratar de enfrentarse a los males que acechan- entonces sería una corriente simétrica que de alguna forma puedan ayudar a evitar el desastre final que se acerca tras el Maelstrom. ¿Por qué otro motivo surgirían en el mundo nuevos campeones contra la oscuridad, sino para que resistan para impedir que eso devore a la humanidad?

Sin embargo, como ocurre con los Changelings, la comprensión de los Cazadores sobre lo que ocurre no está muy clara y no pueden ofrecer mucha ayuda de utilidad y sus poderes son demasiado débiles como para que hagan poco más que arreglar desaguizados en su lado de la Mortaja.

Podrían ser capaces de ganar un tiempo precioso para la humanidad mientras los Wraiths actúan contra la gran amenaza, pero eso es todo. Y teniendo en cuenta que muchos de ellos consideran que los Wraiths son una amenaza simplemente por lo que son, intentar parlamentar con los Imbuidos podría resultar casi tan peligroso como hablar de paz con un Espectro.

Por otra parte, algunos de los Cazadores con perspectiva más amplia pueden ganar algún tipo de comprensión que les permite ayudar de una forma más concreta. Esa idea podría ser transmitida a través de hunter-net en segundos, y quienes estén dispuestos a colaborar –sean quienes sean- podrían sincronizar sus movimientos y actuar.

LOS AMENTI

Los Amenti tienen una conexión muy clara con el Mundo Subterráneo, teniendo en cuenta que ellos mismos pasan mucho tiempo como Wraiths. También tienen un nivel variable de control sobre la tierra de los muertos, a través de sus propias almas o los espíritus de otros. Así que si alguien puede encontrar una forma de reparar la Mortaja, serían ellos.

De hecho, en unos pocos de los escenarios para **Momia: la Resurrección en Mundo de Tinieblas: el Tiempo del Juicio** los Amenti (y sus compañeros Renacidos) hacen precisamente eso. Sin embargo, los Narradores de Wraiths deberían tener cuidado a la hora de permitirles que “roben el protagonismo” con algún sacrificio o algún ritual increíble, como se ha mencionado antes. Sería realmente decepcionante que la caballería embalsamada llegue desde las arenas del desierto para salvar el día.

Por otra parte, existe un intrigante elemento de conexión entre Wraith y Momia: Anubis.

Se supone que Anubis ha enseñado a los Barqueros la existencia de las diferentes partes del alma, una información que aprovecharon. También fue quien les pidió que manipularan los eventos para destruir la ciudad fantasmal de Enoch, poniendo en marcha el Sexto Maelstrom. Y desde entonces ha

estado ayudando a los nuevos Renacidos Amenti, que como los Imbuidos, son un producto derivado de la furia del Maelstrom.

Hay varias preguntas sobre su papel en la situación actual, teniendo en cuenta que sus acciones han ayudado a desencadenar el desastre actual en las Tierras de las Sombras. Pero innegablemente tiene un conocimiento inmenso sobre el Mundo Subterráneo y sus almas (y además un poder considerable), por lo que Anubis podría tener la clave para detener el Olvido, o por lo menos detener su avance de alguna forma.

Una búsqueda para encontrar al misterioso “Dios de la Muerte,” y conseguir algunas respuestas de él, podría constituir una increíble Crónica de Aventura. Los Narradores que deseen hacerlo deberían consultar **Momia: la Resurrección**, y prestar atención especial a cómo funciona su parte del Mundo Subterráneo.

LOS CAÍDOS

Los Imbuidos y los Renacidos no fueron los únicos jugadores nuevos que surgieron del Sexto Gran Maelstrom. La explosión tuvo el efecto de agrietar las puertas del Abismo, liberando a los Ángeles Caídos, encerrados desde tiempo inmemorial. Ahora se encuentran de vuelta en la Tierra –vinculados a cuerpos mortales, y jugando en nuevos juegos de poder, divinidad y condenación.

Tras haber escapado del Abismo, muy pocos Demonios deberían sentirse encantados ante la perspectiva de tener que volver. Y teniendo en cuenta que muchos de ellos cayeron por desafiar los planes de Dios sobre el mundo, la mayoría de sus facciones políticas se mostrarán muy reticentes a ceder su dominio a la oscuridad primordial y devoradora.

Una de las Casas demoníacas, la de los Verdugos, tiene poderes que les dan dominio sobre las fuerzas de la muerte. Podrían ser capaces de encontrar alguna forma de fortificar la Mortaja, como los Neberu –que tienen dominio sobre los portales, incluyendo los de las Tierras de las Sombras- y detener el cataclismo que se avecina. Y todos los Demonios podrían ser capaces de dirigir la creencia humana de forma que la barrera entre los mundos se fortalezca.

Por otra parte, algunos Demonios desean destruir la Mortaja. La amargada y rabiosa facción de los Voraces ha permanecido encerrada en el Abismo durante tiempo inmemorial y ahora lo que quieren es destruir este mundo. Así que la noción de que el Olvido se extienda sobre el Mundo Subterráneo, atravesase la Mortaja y devore todo el planeta sería una solución elegante. Y no les faltan Verdugos en su bando.

Y también existen Demonios que quieren ayudar al Olvido por su propia ganancia personal. De alguna forma confían en sobrevivir a la inminente tormenta, y convertirse en los reyes de cualquier mundo nuevo que nazca tras el paso de la marea de la oscuridad.

¿Quién sabe? Hasta podrían tener razón.

