

HIGHLANDER

Suplemento para Mundo de las Tinieblas®



Por David Lay

Aviso de Copyright

Créditos

Autor: David Lay

Basado en: Highlander "The Gathering" de Hank Driskill y Jhon Gavigan y Vampiro: "La Mascarada" de White Wolf®

Web: <http://highlander.100megas.com>

Agradecimientos: A todos los que de alguna forma me ayudaron a crear este manual, ya sea jugando mis crónicas, narrándome crónicas o prestándome material, y muy en especial a la comunidad del HUB de Merlinda. Ellos saben quienes son.

Quiero expresar que este suplemento no debe ser considerado una violación a los derechos de autor de ninguna de las empresas que posean los nombres aquí citados, ya que este es un material creado por fans y para fans, sin fines de lucro y solamente en versión electrónica. Como autor, mi intención fue aportar con una idea a un grupo de soñadores, haciendo uso de herramientas que existen. En ningún momento he tenido la idea de rivalizar con las publicaciones de otros juegos de Rol, o de hacer lucro de la idea original de una película de culto como Highlander. Este es un aporte humilde y no un sustituto a lo que ya existe.

Índice

• Prologo: Una conversación interesante	4
• Prefacio	6
• Capítulo 1: Los Inmortales y el Mundo de las Tinieblas	7
• Capítulo 2: Creación de Personajes	9
• Capítulo 3: El Quickening	16
• Capítulo 4: Sistemas	21
• Capítulo 5: Espadas y técnicas de combate	29
• Capítulo 6: Antagonistas	32
• Apéndice 1: Méritos y Defectos	35
• Apéndice 2: Númenes	40

Prólogo:

Una conversación Interesante

"Siéntate y escucha, sé que tienes muchas preguntas acerca de lo que te sucedió, y probablemente acerca de mí también..."

"Sé todo lo que pasó, el accidente en el automóvil, y como te despertaste encontrándote a ti mismo acostado en una cama de la morgue, tus heridas estaban sanadas como si nunca hubieran existido, y estabas caminando por ahí como si nada hubiera pasado. Hiciste lo correcto, correr... Si te hubieras quedado nunca te hubieran dejado en paz con experimentos y cosas como esas. Ahora estás oficialmente muerto. Es mejor así, para ti y para todos los que te conocen. Veras, no somos como ellos. Tú lo eras, pero ya no. ¡Si, si sé que no entiendes! ¡Solo escucha y quédate quieto! Esto ya es bastante difícil de explicar como para que me andes interrumpiendo a cada rato."

"Antes que 'murieras', tú eras como cualquier otro hombre, podías ser herido, te ponías mas viejo a cada minuto, necesitabas ir al doctor cuando enfermabas, como cualquier ser humano. Excepto por una cosa: tú tenías dentro una chispa de vida más grande que la de los demás. Todo eso ha cambiado. Cuando 'moriste', esa chispa se convirtió en una llama, su poder curó tus heridas y te trajo de vuelta a la vida. Yo sé que suena raro, solo confía en mí ¿OK? De otra forma, ¿a quien más vas a escuchar?"

"Quickening es el nombre que damos a esa llama que arde dentro de nosotros, puede ser descrita como tu fuerza vital. Toda criatura viviente tiene esa fuerza vital en su interior, esta junto a ellos, les cura sus heridas y los mantiene vivos. Pero esa fuerza vital en la mayoría de las criaturas es muy débil, se muere junto con el sujeto. Cuando tú 'moriste' esa fuerza vital fue reducida a no mas que una pequeña chispa, por eso los doctores te dieron por muerto, pero luego esa chispa explotó y creció hasta que fue más grande que la de cualquier cosa viviente, millones de veces más grande. Tan poderosa que puede sanar heridas que matarían a cualquier mortal. Tan poderosa que puede traerte de vuelta a la vida desde el mismo umbral de la muerte."

"Si, he dicho 'mortal', ¿Porque? Por la simple razón que tu ya no eres mortal. Tampoco yo lo soy. Lo mismo que té sucedió a ti me sucedió a mí. Me mataron y resucité. Ten, toma esta espada y corta mi brazo. ¡Vamos Hazlo! ¡Haz un buen corte! No te preocupes por mí."

"Ahora, ¿Ves esta herida? ¿Que arias normalmente si te hicieras una herida como esta? Irías al hospital o algo así y recibirías pastillas y muchos vendajes. ¿Estoy en lo cierto? Bueno, observa. El desangramiento ha acabado, en unos cuantos minutos comenzará a sanar y antes de que el día termine no habrá rastro de la herida, como si nunca hubiera existido. ¿Porque? ¡Es el Quickening! La misma cosa me

pasaría si me disparan o si me queman. Contigo es lo mismo muchacho, tu Quickening sanó las heridas que tuviste producto del choque."

"No se como funciona, solo pasa. No soy un experto... soy tal como tu. Yo estaba viviendo una vida normal, hasta que me mataron en batalla contra los Vikingos. Sí muchacho, Vikingos. No, yo no soy de Escandinavia, soy de Irlanda, nací en un lugar llamado Brugh na Boinne, cerca de la pradera de Tara, en el reino de Midhe, en Irlanda. Me enseñaron todo esto, tal cual te lo estoy enseñando a ti ahora, por un hombre llamado Liam MacDara... El ya tenía trescientos años cuando lo conocí."

"¿Ahora? Bueno, él está muerto. Si, si sé que te dije que somos Inmortales, pero hay una sola forma en la que podemos morir, cuando tu cabeza es removida de tu cuerpo. Ahora escucha atentamente porque esta es la parte más importante. Tú me preguntaste porque ando con una espada. Te lo diré. Cuando un Inmortal mata a otro decapitándolo, el Quickening del derrotado se traspasa al ganador, y se hace más poderoso. Toda la fuerza, todo el poder, todo el conocimiento y experiencias se transfieren a aquel que lo decapitó. Eso fue lo que le pasó a Liam MacDara. El fue decapitado en Francia por un Inmortal alemán, que yo maté doscientos años atrás."

