

Necronomicón

El libro maldito

Descripción

¡Este libro es un buen complemento para cualquier Biblioteca! ¡Está encuadernado en carne y hueso extraños y escrito sobre piel humana! ¡Impresiona a tu familia! ¡Asombra a tus amigos!

Bien. Para los que quieren las cosas claras. La cuestión es que no hay ni un solo libro que tenga la asquerosa reputación del Necronomicón. Contiene conocimientos prohibidos y cosas que el Hombre No Debería Saber. Esto lo convierte en virtualmente irresistible para algunos jugadores. Pese a todo, mis jugadores no lo quieren, porque ya se lo di una vez. Viven atemorizados por volvérselo a encontrar.

El Necronomicón vale cuatro puntos de Biblioteca él solo, concernientes a investigar las Qlipottic Spheres de los Nefandos, y 5 puntos por el propósito de adquirir el Conocimiento Demoníaco, el Conocimiento Espectral, Alquimia, Ocultismo y Conocimiento del Wyrn. Desafortunadamente, cada hora (sí, cada hora) empleada en leer el asunto requiere una tirada de Fuerza de Voluntad (realizada por el Narrador a dificultad 7) para evitar sufrir un trastorno mental de cualquier tipo. Por supuesto, en cuanto pase por primera vez, se desata el infierno (metafóricamente). Ese no es su único peligro, sin embargo.

El Necronomicón es una criatura sentiente que está por lo general en estado de reposo. Ergo, tiene su ficha de estadísticas:

Fuerza: 1 Carisma: 5 Percepción: 1 Destreza: 1 Manipulación 5 Inteligencia: 5 Resistencia: 4 Apariencia: 0
Astucia: 3 Alerta: 2
Consciencia (Mago): 2
Areté: 6 Fuerza de Voluntad: 8 Quintaesencia: 11
Correspondencia: 3 Vida: 4 Cardinal: 4
Entropía: 5 Materia: 3 Espíritu: 5
Fuerzas: 2 Mente: 5 Tiempo: 5
Salud: OK (x10), -1 (x5), Incapacitado
Fortaleza: 4, Taumaturgia: 7 (todas los regos conocidos)
Contramagia: 4 dados

Se le considera por lo general como Algo Malo. En realidad las cosas van a peor. La única manera de cerrar el Necronomicón es machacarlo hasta que queda Incapacitado. Esto le lleva a dormir un profundo sueño hasta que recupera todos sus puntos de salud, lo que le lleva unos 16 años (uno por cada nivel de salud). De este modo se conserva hasta que es tocado por un ser que se pueda considerar al menos parcialmente Despertado, en cuyo instante tira Percepción+Consciencia a dificultad 9 para despertarse.

No hay manera de seguir destruyéndolo por debajo de Incapacitado. Se desmaterializa como un espíritu y aparece en algún otro lugar del mundo, con toda su salud y consciencia al máximo. Y puede que se sienta particularmente irritado.

La costumbre más molesta del Necronomicón es su tendencia a tratar de conjurar Cosas Que No Deberían Existir desde fuera de nuestro alcance. Sólo hace este tipo de cosas cuando es el momento apropiado, y no las conjurará a la ligera. Las puntuaciones de estas criaturas varían considerablemente, así como sus niveles de poder, pero a menudo requieren tiradas de Fuerza de Voluntad por parte de los personajes que las observen, si desean evitar coleccionar trastornos. La más débil de estas criaturas no posee esa habilidad. Deberíais haber visto la mirada en los ojos de mis jugadores cuando se dieron cuenta de que habían permitido al Necronomicón someter a Autoctonia a sus propios deseos. Imaginaos los horrores cibernéticos...