VOCES MAYORES – FUERZAS MAYORES

Finalmente está Dios, los dioses, o cualquier deidad o deidades que gobierne sobre tu visión del Mundo de Tinieblas. ¿Qué papel podría tener Él, Ella o Ellos?

Realmente depende de cómo el Narrador considere la expansión del Olvido. Quizás se supone que es la forma en que termina el mundo y nada podrá evitarlo porque Dios así lo ha dispuesto. Quizás todavía no ha llegado el momento y todo lo que ha ocurrido hasta ahora es un aviso de Dios para que la gente recupere la fe y vuelva a la iglesia. Y quizás se trate de algún tipo de prueba divina para comprobar si alguien quiere de verdad que este mundo oscuro y sombrío continúe, sentándose para ver quiénes se alzan para evitar que sea destruido.

Así que en el último momento podría producirse un milagro, y a pesar de la gran probabilidad de que el Olvido lo devore todo, la Mortaja resistirá. Sin embargo, eso sería realmente frustrante, y probablemente los jugadores se sientan decepcionados y engañados por una resolución sin sentido.

De forma alternativa, quizás es el momento de que todo termine, sin importar lo que hagan los personajes para detener el Fin, se producirá de cualquier manera. Aunque eso encajaría con el ambiente pesimista del Mundo de Tinieblas, también haría que los jugadores se preguntaran qué jodido sentido ha tenido su esfuerzo.

Así que posiblemente lo mejor –o por lo menos lo más justo para los jugadores- es que Dios esté sentado a la espera. Podría realizar pequeños milagros aquí y allá, o provocar unas pocas coincidencias importantes, pero por cualquier razón no participará tan directamente como podría, dejando la salvación del mundo en manos de los personajes.

ARMAS DEL LABERINTO: ARMAS, ARMADURA Y ARCANOI ESPECTRALES

Arrodillaos ante mi altar

*Y bebed el vino de la matanza
¿Quién ha dicho que alguien se iba a salvarse?
Sangrad por mí –necesito violencia
Para guiar a los fieles y los ciegos.
-“Dark”, Gary Numan*

Cuando se trata de guerra, algo en lo que el Olvido destaca es en armar a sus soldados.

Es cierto que muchas de sus tropas sólo necesitan un buen viento fuerte de la Tempestad a su espalda y numerosas Apariciones en primera línea, pero eso no quiere decir que baste con eso cuando estalla la guerra. De hecho, lo que sus víctimas fantasmales a veces carecen en provisiones, el Laberinto puede proporcionarlas de sobra. Si sus ejércitos necesitan armas de filo, de fuego, explosivos, suministros, artillería o incluso máquinas de guerra, el Laberinto las proporcionará.

Por supuesto, puede que lleve algún tiempo hacer llegar el material a donde se necesita. Pero si dispone de tiempo, el Olvido puede darles a sus soldados una herramienta para cualquier cosa que puedas imaginar –y bastantes cosas que no podrías imaginarte, suponiendo que no estés loco.

El Olvido sólo espera de sus seguidores que tengan paciencia, de la misma forma que él.

MEDIOS MALÉFICOS

OBJETOS CAÍDOS

La principal razón del poder del Olvido para poder producir cosas es su posición como las grandes fauces devoradoras de toda la materia del Mundo Subterráneo. Todo lo que existe en la Tempestad y las Tierras de las Sombras finalmente desciende hasta la boca del Vacío para ser destruido, cuando llegue su momento. La oscura gravedad del Olvido lo atrae todo.

Pero sólo porque algo sea atraído no significa que ruede como una piedra para caer directa en el fondo de un estanque. A veces la destrucción de un objeto puede ser impedida durante mucho tiempo. Puede ser arrastrada por vientos cruzados, puede rodar por los Derroteros o en las islas de la Tempestad...

O puede terminar en el Laberinto. Si lo hace, existen muchas posibilidades de que un Espectro de una casa o de otra lo encuentre. Los carroñeros se quedan con las cosas que caen del cielo o las ofrecen a los miembros de las castas superiores. Lo hacen tanto para obtener favores como para cambiarlos por cosas “mejores” y los hallazgos más valiosos son atesorados por Apariciones y Torturadores para sus amos Malfeos.

Y si las cosas necesarias no caen del cielo, algunos Espectros tienen talento para atraparlas en medio de las tormentas infinitas antes de que caigan en el Laberinto. El Arcanos Oscuro de Tejer la Tempestad permite a los Espectros conseguir lo que necesitan –o por lo menos algo que podrían usar- de los vientos que soplan fuera de su hogar. Así que si sus amos lo ordenan, sus servidores subirán a los cielos corruptos y recogerán lo que se les pida o sufrirán las consecuencias.

MOLDEADOS Y ELABORADOS

Los Espectros también conocen las artes de Moliar, a su manera corrupta. “Máscaras” sombrías consideran que preparar a los demás para la guerra es una tarea complicada y que requiere cierto talento, como el de sus camaradas fantasmales. Pero cualquiera puede convertir a un Nada –o un Plásmico- en un arma, pieza de armadura, yelmo o escudo con poco esfuerzo. Esas armas raramente duran toda una batalla antes de romperse o convertirse en desechos necróticos, pero pueden constituir la diferencia entre la victoria y la derrota.

Y cuando se trata de Moliar armas pesadas, o máquinas de guerra, la imaginación del Laberinto es legendaria, tanto en escala como en depravación. Se cuentan historias sobre enormes máquinas de guerra creadas con cientos de Espectros unidos por grupos enteros de Máscaras degeneradas para cumplir algún objetivo. Y esas monstruosidades pueden dejar pequeño a un Hekatonquiro en tamaño, fuerza y corrupción retorcida.