"Yo no sé acerca de que se trata todo esto. Algunos dicen que el ganador del premio se convertirá en un dios. Otros dicen que será el fin del mundo. Una cosa está clara, el ganador del premio tendrá todo el Quickening Inmortal que jamás haya existido, y será más poderoso de lo que puedas imaginar. Él tendrá toda la fuerza, conocimiento y experiencia de cada Inmortal que haya vivido. Así que a través del tiempo, los Inmortales han luchado uno contra otro, esperando el día de El Encuentro, cuando pocos de nosotros resten, y nos reunamos en un lugar a luchar unos contra otros por el premio. El Encuentro se dice que esta cercano, y debes prepararte para luchar contra otros Inmortales, ya que muchos tendrán cientos de años de experiencia."

"¿Cuantos Somos?, No lo sé. Quizás uno cada millón de hombres nace Inmortal, quizás menos. Venimos de todas partes del mundo, de todas las culturas, creencias y religiones. El Quickening parece no discriminar entre blancos, negros, o ningún tipo de color de piel. Yo he peleado y matado Inmortales de Europa, China y Sud América."

"También he luchado contra otras criaturas"

"No estamos solos cuando hablamos de diferenciarnos de los mortales. Hay otras criaturas sobrenaturales que deberás

conocer en el curso de tu vida. Yo he vivido entre los Garou mucho tiempo. Hombres lobo, feroces criaturas. También están los Coax, hombres cuervo, los Bagheera, hombres gato, y muchos otros. Ninguno tan común como los Garou. Pero todos son mortales, nacen y envejecen naturalmente, claro, son mucho más robustos que un hombre mortal, y pueden sanar más rápido, pero no tan rápido como nosotros. Pero hay otros que pueden vivir tanto tiempo como nosotros. Los vampiros, criaturas no-muertas que deben beber la sangre de los mortales para sobrevivir, y lo pueden hacer por muchos siglos. No envejecen, pero pueden ser muertos por heridas normales. Están también los magos, que usan 'Magia', torciendo la realidad con sus encantos y hechizos. También hay fantasmas, espíritus, y muchas otras criaturas que aun siquiera yo he visto, solo oído. He oído cosas espantosas y malignas de otras partes del universo lejano de la Tierra. Tú deberás encontrar estas cosas y muchas otras en tu eterno viaje. Muchas de las cosas que encuentres serán amigables, o a lo más neutrales a menos que les hagas daño o te interpongas en sus intereses... Pero otras intentarán matarte. Este es un verdadero Mundo de Tinieblas en el que vivimos, con muchos secretos escondidos para los mortales. De todas estas criaturas, somos los menos comunes, y algunos dicen que los más poderosos, debido a que un viejo vampiro de doscientos años todavía puede morir si lo quemas, en cambio un Inmortal puede ser quemado en la hoguera y recuperarse. Solo recuerda que no importando la gravedad de la herida siempre te recuperarás completamente y sin cicatrices. Pero recuerda que si estas inconsciente es muy fácil arrancarte la cabeza."

"Oh, tantas preguntas. Todas ellas serán respondidas a su tiempo muchacho, tendrás mucho tiempo para aprender cada detalle de este mundo y de las criaturas que podrás encontrar. Tendrás que aprender como vivir sin llamar la atención. Tendrás que aprender como esconder tu Inmortalidad frente a los humanos normales. Yo te enseñaré todo lo que pueda, y luego tendré que dejarte. Pero tu prioridad en este momento es aprender a luchar. Todos los Inmortales pelean usando una espada... Aun así conozco uno que usa un hacha. Si, usa. El aún está vivo y es mi amigo. Él me salvó de un grupo de cazadores una vez. Los cazadores son un grupo de mortales que desean matarnos a todos. Ellos capturan Inmortales y los decapitan, provocando que su Quickening se disperse en el éter."

"Tendrás que aprender como usar una espada, ya que es la única manera en que podrías defenderte, y es la única manera de que puedas derrotar a otros Inmortales. Tú no puedes cortar la cabeza de un Inmortal con el cañón de una pistola. Esta espada me fue dada por Liam MacDara. Tiene cientos de años, forjada por magos negros hace más de quinientos años. Es una espada Celta larga y plateada y es parte de mí. Tráeme ese bulto que está por allá muchacho por favor."

"Esta es una espada inglesa de hoja ancha, forjada del acero en la edad media. La tomé de un Inmortal que maté en Londres casi hace un siglo. Tómalala, es tuya. Hacedla parte de ti, una extensión de tu cuerpo, un brazo extra. Cuando lo hagas, el Quickening la abarcará como parte de ti se hará más fuerte. Siente su peso, juega un rato con ella y acostúmbrate a sentir su hoja. Eso es..."

"Antes que empecemos, hay una cosa que te debo decir. Tenemos ciertas tradiciones, leyes si las quieres llamar así. Ningún Inmortal nunca las romperá, debido a que son practicas y tienen una razón de existencia. La regla dorada es: Nunca pelearás en suelo sagrado. Y suelo sagrado no solo significa iglesias y cosas por el estilo. Los lugares espirituales de los Garou y los nodos de los Magos tienen el mismo efecto. No te preocupes, siempre sabrás cuando estés parado en suelo sagrado debido a que sentirás algo muy parecido a lo que sientes cuando estés junto a otro Inmortal. ¿Recuerdas que te dolió la cabeza cuando nos conocimos por primera vez? Esa es la forma en que sentimos a los otros de nuestra especie. Lo sentirás cada vez que estés en la misma vecindad que otro Inmortal. Le estás sintiendo ahora, solo que te has acostumbrado debido a la cantidad de tiempo que hemos estado juntos. Si otro Inmortal viniera sentiríamos otro Quickening indicándonos que hay otro de nosotros cerca."

"Bueno, suficiente platica, es tiempo de que aprendas algo más que teoría. Vamos, te enseñaré el arte de la esgrima. Sin él, no durarás mucho. Temprano más que tarde, tendrás que enfrentar Inmortales con cientos de años de experiencia, incluso miles. Para sobrevivir tendrás que derrotarlos en batalla. Si tú no los matas, ellos te matarán. El Premio espera a uno de nosotros y el Encuentro está cada vez mas cerca..."

Prefacio

He visto necesario crear una nueva versión de este juego debido a las limitaciones que ofrece el primero, hecho por Hank Driskill y Jhon Gavigan. Entre estas limitaciones cabe nombrar el limitado Quickening que podía adquirir un Inmortal, además de lo limitado de los poderes. El mundo Inmortal puede ser muy acoplable al Mundo de las Tinieblas® creado por la White Wolf® pero es muy difícil jugar una campaña solamente de Inmortales, debido a que son solitarios y poderosos. Cualquier batalla que haya significa una verdadera posibilidad de que el personaje muera, y lamentablemente, el juego es acerca de las peleas. Entonces, es imperativo no sólo hacer las peleas más atractivas, fluidas y reales, sino que también definir muy bien cada uno de los aspectos del personaje, en donde la espada es por lo menos un tercio.

Los problemas son principalmente:

- Se necesitan muchos cálculos para poder hacer una sola tirada, los que luego se deben hacer nuevamente para otra, provocando así un retraso que desanima y rompe la atmósfera de juego
- No hay un sistema de espadas lo suficientemente detallado para los requerimientos del juego.
- Los poderes de los Inmortales son limitados y hacen aun más engorrosa la batalla.

Estos son los principales problemas que he detectado cuando juego y cuando narro. Pero no es esto solamente, sino también problemas de conceptos y desinformación. La mayoría de las personas han visto o al menos oído de Highlander, ya sea de películas o de la serie de televisión, en donde se muestran luchas todos los capítulos y decapitaciones espectaculares.

El Mundo de las Tinieblas no está pensado para asesinos, sino que para un "ecosistema" de presas y depredadores de muchas clases, en donde se ubica a los Vampiros y hombres lobo en la cima de la cadena, y debajo se ubican mortales y otros. Incluso hay "moderadores". Lamentablemente un Inmortal tiene un mundo que si bien coexiste con el de los humanos, no tiene nada que ver. Ellos viven para pelear entre ellos hasta que quede solo uno. El problema es que nadie sabe realmente porque es esta maldición, ni que es lo que pasará

cuando quede solo uno. Cuando un Inmortal "nace", solo sabe que no puede morir, o que al menos le es muy difícil. Cuando se encuentra con un Inmortal antiguo que tiene bagaje, se entera de su verdadera naturaleza, que puede morir si le cortan la cabeza y que tiene algo que se llama Quickening que es lo que le da la Inmortalidad entre otras habilidades. Incluso si tiene suerte, este Inmortal puede entrenarlo por un periodo de tiempo, y luego abandonarlo. Claro que también puede tener mala suerte y encontrarse con un Inmortal inescrupuloso sediento de poder que lo decapitaría en un dos por tres.

Es cierto que tiene su mística, pero hay personajes que pueden fácilmente volverse locos y morir decapitados en muy poco tiempo. Por esto se deben incluir conceptos de Humanidad, Conciencia, Integridad y Motivación; además de la ya existente Fuerza de Voluntad.

Tampoco es fácil crear una crónica para este juego en la que únicamente participen Inmortales, o por lo menos una crónica interesante y larga. Si, porque es fácil enfrentar a todos los personajes en un pequeño encuentro, en donde solo quedaría uno. Pero esta filosofía de juego se aleja a lo que es el Mundo de las Tinieblas®

Para esto es necesario crear reglas bien específicas de acuerdo a encuentros no agresivos entre Inmortales y dejar bien en claro que es lo que siente un Inmortal en el momento que sabe su naturaleza, y el trauma que eso significa.

Un Inmortal debe tener una alineación específica, bien determinada que debe estar dada por su humanidad. Esto ayudará al jugador a saber como va a reaccionar su personaje a cada estímulo, además ayudará al Narrador a entender más a sus jugadores y personajes. Luego se detallará que significan estos rasgos y como se adquieren.

Highlander es un juego de suspenso, acción y drama. Un juego psicológico en el que todos los jugadores de la mesa deben saber exactamente como piensa su personaje. Es un juego exigente tanto para el Narrador como para los Jugadores. Cada Inmortal es distinto.

Para la lectura y entendimiento de este manual se recomienda primero leer y entender el manual de Vampiro: La Mascarada® ya que en este libro se explican cada uno de los detalles del juego que, por razones de tiempo y espacio, no han sido incluidos aquí.

Capítulo 1:

Los Inmortales y el Mundo de las Tinieblas

ntroducción al Mundo de las Tinieblas

El Mundo de las Tinieblas es usualmente confundido con el mundo en el que vivimos nosotros, los Jugadores y Narradores, pero hay una forma de distinguirlos. El Mundo de las Tinieblas es siempre un poco más oscuro, sus habitantes son un poco más melancólicos, paranoicos, agresivos, conformistas... Además en el Mundo de las Tinieblas el ser humano como tal, no es la cima de la cadena alimenticia, existen los Vampiros, seres sobrenaturales que se alimentan de sangre preferentemente humana. En este Mundo de Tinieblas la muerte no es el fin de la vida, muchos hombres que mueren, se transforman en fantasmas, almas en pena que luchan por no ser olvidadas, algunas incluso se poseionan de humanos vivos para realizar sus propósitos. La Magia ciertamente existe, pero no a los ojos del común de los mortales, sólo cierto grupo de despertados puede hacer uso de ella libremente, aunque algunos mortales comunes se pueden atrever a escudriñar los

antiguos libros de hechicería para aprender uno que otro truco. Pero contra estos terrores están las fuerzas de Gaia, el espíritu de la Tierra, representado por los cambia-formas, de los cuales los más famosos son los Hombres-Lobo. En este mundo tan banal, las hadas de antaño se han tenido que esconder en cuerpos humanos para poder resistir la incredulidad humana, y desde esta posición tratan de enseñar nuevamente como soñar. Miles de misterios y de eventos sobrenaturales suceden a cada rato, y nadie parece prestarles atención. En este Mundo de Tinieblas también habitan estos seres llamados Inmortales, humanos comunes y corrientes que el día en que mueren descubren que no son tan comunes como siempre pensaron, y que tienen un destino difícil y bélico: pelear hasta que solo quede uno.

os Inmortales

El Nacer de un Inmortal

Todos los Inmortales nacen como humanos comunes y corrientes, de una madre y un padre humanos. Son de todas las rasas, de todas las religiones y de todas las clases sociales.