Sin embargo, normalmente los objetos Moliados sólo son buenos para un uso en batalla –como mucho- pues estas obras grandes y terribles no pueden existir durante mucho tiempo. Se dice que durante el Tercer Gran Maelstrom un Torturador ordenó la construcción de un barco de guerra Moliado. Esta gran obra fue creada con montañas de Nadas y Plásmicos, y podría haberse convertido en la pesadilla de la Isla de los Lamentos de haber llegado allí.

Pero el barco nunca llegó a dejar el Mar de Sombras. Su casco resultó ser cancerígeno y putrescente, debido a las cosas horribles que se pusieron en su construcción, y pronto se deshizo en un lago de fango. Y eso fue todo.

FORJADO EN LA OSCURIDAD

Si se necesitan objetos algo más resistentes, siempre se puede recurrir a las forjas. Después de todo los Espectros son tan buenos como los Wraiths en las artes del forjado de almas. De hecho, el propio Lord Nudhri fue encontrado en el Laberinto y sin duda impartió gran parte de su conocimiento a los servidores del Olvido antes de que Caronte lo liberara.

En los terribles rincones del laberinto primordial, donde llamas venenosas brotan y rugen, se encuentran grandes fundiciones y fábricas. Y allí, en medio de mataderos de hierro oxidado, los Nadas y Wraiths capturados son llevados para ser fundidos y forjados en el equivalente del Laberinto del acero de almas. Armas y armaduras pueden forjarse en grandes cantidades, en función tan sólo de los suministros y de la disciplina de quienes se ocupan de las forjas.

Como la materia pura del Olvido puede encontrarse por todo el Laberinto, es de esperar que gran parte de lo que se forja allí está hecho con acero “estigio”, solo que con un nombre diferente. Sin embargo, se trata de un error. El acero estigio raramente, si alguna vez, es elaborado por los servidores del Olvido. De hecho, si un Espectro de casta elevada pon sus manos sobre Artefactos de acero estigio, a menudo se los lleva hasta el pozo más cercano de fuego de túmulo y respetuosamente los destruye.

Esto se debe a que la mayoría de los Espectros conscientes consideran que es un sacrilegio colocar la esencia pura de su amo en algo tan básico como corpus forjado. Tal y como lo ven, el Olvido vale por sí solo, no necesita ser diluido o adornado. Esto no quiere decir que algunos apóstatas ocasionales o algún Espectro sin escrúpulos no utilicen la materia de Olvido, pero posiblemente no lo forjen en el Laberinto y deberían tener una buena excusa si otros Espectros los pillan.

(Técnicamente lo que se hizo con la espada de Zyras la que Todo lo Consume –fijar fragmentos de Olvido en ella- también se consideraría una blasfemia. Sin embargo, cualquiera que la ataque también debería enfrentarse a sus legiones de ángeles negros y después tener el coraje de enfrentarse a ella y su espada para presentar sus objeciones. No hace falta decir que nadie lo ha intentado, aunque algunos se preguntan si su odio con Lamaquis el Devorador pudo haber surgido por algo así...).

LA OSCURIDAD EN MI MANO

También es posible crear armas de filo completas a partir de la materia pura del Olvido, que son conocidas como Armas Fragmentadas. A menudo parecen espadas creadas con un cristal pulsante de extraños colores. Otras parecen armas de filo tan oscuras que no pueden reflejar la luz, y parecen espadas hechas de nada.

Los fragmentos brutos sin refinar son recogidos en los rincones más profundos del Laberinto. Allí, el vapor de la boca del Vacío se acumula sobre superficies sólidas y deja depósitos cristalinos de Olvido puro. Un cristal puede tardar un siglo en formarse con el tamaño suficiente para una daga, y siglos, incluso milenios, para una espada.

Recoger y elaborar esta sustancia del Olvido es un proceso muy peligroso. Los Espectros que van a buscarlo pueden terminar disueltos por el Olvido, devorados por los horrores que acechan en las cercanías o afectados por el propio material. Y quienes desean apoderarse del material cristalino deben tener mucha habilidad y paciencia, así como herramientas creadas con otros fragmentos. Un movimiento en falso y un trozo puede estallar en fragmentos, librando un gas peligroso que funde el corpus como si fuera cera.

El resultado final de todo este trabajo peligroso es un arma cuyo poder es igual al acero estigio. Cualquier wraith que resulta dañado por una no sólo sufre, sino que su Sombra es fortalecida por la herida. Y un Espectro que es siquiera *tocado* por una pierde para siempre la zona afectada, devorada por el propio Vacío.

Estas propiedades hacen que estas armas sean muy temidas por Wraiths y Espectros, y sólo los servidores más poderosos del Laberinto tienden a poseerlas. Los seguidores de algunos de los Malfeos más poderosos procuran mostrar guardias personales, sacerdotes o guerreros destacados con estas Armas Fragmentadas, pero se trata de una situación rara.

EL TITÁN DESPIERTA

Últimamente ha sido descubierta otra arma al servicio de la guerra del Olvido. Y se trata de algo muy literal: de hecho, gracias al nuevo conocimiento sobre el Laberinto, la materia necrótica de la que está formado puede ser remodelada, manipulada y controlada.