Cuando nace un Inmortal, nada pasa, es como un niño normal. Puede enfermarse, puede hacerse heridas y demora tanto como un hombre normal en curarlas. No tiene poderes de ningún tipo y no se siente distinto del resto. Incluso si llegase a morir de causas naturales nada pasaría, moriría. Lo único extraño, por así decirlo, es que son infértiles. La inmortalidad en estos seres solo se gatilla mediante una muerte violenta. Una vez que ha muerto por primera vez de forma violenta, comienza un proceso extraordinario en el Inmortal.

Se dice que todos los humanos tienen una energía vital, que es como la llama de la vida. En los Inmortales esta llama es mucho más grande, incluso los Pre-inmortales (que aun no han gatillado su inmortalidad) esta llama es casi cien veces más grande que en los mortales normales. Pero esto no es perceptible por personas normales.

Cuando el Pre-Inmortal muere por primera vez esta llama muere lentamente, pero no se agota. El cuerpo parece muerto para cualquier ser que trate de examinarlo, pero luego de unas horas, o días incluso, dependiendo el sujeto, esta llama explota de manera increíble y arde como nunca antes había ardido, ahora es millones de veces mas grande que la de un mortal común. Debido a esta explosión de poder todas las heridas son curadas instantáneamente, los defectos físicos como cojeras o deformaciones son curadas (en el 99% de los casos) y el cuerpo despierta. Ahora es un Inmortal.

El entrenamiento

Luego que el Inmortal ha nacido como tal, debe enfrentar millones de problemas. Generalmente despiertan en la morgue, en su velatorio o ya enterrados en el cementerio, por

lo que la primera tarea del Inmortal es desaparecer con el menor rastro posible y dejar a todos creer que en realidad está muerto. Esto, en teoría. No todos los Inmortales son tan inteligentes de hacer eso, y algunos vuelven a sus familias o son atrapados en su escape. Generalmente estos Inmortales pasan un muy mal rato escapando de doctores que tratan de hacerles mil y un exámenes, y dando entrevistas a diarios de dudosa reputación. Pero su real problema comienza cuando atraen el interés de gente inadecuada, como magos o vampiros. Afortunadamente o no, junto con atraer a esta gente, atraen también a otros Inmortales.

Aquellos que logran escapar sin llamar la atención, tarde o temprano encuentran problemas al tratar de rehacer una vida normal, teniendo que pasar en la calle muchos años, hasta que encuentran a otro Inmortal, tarde o temprano.

Pero también cabe la posibilidad de que en el momento en que despiertas de tu primera muerte, haya en las proximidades otro Inmortal. Este sentirá la explosión de energía como si fuera un golpe fuertísimo en la cabeza, y casi con seguridad sabrá de qué se trata.

Sea cual sea la situación, hasta que no te encuentres con otro Inmortal, no sabrás a ciencia cierta que eres, o porque no puedes morir. De hecho, generalmente este primer Inmortal que encuentras, tomará la tarea de enseñarte las reglas, decirte que si te cortan la cabeza mueres para siempre y que esa energía que te mantiene vivo se llama Quickening, y puede hacer un montón de cosas interesantes. Le consigue una buena espada y le enseña a usarla, y generalmente le ayuda a conseguir una identidad nueva y legal, con los contactos que tiene. Generalmente se hacen amigos, y una vez que no tiene nada más que enseñar, el mentor toma su propio camino.

Pero los Inmortales no tienen la obligación de enseñar a otro nada, los que lo hacen, lo hacen por caridad, porque no pueden tener hijos, o porque son buenos. Pero es casi una tradición, ya que casi todos los Inmortales han tenido un

mentor, entonces éstos sienten que es un deber, por así decirlo, cuando encuentran a un nuevo Inmortal, enseñarle.

Una vez que el mentor se va, es cuando la vida del Inmortal realmente comienza, ya que desde ahora en adelante deberá enfrentar solo a los Inmortales que encuentre en su camino.

La maldición

Una de las primeras cosas que el mentor le enseña al discípulo, es que los Inmortales han sido malditos, por alguna razón misteriosa, a pelear unos contra otros. Solamente luchando contra los de tu misma especie, y ganando, podrás ser más fuerte, y tener alguna posibilidad de saber la verdad. Ningún Inmortal sabe de donde proviene su especie. Ciertamente no es una mutación, ciertamente no son Dioses, aunque Hércules y otros famosos antiguos fueron Inmortales.

Los Inmortales están destinados a vivir una vida en las sombras de la humanidad, en el límite de ser humano y ser sobrenatural.

Tienen apariencia completamente humana, la misma que tenían en la primera muerte, no necesitan comer o dormir, pero les da hambre y sueño, gozan de perfecta salud siempre y ningún veneno les daña o debilita. Si se hieren, pueden recuperarse en tiempos increíbles, si mueren, resucitan, amenos que les maten por decapitación.

Por esto, son seres solitarios. El involucrarse con humanos les significa un dolor terrible ya que saben que los verán morir tarde o temprano, pocos son los Inmortales que tienen amigos dentro de su especie, y menos aún los que siquiera saben de la existencia de otras criaturas sobrenaturales. Además, cada vez que "mueren" por alguna razón, deben migrar a otra parte del mundo, para que no sospechen de ellos.

Las Reglas

Los Inmortales tienen reglas de encuentro, estas reglas son tradiciones, basadas en el sentido común, y la mayoría de los Inmortales las siguen. Estas reglas están muy relacionadas con el Quickening y el correspondiente proceso de decapitación.

La regla dorada para los Inmortales es que nunca pelearán en terreno sagrado. Nadie, en su sano juicio, violará esta regla, debido a que tienen mucho que perder. Por esto el Terreno Sagrado se ha convertido en un santuario para los Inmortales, un lugar donde pueden esconderse cuando se enfrentan a un oponente imposible. No está bien claro por qué es esto, ya está demostrado que es físicamente posible que dos Inmortales luchen en terreno santo, pero nunca nadie ha decapitado a uno en tales condiciones. Algunos dicen que la misma Tierra Santa no permitiría la muerte de un Inmortal y que cualquiera que decapitara a otro sería tragado por ella, pero esto suena extraño considerando que los mortales pueden ser libremente acecinados en Tierra Santa. Otra teoría es que cuando el Quickening del Inmortal es liberado al ser decapitado, en vez de pasarse al vencedor, la Tierra lo absorbe, junto a una parte del Quickening del vencedor.

La segunda de las dos reglas principales es que los Inmortales siempre deben pelear uno a uno. ¿Por qué? Si un par de Inmortales con sus siglos de experiencia podrían trabajar de manera bastante efectiva si unieran fuerzas. La respuesta a este acertijo yace en la manera en que el Quickening se traspa de un Inmortal decapitado al vencedor. Si dos Inmortales derrotan a un tercero, solo uno de ellos recibirá el Quickening, aquel que corte la cabeza. Y no solo eso, sino que además obtendrá parte del Quickening de su pareja. Este robo de Quickening no es nada agradable para la

pareja que ayudó a derrotar a ese Inmortal. Es por esto que la segunda regla fue creada. Solo Inmortales altamente inescrupulosos o altamente ignorantes podrían siquiera pensar en violar estas reglas. Todo lo demás es válido.

El Encuentro

La leyenda del Encuentro ha pasado de Inmortal a Inmortal durante milenios. El Encuentro es el nombre que suele darse al momento en que quedan sólo unos pocos Inmortales. Entonces ellos sentirán una irresistible tentación a dirigirse a un lugar alejado de la civilización, para pelear por el Premio. En cuanto a esto respecta, los Inmortales tienen un destino predeterminado, el cual es pelear hasta que solo quede uno. Se dice que ya han habido varios Encuentros pequeños, preludios del grande y definitivo que seguramente está muy cercano.

El Premio

Los Inmortales luchan por el Premio, sin importar si lo desean para ellos mismos o para evitar que caiga en manos malvadas, ya que si ese fuera el caso, la humanidad sufriría una "Eternidad de Tinieblas".

¿Que es el premio? No es realmente necesario definirlo en términos de juego ya que quien ganase el Premio se convertiría, en esencia, en un dios. Lo único que está claro acerca del Premio es que el ganador poseerá todo el conocimiento y las experiencias de todos los Inmortales que alguna vez pisaron la tierra, y se convertiría en el ser más poderoso del planeta.

Por otro lado puede que el Premio y el Encuentro sean sólo un cuento y nuevos Inmortales sigan naciendo por siempre, asegurando que nadie nunca sea el único Inmortal vivo. En este aspecto el Encuentro vendría siendo como el Apocalipsis o la Gehena, algo en lo que nadie *realmente* cree o como dicen los Garou, algo que "ocurrirá en las futuras generaciones". La gran diferencia es que un Inmortal puede vivir por siempre. Para un Inmortal importa muy poco si el Premio es o no una leyenda, ya que de todas formas tendrá que pelear por su cabeza, ya que si no lo hace, la pierde.

Terreno Sagrado

Hemos hablado de terreno santo y no lo hemos definido. Se trata de ciertos lugares especiales, en los cuales hay energías predominantes y fuertes. Estos lugares son más abundantes de lo que se piensa, pero no son fáciles de identificar. Una iglesia, por ejemplo, es un caso típico de terreno santo, de cualquier religión. Otro ejemplo es un Túmulo Garou, o un Claro de Changellings, un Nodo de Mago, etc. Todo esto es terreno sagrado, pero también lo son cementerios y lugares de importantes batallas, casas embrujadas o alguna antigua biblioteca oculta.

Afortunadamente todos los Inmortales pueden saber con certeza cuando están parados sobre terreno sagrado, gracias al Flujo Sentido nivel 1 que todos los Inmortales poseen sin excepción, sin embargo, esto funciona sólo cuando tienen los pies sobre el terreno, y no les sirve para identificarlo a distancia.

Otra "gracia" que tiene el terreno sagrado para los Inmortales, es que en él, ellos pueden curar sus heridas agravadas a la velocidad de las letales, pero no pueden usar su Quickening para curarlas como si fueran letales.

Capítulo 2: Creación de Personajes



Comenzando

El proceso de creación de personajes en *Highlander* está diseñado alrededor de cinco conceptos básicos. Tenlos en la cabeza cuando crees a tu Inmortal que asumirás en el mundo de las Tinieblas.

- Puedes inventar un personaje de cualquier edad, de cualquier cultura y de cualquier país siempre que el narrador te lo permita. Sin embargo todos comienzan como nuevos Inmortales que han dejado hace muy poco la protección de sus mentores. Asume que los personajes no tendrán más de 100 años de experiencia como Inmortales (al menos no a sabiendas). La edad aparente del Inmortal es la misma que tenía al momento de su primera muerte.
- El sistema de creación está pensado como una herramienta de desarrollo y no como un elemento escrito de ejecución mecánica. Un Inmortal es mucho más que unos puntos en una hoja. Un Inmortal es todo lo que el jugador demuestre (con interpretación) que es.
- Los jugadores disponen de una serie de puntos para gastar en los rasgos que les gustarían que tuvieran sus personajes. También reciben "puntos gratuitos"

al final del proceso para redondear a su personaje y hacerlo aun más único.

- Un rasgo de 1 es pobre, mientras que uno de 5 es excepcional. Estos son tus límites por ahora. Más adelante podrás subir hasta 8 o 10 si puedes (a niveles altísimos de poder). No pienses que por tener manipulación 1 tu personaje es pobre. Simplemente es inexperto, y con un poco de bagaje en el mundo real podrá ganar experiencia e irse mejorando. Los rasgos se puntúan en una escala humana, excepto aquellos relacionados con el Quickening los cuales son a escala Inmortal.
- Tu papel es mantener tu cabeza sobre esos firmes hombros y no dejarla caer. Los Inmortales son criaturas solitarias acechadas por sus pares Inmortales que buscan poder. Te han dicho que hay un premio que ganar y que al final solo quedará uno. ¿Aceptas el reto?



Proceso de creación de personajes

• Paso 1: Concepto del Personaje

Elige un Concepto, una Naturaleza y una Conducta. Partes con Quickening 1

• Paso 2: Selecciona Atributos

Ordena las tres categorías: Físicas, Sociales y Mentales seleccionando una primaria y una secundaria. A la primaria asignale 7 puntos, la secundaria 5 y la última 3. Tu personaje tiene automáticamente un punto en cada atributo.