Este avance es obra de un ingenioso servidor del Olvido. Se convirtió en Espectro no hace mucho, pero lo hizo como Torturador de Ialdabaoth: Un No Nacido que ha dormido desde el principio de los tiempos y que ha despertado periódicamente durante el comienzo y final de los Grandes Maelstroms. Los augures cristalinos del Malfeo profetizaron que regresaría un día para reclamar el título de Jefe de Guerra. Y así ha ocurrido.

Los medios mediante los que el Jefe de Guerra puede hacer que el Laberinto se adapte a sus deseos requieren una combinación de varios Arcanoi y Arcanoi Oscuros. Sólo necesita tocar las paredes del Laberinto para que zonas enteras se curven y cambien según su voluntad.

El alcance de su control está limitado a su territorio, pero los Espectros que han descubierto y refinado esta nueva técnica están convencidos de que pronto dejarán atrás esta limitación y darán lugar a una nueva era de guerra. Hablan del día cuando el propio Laberinto pueda ser enviado a arrasar las Tierras de las Sombras.

Y hablan como si ese día estuviera cerca...

FINALES HORRENDOS

Las siguientes armas especiales pueden ser utilizadas por los ejércitos del Laberinto contra sus enemigos. La mayoría de ellas sólo serán utilizadas en casos en que las tácticas usuales de los Espectros de sobrepasar y abrumar al enemigo con su número fallen, debido a la fuerza de una Ciudadela o a la naturaleza valiente de sus defensores. La petición de refuerzos desde las Tierras de las Sombras al Laberinto podría tardar desde unas escenas a todo un día (o una semana) y la respuesta puede consistir en nuevas armas o simple silencio.

ARMAS DE ANGUSTIA

+2 al coste de Artefacto Sombrío (Máximo 5)

Las Armas de Angustia son armas de filo que tienen cristales de Angustia pura engastados. El proceso para implantarlos es lento y peligroso, y también es considerado una herejía por los forjadores “devotos” del Laberinto. Sin embargo, cuando el proceso termina, el arma actúa como una batería y conductor de Angustia, proporcionando al usuario la habilidad para absorber poder de sus enemigos y utilizarlo contra ellos.

Sistema: Las Armas de Angustia hacen el daño normal de un arma de su tipo –contundente, letal o agravado- y no añaden nada a la tirada de daño.

Sin embargo, cuando impactan con éxito, absorben una cantidad temporal de Angustia del objetivo. El drenaje es igual al daño que causa el arma tras la tirada de absorción, si se produce menos uno (Por ejemplo: Si Zyras le causa cinco puntos de daño a un Doppelganger que se entromete en su camino, y el Espectro sólo absorbe uno, la espada de Zyras le absorbe 3 puntos temporales de Angustia).

Si el arma golpea a un Espectro, la Angustia es drenada directamente. Si no tiene suficiente Angustia para el total del drenaje, perderá un nivel de corpus en su lugar. El corpus es convertido en Angustia por la espada hambrienta.

Si el arma golpea a un Wraith, la Angustia es drenada de la Sombra. Si la Sombra no tiene suficiente Angustia temporal para el total del drenaje, “rompe” un punto de Angustia permanente para conseguir lo que necesita. Un Arma de Angustia puede almacenar hasta 10 puntos de Angustia, y cualquier Espectro puede drenar tantos puntos como quiera en un turno de ella. Si los cristales de la espada están cargados, todavía se puede seguir drenando Angustia, pero se convierte en chispas de luz oscura y maligna que saltan alrededor de la espada.

(Y si algún Wraith cree que esta arma sería una herramienta efectiva para Castigar, mejor que se lo piense. Si un Wraith es tan estúpido para siquiera tocar una de estas armas, toda la Angustia acumulada en el arma pasa directamente a él y alimenta a su Sombra. Y utilizarla en batalla proporciona el mismo resultado: toda la Angustia recogida por el Arma viaja directa de los cristales al Wraith).

ARMAS FRAGMENTADAS

+2 al coste de Artefacto Sombrío (Máximo 5)

Un Arma Fragmentada es cualquier arma de filo creada a partir de un fragmento moldeado de Olvido puro. A veces estos fragmentos del Vacío parecen inmensas espadas de cristal pulsante con un brillo de color verde oscuro, rojo sangre o azul lunar. Y a veces parecen trozos de noche eterna sin estrellas, con una oscuridad de la que ninguna luz puede escapar. Ambas clases de arma son igual de peligrosas en combate, y para los Wraiths llevarlas es un acto suicida.

Sistema: Las Armas Fragmentadas son similares al Acero Estigio cuando se trata de causar daño a los Wraiths. El daño de un arma semejante es igual a la cantidad que haría un arma normal de su tipo (Daga, espada, etc.), pero el daño causado siempre es agravado. Por otra parte, los Espectros pierden un *punto permanente* de corpus por cada nivel de daño que reciben, lo que es otra razón por la que estas armas también son muy temidas en el Laberinto.

Además, siempre que un Wraith recibe daño de un Arma Fragmentada, su Sombra se fortalece. Si el Wraith sufre una herida, tira la Pasión Sombría más elevada del Wraith contra una dificultad de 8. Cada éxito proporciona un punto temporal de Angustia a la Sombra. Y si un Wraith pone sus manos en un Arma Fragmentada, consigue un punto temporal de Angustia por cada turno que la use en combate.

Las Armas Fragmentadas pueden atravesar las armaduras hechas de Acero Estigio como si fueran Acero de Almas ordinario, pero pueden ser rotas mediante armas hechas con Acero Estigio – especialmente Brillo, que fue creada por la Legión del Destino antes de la caída de la Jerarquía.

GAS DEL OLVIDO

Petición especial

Se cuentan historias sobre grandes nubes de humo oscuro y sofocante que surgen de extrañas “bombas” semiorgánicas abandonadas en el campo de batalla. Los Wraiths que entran en esas nubes salen aullando o convertidos en Dopplegangers. Y esto se debe a que esas nubes de humo son nubes de Olvido puro, concentrado en forma gaseosa y liberado.

Sistema: Cualquier Wraith que se encuentre por completo dentro de la nube incrementa su cantidad temporal en Angustia cada turno dependiendo de la fuerza del gas. Lo bueno es que el gas se disipa rápidamente: el humo recién salido de una bomba libera una cantidad de Angustia de 10, mientras que el gas surgido a medio kilómetro de distancia libera una cantidad de 1, no importa lo espeso que parezca.

Los Wraiths pueden resistirse, pero no resulta fácil. Deben tirar Resistencia + Eidolon para resistir esa Angustia, a dificultad 7. Las máscaras de gas reliquia no protegerán a un Wraith por sí solas, ya que es posible absorber el gas a través de la “piel”, como si fuera gas nervioso.

El gas es espeso sin importar su concentración. Reduce la visibilidad hasta el punto de que sustrae 6 dados de las tiradas de Percepción relevantes en su interior, y nadie puede ver a través de él desde el exterior.

ARMAS DE FUEGO DE OLVIDO

+2 Al nivel del arma reliquia

Estas armas de Olvido son más o menos lo que parecen: armas especialmente diseñadas para disparar fragmentos de Olvido puro. Pueden parecer especialmente oxidadas o gastadas, pero son muy mortíferas más allá de su inutilidad aparente. Normalmente son utilizadas por francotiradores ocultos u “oficiales” del Laberinto como armas desmoralizantes.

Sistema: Las Armas de Fuego de Olvido funcionan de la misma forma que un arma reliquia, sólo que requieren Angustia en lugar de Pathos para disparar. También pueden tener cristales de fuego de sangre engastados en ellas para este propósito.

Los fragmentos de Olvido actúan como un veneno virulento. Cualquiera que reciba el impacto y sufra daño debe enfrentarse a 6 dados de daño letal, que sólo puede ser absorbido utilizando Eidolon. Y el Wraith debe continuar absorbiendo, turno tras turno, hasta que los fragmentos de Olvido sean encontrados y extraídos del cuerpo –algo que requiere una tirada exitosa de Destreza + Medicina (dificultad 8) o de Moliar.

Y si los fragmentos no son encontrados, todavía queda lo peor. Si el Wraith pierde todos sus puntos temporales de Corpus no entrará en un Tormento, sino que perderá un punto permanente de Corpus y el daño continuará a través de los diez puntos temporales de Corpus siguientes. Se han contado historias sobre Wraiths desafortunados que literalmente se disiparon en la nada porque no consiguieron localizar la última esquirla de oscuridad...

Pero estas armas también son peligrosas para quienes las usan. Si un Espectro fracasa una tirada de disparo, el arma literalmente explota, causando dados de daño agravado a quien la sostiene, y los fragmentos de Olvido se cobran su víctima.

BOMBAS ORUGA

1 punto Granada, 2 puntos Bomba o una Petición Especial

Los Revólveres Oruga son infames, y por buenas razones, pero estos objetos son peores. Siguen el mismo principio que los revólveres, pero tienen un efecto disperso, soltando un montón de Orugas de Sombra en todas direcciones. Las orugas no “viven” mucho tiempo tras la explosión, pero cualquiera atrapado entre ellas tampoco “vivirá” mucho.

Sistema: La bomba puede ser una granada (4 dados de daño), una bomba (8 dados) u obuses de artillería de mayor o menor tamaño (de 12 a 16). Cualquiera dentro del radio de la explosión sufre daño, si no puede absorberlo, siguiendo las reglas de Orugas de Sombra descritas en la pág. 21 de Secretos Enterrados. El daño debería considerarse letal y la cura también es la misma que se presenta en ese suplemento.

TALADRO DEL INFIERNO

Aunque la mayoría de los Espectros se contentan –o quizás son obligados- con saltar en los vientos del Maelstrom y avanzar volando hacia el enemigo, a veces se necesitan máquinas especiales de

guerra. Y de la misma forma que el Olvido puede armar a sus soldados para la guerra también puede equiparles con vehículos monstruosos que si es necesario los llevan a la batalla.

Algunos Espectros son asignados a estas monstruosas máquinas para ser una especie de conductores, mientras que otros aprovechan la oportunidad de hacer un montón de daño sin preocuparse de lo “cobardes” que puedan parecer mientras lo hacen. También está el hecho de que las máquinas de guerra que su amo les da también les pueden hacer mucho daño, aunque esto a menudo no se dice (De todas formas, nada espera sobrevivir...).

TALADROS DEL INFIERNO

Una creación reciente y horrible de las fábricas del Laberinto, estas colosales máquinas de taladrar y excavar han sido diseñadas especialmente para atravesar la barrera entre la Tempestad y las Tierras de las Sombras. Si se utilizan correctamente, pueden ser utilizadas para atravesar hasta las Ciudadelas más “seguras,” permitiendo que las tropas espectrales y los vientos del Maelstrom entre en ellas. Los supervivientes de estos ataques han llamado a estas máquinas “Taladros del Infierno” y es un nombre tan bueno como cualquier otro.