• Paso 3: Selecciona Habilidades

Ordena las 3 categorías: Talentos, Técnicas y Conocimientos, asignando 13 a la primaria, 9 a la secundaria y 5 a la última. En este paso ninguna habilidad puede sobrepasar los 3 puntos.

• Paso 4: Selecciona Ventajas

Elige Trasfondos (5), puntúa tus virtudes (7) y añade tu primer punto en Flujo "Sentidos" y otros dos en cualquiera de los demás (sólo nivel uno). Tu personaje tiene automáticamente 1 punto en cada virtud. El Vínculo solo se compra con puntos gratuitos o experiencia.

• Paso 5: Toques finales

Apunta la humanidad (Conciencia + Integridad) y la fuerza de voluntad (igual al Motivación). Seleccione Méritos y Defectos (Ver Apéndice 1). Gasta tus puntos gratuitos (21) de acuerdo a la tabla de puntos gratuitos. En esta etapa los rasgos pueden sobrepasar 3 puntos.



Conceptos de Ejemplo

- **Artista:** Músico, estrella de cine, pintor, adicto a las discotecas, modelo.
- **Animal Social:** Diletante, anfitrión, playboy, adulador, soltero de oro.
- **Criatura de la noche:** discotequero, skinhead, punk, borracho, adicto.
- **Criminal:** Fugado, mafioso, proxeneta, ladrón de coches, matón, ratero.
- **Chico:** Niño, fugado, proscrito, golfo, pandillero.
- **Errante:** Mendigo, contrabandista, prostituta, drogadicto, peregrino, motorista, jugador.
- **Extraño:** Primitivo urbano, refugiado, minoría, teórico de la conspiración.
- **Intelectual:** Escritor, estudiante, científico, filósofo, crítico social.
- **Investigador:** Detective, policía de paisano, agente gubernamental, detective privado, cazador de brujas.
- **Operario:** Camionero, granjero, obrero, asalariado, albañil.
- **Político:** Juez, funcionario público, consejero, asistente, escritor de discursos.
- **Profesional:** Ingeniero, doctor, programador, abogado, industrial.
- **Reportero:** Periodista, reportero, paparazzi, presentador de un talk-show, editor de una revista o periódico.
- **Soldado:** guardaespaldas, mercenario, boina verde.



Arquetipos

(Naturaleza y Conducta)

- **Adicto al peligro:** el estar cerca de la muerte es una necesidad.

- **Ansioso de emociones:** lo que cuenta es la adrenalina.
- **Arquitecto:** construyes un mañana mejor.
- **Autócrata:** necesitas tener el control.
- **Bellaco:** los que pueden ganan, los demás pierden. Tú puedes.
- **Bizarro:** ¡tú eres el espectáculo!
- **Bravucón:** la fuerza es lo único que importa.
- **Bufón:** la risa atempera el dolor.
- **Celebrante:** existes para tu pasión.
- **Competidor:** tienes que ser el mejor.
- **Confabulador:** los demás existen para tu beneficio.
- **Conformista:** sigues y ayudas.
- **Director:** supervisas todo lo que debe hacerse.
- **Discípulo:** buscas la experiencia de los más sabios.
- **Fanático:** solo importa la causa.
- **Hosco:** nada merece la pena.
- **Juez:** la verdad está ahí afuera.
- **Mártir:** sufres por un bien mayor.
- **Masoquista:** todos los días pones a prueba tus límites.
- **Mentor:** si no puedes tener hijos, tienes discípulos.
- **Monstruo:** estás condenado... ¡Actúa como tal!
- **Niño:** ¿no hay nadie que cuide de ti?
- **Pedagogo:** salvas a los demás mediante el conocimiento.
- **Penitente:** el ser Inmortal es servir a la humanidad por siempre.
- **Perfeccionista:** Nada está nunca bien del todo.
- **Perverso:** solo importan tus propios placeres.
- **Protector:** todo el mundo necesita consuelo.
- **Rebelde:** no sigues las reglas de nadie.
- **Solitario:** sigues tu propio camino.
- **Superviviente:** nada logrará acabar contigo.
- **Tradicionalista:** todo debe ser como siempre ha sido.
- **Visionario:** hay algo más allá de todo esto.
- **Vividor:** el sentido de la vida es el placer.



Ujios

- **Sentidos:** la habilidad de conectarte con tu entorno.
- **Salud:** regeneración de la carne y resistencia al dolor.
- **Mente:** La capacidad de la mente al mayor potencial.
- **Espada:** La habilidad de enfocar tu Quickening a través de la espada.
- **Cuerpo:** Fuerza, destreza y Resistencia sobrenaturales.
- **Agilidad:** Movimientos increíblemente rápidos.



Puntos Gratuitos

Rasgo	Coste
Atributo	5 por círculo
Habilidades	2 por círculo
Trasfondo	1 por círculo
Virtud	2 por círculo
Humanidad	1 por círculo
Fuerza de Voluntad	1 por círculo
Vínculo	2 por círculo
Flujo	3 por círculo
Quickening	7 por círculo

Se recomienda al Narrador que dedique una sesión entera a la creación de personajes y a los preludios (ver más adelante) Los Inmortales más complejos y las historias más emocionantes pueden necesitar incluso de una sesión por jugador. Todo depende de que tan larga creas que sea la crónica o de que profundidad quieres que tus jugadores alcancen en la interpretación. Gastar un tiempo adecuado en la creación de personajes resulta en personajes más "reales", y no tristes y simples puntitos en una hoja fotocopiada. Después de terminada la parte mecánica del proceso es conveniente que lleves aparte a cada jugador y que le hagas interpretar el preludio. Esto es importante debido a que ayuda a que el jugador sienta a su personaje como parte de él y ciertamente eso ayuda a la partida. Además ayuda como introducción a la crónica y de paso se afinan los detalles del personaje.

Los Inmortales son seres que comienzan casi como simples humanos, que reviven cuando deberían estar muertos y no entienden porque.

La siguiente es una lista de preguntas que debes hacerle antes de comenzar la parte mecánica de la creación de un Inmortal.