Estas monstruosidades se parecen mucho a una bala gigante del tamaño de un silo de almacenaje, y están hechas de placas gigantes interconectadas de acero de almas. En el extremo de la “bala” hay un taladro alimentado con fuego de sangre. Tras la maquinaria corrupta que contiene el fuego de sangre y hace girar el taladro hay una zona de carga, donde pueden viajar hasta cien guerreros, o quizás un Hekatonquiuro de tamaño medio.

Los taladros también se parecen a las balas en que para desplazarse tienen que ser disparados con “cañones” igual de colosales. Estos artefactos del tamaño de rascacielos parecen bulbosos y huecos hormigueros y estallan como juguetes frágiles cuando lanzan su carga. Casi todo lo que se encuentra a medio kilómetro del lugar del disparo es destruido por la explosión, y los Taladros del Infierno ascienden del Laberinto, dirigiéndose a las Tierras de las Sombras.

Una vez llegan allí, tienen que “hacer contacto” con un dispositivo de dirección o “cristal guía” para entrar en las Tierras de las Sombras. Durante su trayecto el vehículo puede hacer ajustes menores para impactar en el objetivo, pero debe recorrer su trayecto guiado. Si no lo hace, la máquina no impactará en su objetivo, y tendrá que regresar al Laberinto para realizar otro intento.

El cristal guía es un extraño objeto alimentado con fuego de sangre que de alguna forma está conectado con el enorme cristal de fuego de sangre que alimenta el Taladro del Infierno. El método habitual para colocarlo es que un Doppelganger venda un farol de fuego de sangre a un Wraith incauto, o que oculte el objeto de alguna forma en alguien.

La persona con el cristal regresa a la Ciudadela o lugar marcado, el Doppelganger envía una señal al Laberinto y el cañón es disparado. Mientras el portador no se mueva demasiado, normalmente la operación es un éxito. Sin embargo, no hay garantía de que el portador del cristal no abandone la Ciudadela en un apuro o venda su “cristal de la suerte” a alguien para obtener dinero rápido y fácil.

Siempre y cuando el Taladro del Infierno y el dispositivo de dirección se “conecten” a través de las dimensiones, el taladro se activa, creando un Nihil enorme y permanente. Esta brecha en el espacio permite a quienes se encuentran en el espacio de carga desembarcar (suponiendo que hayan sobrevivido al viaje) y peor todavía, permite que los vientos del Maelstrom destruyan la efectividad de una Morada.

(En el proceso el cristal guía es destruido y con él su portador, pero así es la guerra).

Después de abrir la brecha, el taladro invierte su movimiento y regresa al Laberinto. Con suerte será recuperado en ruta y devuelto al arsenal para usarlo de nuevo. Sin embargo, también podría terminar cayendo en el Vacío, o ser atacado por una manada de Apariciones, robado por soldados de un Malfeo rival o destruido en pedazos. Igualmente, así es la guerra.

Aunque la estadística de fallo suele desanimar un poco, los resultados espectaculares de los éxitos alcanzados son más que suficientes para seguir utilizando estas monstruosidades. Sin embargo, recientemente parece que la estrategia de uso de los taladros ha cambiado. Los Taladros del Infierno siguen siendo disparados contra las Tierras de las Sombras, pero ya no apuntan a las Ciudadelas o Necrópolis.

Ahora aterrizan en algún lugar apartado y en lugar de regresar al Laberinto tras liberar su carga – o lo que quede de ella- permanecen donde están, en “tierra.” Tras ellos, extendiéndose a través de la Tempestad se encuentra una enorme cadena que parece haber sido forjada con acero negro y un fango viscoso y helado.

Y si alguien escucha junto a la cadena, puede oír el lejano sonido de un motor zumbando...

Integridad estructural: 150

Maniobrabilidad: Mientras vuela el Taladro del Infierno tiene 3 dados para impactar en la localización del cristal guía (dificultad 9). Cada tirada fallida resta un dado para el próximo intento. Los

fracasos causan que el Taladro del Infierno se salga por completo de su curso, posiblemente terminando en el propio Vacío.

Personal: No se necesita conductor. Una tripulación del tamaño de 70 – 100 humanos puede caber en el espacio de carga, o 50 Apariciones grandes o un Hekatonquiuro de tamaño medio.

Armas: Ninguna.

Arcanoi: Tempestos 3, Tejer la Tempestad 1

Reglas especiales: Todos los pasajeros del Taladro del Infierno reciben 5 dados de daño contundente cuando aterriza, más uno por cada dad de maniobrabilidad perdido para impactar en el cristal guía (Si el Taladro falló dos tiradas, entonces todos los pasajeros sufren 7 dados de daño).

ARCANOS OSCURO: CEGUERA

Apenas visto, apenas percibido,

Hay un hombre problemático

Que oculta grandes secretos

¿Para qué lo está esperando un caballo en la costa?

-“Sacrificio”, Front 242

En los últimos años la Mente Enjambre ha estado vomitando un “antídoto” para las artes de los Oráculos: una especie de antiArcanos al que sus usuarios se refieren como Ceguera. Funciona para ocultar las acciones del usuario y sus compañeros, así como sus consecuencias de los poderes de Fatalismo, haciendo que sea más difícil para un vidente conseguir información sobre lo que puede ocurrir, o bloquear su visión por completo.

Aunque Ceguera no ha sido perfeccionado del todo, es extremadamente poderoso. No sólo oscurece el conocimiento específico de lo que podría ocurrir de todos los Oráculos que podrían profetizarlo, sino que también desafía los intentos de determinar si el Destino ha sido alterado. Además, su uso elimina el recuerdo de visiones previas de las cabezas de todos los Oráculos en cuestión; esto ha provocado gran confusión entre los videntes lo bastante sabios para guardar sus recuerdos en diarios, que se han encontrado con visiones que no recuerdan haber visto.

Los efectos de Ceguera no han pasado desapercibidos. Varios Oráculos han sido considerados “embusteros” debido a este poder, habiéndose mostrado incapaces de percibir grandes calamidades que ocurrieron poco después. Además, muchos videntes también han desaparecido sin rastro, con su visión bloqueada y sin ser capaces de anticipar su desaparición a manos de los agentes del Laberinto.

Este Arcanos Oscuro ha provocado algo parecido al pánico en el Gremio de Oráculos y los Wraiths que practican Fatalismo de forma independiente. La teoría actual es que con la Dama del Destino ausente, el poder del Destino ha perdido su enfoque y ya no resulta fiable.

Algunos Espectros se han preguntado si se trata de algo más que pánico, pues saben que los primeros rudimentos de Ceguera se descubrieron en el Laberinto no mucho después del hundimiento de la Isla de los Lamentos. Pero si la aparición de Ceguera es el resultado de que las Damas abandonaran Eurídice o es un simple producto de la Mente Enjambre todavía es una pregunta sin respuesta.

En su estado actual, Ceguera es un poder sin refinar. Sin embargo, quienes están “dotados” con él se dan cuenta de que lo que saben es sólo un pequeño fragmento de un conocimiento mucho mayor, y ese conocimiento oscuro es transmitido en pequeñas dosis desde el Laberinto. Por ejemplo, Desgarrar la Mortaja tiene menos de un siglo de antigüedad, y anteriormente ese Arcanos Oscuro existía en una forma muy primitiva, así que los Espectros razonan que Ceguera podría volverse más complejo con el tiempo.

Por supuesto, suponiendo que todavía quede mucho tiempo...

Una desventaja de aprender Ceguera es que, cuando se aprende la Habilidad Básica, la capacidad de utilizar Fatalismo desaparece por completo. Puede resultar desconcertante para las castas que utilizan Arcanoi Oscuros y Fantasmales, y que utilizan “la visión” habitualmente. Para quienes no conocen Fatalismo no importa mucho: después de todo, tienen la Mente Enjambre para guiarles.

Una desventaja más extendida es que Ceguera genera Compostura, tanto en sus usuarios como quienes son afectados directamente. Esto se debe a que debido a su naturaleza a los Espectros no les gusta contemplar el futuro. La existencia es una caricatura dolorosa, y cualquier “vida” más allá del momento es un accidente al servicio del Olvido antes de la disolución en el Vacío. Nada más. Concentrándose activamente en lo que depara el futuro, puede resultar desesperante para un ser que niega el futuro. También fortalece la Psique, que puede conseguir la oportunidad de filtrar preguntas inquietantes. Podría incluso ofrecer la esperanza de redención, o por lo menos un cambio de planes.

Como resultado, lo que podría ser una sorprendente bendición para los servidores del Laberinto en realidad es considerado como una especie de cáliz envenenado. Sin embargo la Mente Enjambre manda, y varios Espectros de las castas de Torturadores y Apariciones han sido “bendecidos” con

Ceguera en os últimos tiempos. Esperan que este “don” les ayude a preparar el Juicio Final, y que el Fin llegue pronto.

Ceguera también deja su marca en sus usuarios haciendo que el Espectro parezca estar ciego: sus pupilas se alargan y se vuelven traslúcidas y blancas como la leche. Los Espectros que parecen no tener ojos a menudo desarrollan nuevos ojos ciegos en lugares inquietantes, como las palmas de las manos, en sus frentes, o como pústulas cancerosas por todo su cuerpo.

REGLAS

Como una extraña contrapartida de Fatalismo, Ceguera también requiere un foco para usarlo mejor. Normalmente adopta la forma de pronunciar en alto (o pensar en alto en el caso de a Mente Enjambre) las acciones que serán ocultadas de la visión. A menudo el Espectro recita una letanía de lo que va a hacer, cómo debe hacerlo, cuándo hacerlo, y los nombres de quiénes lo harán. Si el Espectro no puede recitar esta letanía, por cualquier razón, la dificultad del Arte se incrementa en +2 hasta un máximo de 10.

Ceguera sólo funciona si las acciones son realizadas de la manera más parecida posible a cómo se pronunciaron al activar el Arte. Qué, Cómo, Cuándo y Quién deben fijarse en el momento y ejecutarse de la forma más fiel posible o cualquier detalle del plan podría filtrarse a los Oráculos que de otra manera no habrían visto nada. Hasta qué punto puede desviarse el plan de lo establecido es decisión del Narrador: como mínimo un desastre en el último momento podría romper la ocultación en ese punto, dejando que los planes se filtren a los usuarios de Fatalismo.

Ten en cuenta que realizar Ceguera de ninguna manera garantiza que las acciones ocultas tengan éxito. Sólo porque hayas impedido que todos los Oráculos de la Necrópolis de Chicago vean el ataque contra la Ciudadela mañana a medianoche, no significa que el ataque no pueda ser rechazado. Simplemente que nadie profetizará tu fracaso.