• **¿Qué edad tienes?**

¿Cuándo naciste? ¿Qué edad tenías cuando ocurrió tu primera muerte? ¿Cuánto tiempo haz sido Inmortal? ¿Qué edad aparentas? ¿Eres más maduro de lo que aparentas, menos?

• **¿Qué tuvo de especial tu infancia?**

¿Cómo fue tu niñez? ¿Cómo se forjaron tus motivaciones y actividades básicas? ¿Fuiste adoptado o te criaste en algún orfanato? ¿Tuviste buena educación? ¿Huiste de casa? ¿Recuerdas algún buen amigo?

• **¿Qué tipo de persona eras?**

¿Eras alguien decente o antisocial de alguna forma? ¿Eras popular? ¿Tenías familia? ¿Cómo te gustaba la vida? ¿Tenías verdaderos amigos? ¿Te echará ahora alguien de menos? ¿Que es lo que te mantenía en marcha?

• **¿Cuál fue tu primer contacto con lo sobrenatural?**

¿Sabías que existían cosas sobrenaturales? ¿Creías en ellas?

• **¿Cómo te cambió saber que eras Inmortal?**

¿Dónde reviviste? ¿Estaba ahí tu mentor esperándote? ¿Estaba alguien velándote? ¿Sentiste sed, hambre o dolor? ¿Cuál fue tu reacción al darte cuenta que lo ultimo que recordabas era haber muerto y ahora estar vivo sin un solo rasguño?

• **¿Quién es (era) tu mentor y como te entreno?**

¿Cómo te encontraste con tu mentor? ¿Que te dijo acerca de la naturaleza de los Inmortales? ¿Tenía el alguna creencia de porque tenia que quedar solo uno? ¿Creía en el Premio? ¿Te enseñó las reglas de los Inmortales? ¿Tenían una buena relación? ¿Porque se separaron? ¿Está aun vivo, donde? ¿Está muerto, quien lo mató, te vengaste?

• **¿Cuál es tu morada?**

¿Tienes casa propia o solo vagabundeas? ¿Cómo lo costearas, de donde sacas tus ingresos? ¿Acaso alguien te ayuda? ¿Tienes algún sitio sagrado cercano o vives en uno?

• **¿Conservas contacto con tu vida mortal?**

¿Vigilas acaso a tu familia aun? ¿Ellos te dan por muerto o les has contado de tu Inmortalidad? ¿Cuáles son tus sentimientos específicos de ver a tus seres queridos envejecer y morir? ¿Ya abandonaste tu vida mortal por completo?

• **¿Qué espada usas?**

¿Tiene historia? ¿La sabes? ¿Quién te la dio o como la obtuviste? ¿Cuál es tu sentimiento acerca de portar una espada el resto de tu vida, y saber que la vas a tener que usar? ¿Te sientes seguro de tus habilidades con ella? ¿Le tienes afecto, odio?

• **¿Qué te motiva?**

¿Buscas el Premio? ¿Buscas Paz? ¿Buscas guerra? ¿Hay alguien que te motiva constantemente? ¿Acaso tus creencias te mueven?

Una ultima nota

A un personaje sin motivación más le valdría no sobrevivir a su primer duelo. Conocer que es lo que mueve a tu personaje es vital para comprenderlo. Los valores de un Inmortal, por lo menos al principio de su existencia como tal, son exactamente los mismos que los de un humano normal, pero hay que tomar en cuenta que el despertar de la muerte puede ser lo suficientemente traumático para transformar a una persona en dios o en demonio. Piensa tus objetivos con el personaje, que es lo que quieres lograr con él y que es lo que él quiere lograr en su vida. Mira detenidamente su naturaleza y su conducta, pueden sugerirte interesantes caminos.

Nuevos Arquetipos

Inmortal Renuente

La vida eterna fue lanzada hacia ti y no la querías. Tratas de llevar una vida normal, pequeña y poco llamativa en la que no tengas que cortar cabezas en lo posible e ignorante de las grandes cosas que tus ojos fueron forzados a ver. Sabes que no puedes volver en el tiempo y ser mortal, y simplemente no te sientes preparado para morir pero los deseos de ser mortal te atormentan. Tu ánimo variará generalmente de negación a tu naturaleza y depresión por ella.

Ganas un punto de Fuerza de Voluntad *Permanente* cuando te das cuenta y aceptas la verdad acerca de lo que te has convertido. Esto debería ocurrir sólo luego de una extendida búsqueda interior y una impecable interpretación. Luego de esto escoge otra naturaleza, quizás algo relacionado con lo que produjo la búsqueda.

Enmascarador

Tu encuentras que la vida de aquellos que mueren ya es suficientemente difícil como para contarles que hay monstruos como tu caminando entre ellos. Sería el caos total. Para los Inmortales por otra parte, sería el verdadero infierno si todas las cosas del pasado se le vinieran al presente en un solo momento. Por esto entre otras cosas tratas de cubrir todas tus huellas y de ser extremadamente precavido en no levantar ni la más mínima sospecha que eres algo distinto de lo normal. Intencionalmente te conviertes en la peor pesadilla de los vigilantes y cazadores. Recargas un punto de Fuerza de voluntad cada vez que logras solucionar un problema tu solo sin que los demás siquiera sospechen que hay algo raro en ti.

Los Inmortales reciben automáticamente, luego de ser entrenados por su Mentor, la especialidad en Armas C. C. "espada" y es únicamente aplicable a la espada con la que fue entrenado, sin importar la habilidad que tenga en Armas C. C. Esto significa que si llegara a usar una espada distinta en forma a su espada original (Ej.: usar una Katana después de una espada Cruzada), tendría que entrenar de nuevo (gastar puntos de experiencia) para adquirir nuevamente, la especialidad

Nuevas Habilidades

Forjar Espadas (Técnica, especialidad)

"La oscura sombra de aquel hombre se dibujaba tenuemente gracias al fuego. Cada uno de los martillazos resonaba fuertemente y su eco en las frías paredes de piedra terminaba solamente para dar paso a otro. Será una buena espada, una que tomará muchas cabezas."

Esta solía ser una habilidad mucho más común en días pasados de lo que es hoy. La realidad es que uno de los principales problemas de los Inmortales del siglo 21 es la escasez de buenas armas. Las replicas son solo juguetes de acero inoxidable que son diseñadas para que luzcan bien en las paredes y para que sean de manipulación segura... y sabemos que esa no es la idea.