Quienes fracasen utilizando Ceguera sufren el efecto opuesto de lo que intentaban hacer: El uso de sentir Fatalismo proporciona la falsa sensación de estar oculto, y tratar de bloquear visiones emite los planes del Espectro a todos los Oráculos que podrían ser afectados.

Habilidad básica –Visión Invisible: Con la habilidad de bloquear Fatalismo llega el sentido de saber cuándo ha sido utilizado. Un Espectro puede utilizar esta Habilidad para determinar cuánta “limpieza” tendrá que hacer antes de utilizar un Arte de Ceguera –si se molesta en ser cuidadoso- o cuál será la dificultad utilizando ese Arte.

Sistema: Para activar esta Habilidad, el Espectro debe concentrarse en lo que él, o un compañero, está planeando hacer. No se puede tomar ninguna otra acción durante ese turno. Entonces tira Percepción + Ceguera a dificultad 6 para sí mismo y de 7 para otros.

Un éxito permite saber si alguien ha predicho la acción futura en cuestión, y cuantos más éxitos se obtengan, mayor nivel de conocimiento sobre lo que ha sido visto: con qué intensidad, hace cuánto, quién lo ha visto, y lo más importante –si el Oráculo ya ha actuado al respecto, incluyendo si le ha hablado a alguien de sus visiones. Sin embargo, esta habilidad no mostrará lo que el objetivo puede o no hacer: sólo lo que ha hecho o está haciendo será visto por el Espectro.

Utilizar esta Habilidad no cuesta Angustia, pero el acto de contemplar el futuro proporciona a la Psique un punto temporal de Compostura.

· a ····· **Ocultar Visión:** Aunque Ceguera sigue siendo una bestia salvaje, es poderosa. El poder bruto y sin refinar del Arcanos Oscuro permite a su usuario bloquear la visión oracular de ciertas acciones deseadas, como se ha mencionado antes. Sin embargo, también proporciona Compostura, recordando al Espectro cuánto tiempo lleva al servicio del Olvido y cuánto tiempo seguirá –cosas que ningún Espectro quiere...

Sistema: Para activar Ocultar Visión, el Espectro debe reunir a todas las personas y objetos que se utilizarán en el acto a ocultar. Todos los participantes y objetos deben unirse por el tacto. A continuación el Espectro y los participantes deben concentrarse en lo que quieren hacer, cómo lo harán, cuándo lo harán y quién lo hará. Esto requiere diez minutos por participante involucrado.

En la culminación de este ritual, el Espectro que guía el efecto tira Manipulación + Ceguera con diversos niveles de dificultad. También gasta un punto temporal de Ser y tres puntos de Angustia por sí mismo, y un punto adicional de Angustia por cada participante adicional. (Si esta proeza requiere demasiado esfuerzo para el Espectro, los demás participantes que tengan Ceguera también pueden contribuir con Angustia).

La dificultad básica depende del tiempo en que se realizará el acto oculto.

En una hora 9

En un día 8

En una semana	7
En un mes	6
En un año	5

Esta dificultad se modifica por la importancia y alcance de las consecuencias previstas de la acción. Ten en cuenta que la “importancia” depende más de cuántos Wraiths serán afectados que por su rango social. En el gran esquema de las cosas unos pocos Wraiths “importantes” no son nada importantes y muchas almas “sin importancia” podrían resultar terriblemente importantes.

Importancia menor (0): robo/destrucción de un objeto aparentemente sin importancia, una emboscada menor, destrucción de un Wraith indefenso.

Importancia moderada (+1): robo/destrucción de algo necesario, ataque contra una patrulla, destrucción de un Wraith moderadamente importante.

Importancia seria (+2): robo/destrucción de algo crucial, ataque contra una Morada, destrucción planificada de un Wraith importante.

Importancia muy seria (+3): robo/destrucción de algo único, ataque contra una Ciudadela, destrucción planificada de un Wraith muy importante.

Importancia catastrófica (+4): robo/destrucción de un símbolo, ataque contra toda una Necróplis, destrucción planificada de un Wraiths en cuyas manos se encuentra el destino de las Tierras de las Sombras.

Recuerda que la dificultad máxima es de 10.

Cada éxito en esta tirada elimina un éxito de cualquier tirada futura de Fatalismo utilizada para ver el evento en cuestión y de forma retroactiva elimina un éxito de cualquier tirada previa para ver ese evento. Si el Espectro consigue eliminar todos los éxitos, entonces los Oráculos no ven nada, o no recuerdan nada de lo que vieron. En el caso en que un Oráculo consiga –o haya conseguido más éxitos que el Espectro, los éxitos de Ceguera son sustraídos de los suyos, lo que hace que la visión resultante sea menos clara de lo que debería.

Un uso con éxito de Ceguera también borra y/o bloquea el uso de predecir el uso de la propia Ceguera. Es como si todo, desde el uso de Visión Invisible hasta las consecuencias del acto hubiera sido borrado de la visión del Oráculo.

Si el plan es cambiado seriamente en cualquier momento antes de ser puesto en marcha, entonces la tirada de Ceguera se anula. “Seriamente” se consideraría un cambio total en Qué, Cómo, Cuándo o Quién, o 2/3 de cambio en más de dos de las preguntas mencionadas. El Espectro siempre puede volver a reunir a los participantes para realizar otra tirada, pero en ese momento la dificultad se incrementará en +1.

Utilizar Ocultar Visión proporciona al Espectro un punto de Compostura por cada éxito obtenido en la tirada. Además, todos los demás participantes en el uso del Arte ganan un punto de Compostura por tener que contemplar el futuro.