Mientras el mantenimiento básico de un arma esta cubierto por la técnica "Arma Blanca", reparar una espada rota o mellada, o bien crear una nueva, usualmente requiere de esta habilidad, aunque también puede ser tomada como especialidad en "Pericias", en ese caso solo será efectivo hasta nivel 3, mayores niveles necesitan mayor especialización.

- Aficionado: Puedes sacar filo a una espada o pulir pequeñas mellas sin dañar la hoja.
- Aprendiz: Puedes hacer un arma simple y que se puede usar.
- Competente: Puedes hacer muchos tipos de espada con buen balance y calidad.
- Experto: Puedes forjar una katana que pasará todas las pruebas a las que la sometas.
- Maestro: Tus armas son piezas de arte que cobran vida en las manos de quien las sostenga.

Cultura Inmortal

Dos hombres estaban mirando el cuerpo que yacía en el suelo, decapitado, aparentemente por un hacha.

"¿Fue él?" -Pregunto el más bajo de ellos.

"No, él usa siempre un sable de caballería, nunca un hacha. Esta no fue solo una pelea, el atacante realmente lo odiaba, y solo conozco un Inmortal que lo odiara tanto."

Como todas las culturas, está muy restringida, y es difícil de adquirir aun con el tiempo y estudio. Solo personas específicas tienen estos conocimientos y por lo tanto un personaje deberá justificar muy bien si este rasgo aparece en el proceso de creación.

- Estudiante: Sabes que los Inmortales existen y que la única forma de matarlos es cortándoles la cabeza.
- Licenciado: Sabes acerca del Quickening y del Premio.
- Postgraduado: Has oído de algunos de los más famosos Inmortales.
- Doctorado: Sabes de la existencia de muchos Inmortales, y de las proezas de los más famosos.
- Erudito: Sabes quien mató a quien, donde y con qué.

Poseído por: Inmortales, Vigilantes, Cazadores.

Vínculo

Un Inmortal debe usar una espada para proteger su cuello y ganar el Premio, debido a que la única forma de matar realmente a un Inmortal es cortándole la cabeza. Por esto la espada se convierte, con el tiempo, en una extensión del cuerpo del Inmortal. El Quickening también adopta a la espada como una extensión, pero es un proceso lento. Este es el Vínculo, la unión existente entre el Quickening del Inmortal y su espada. Mientras más Vínculo tenga la espada con el Quickening, más energía podrá canalizarse hacia la espada y más daño causará ésta. La cantidad de Vínculo que puede poseer tu espada con el Quickening depende del tamaño de éste, por lo tanto nunca podrás tener más Vínculo que Quickening. Si tu espada llegase a dañarse de algún modo que quedase inutilizable, podrás gastar un punto de vínculo para repararla, pero es un proceso lento, que si bien no tiene ninguna tirada, debe ser interpretado el sentimiento del Inmortal por su espada rota, ya que es el Quickening que repara la espada. Como bono extra, con un Vínculo nivel dos, tu Quickening es capaz de "ocultar" tu espada del ojo ajeno, incluso de otros Inmortales o criaturas sobrenaturales. Es tan poderoso este oculte que puede incluso burlar detectores de metales y rayos X, pero no registros manuales como los que realiza la policía o "rastreos" sobrenaturales que busquen específicamente una espada o un objeto oculto.

El Vínculo es una propiedad de la espada. El Quickening debe acomodar la resonancia de la espada a la suya. Por esto es un proceso lento. Pero esto también significa que cada espada que hayas usado mantiene el vínculo contigo hasta que es destruida completamente o hasta que la usa otro Inmortal. También significa que si cambias de espada debes empezar todo el proceso nuevamente, perdiendo todos los puntos que tenías en Vínculo. Si llegaras a usar la espada de otro Inmortal, deberás primero eliminar uno a uno los puntos de Vínculo "negativo" que esta posea, y luego comenzar a Vincularla tal cual. Cada uno de estos puntos negativos cuesta 2 puntos de experiencia para ser eliminado (ver el capítulo Sistemas para detalles).

X

- La espada que posees es solo un trozo de Hierro afilado
- Tú y tu espada hacen un buen equipo.
- Cuando empuñas tu espada, sientes como fluye tu poder por su acero.
- El brillo de tu espada te cautiva.
- Ya no te incomoda andar con tu espada para todas partes, de hecho te sientes incomodo sin ella.
- Cuando potencias tu espada, todos pueden ver como los rayos azules de electricidad recorren la hoja de la espada
- Desearías que tu espada pudiera hablar.
- No te imaginas peleando con otra espada que no sea esta fiel compañera de tantos siglos.
- Sin tu espada nada sería lo mismo, es lo único que te ha acompañado todos estos años de soledad.
- Pones tanta confianza en ti, como en tu espada en el combate, sin ella se perdería el espíritu de lucha.
- Perder a tu espada sería tan trágico como perder tu propia cabeza.

Nuevos Trasfondos

Espada

Un Inmortal vive gracias a su espada y si bien casi ninguna es mágica en el sentido de los Talismanes o los Fetiches, la mayoría son armas muy bien hechas con balance natural y filo de bisturí.

Un Inmortal que tome este trasfondo tiene una de las mejores espadas nunca hechas, una pieza única, hecha por un maestro y bendecida por los dioses. Cada punto en este trasfondo puede ser gastado para comprar una de estas características, cada una puede ser tomada una sola vez.

- Reduce en 1 pto. el coste de Vínculo para esta espada (Solo para experiencia, es decir queda VA-1)
- Añade 1 al daño que causa la espada
- La espada es capaz de llegar a un nivel de Vínculo 11 (normalmente es 10 el máximo)
- Reduce en uno la dificultad de manejo del arma.
- Aumenta en un 50% los puntos de vida útil del arma.

Los jugadores deberían crear historias y dar ejemplos acerca de la capacidad de su espada. Algunos ejemplos podrían venir de las películas, como por ejemplo la espada de Kurgan que podía ser desarmada y guardada en un maletín, o la Katana de Connor que fue forjada mucho tiempo antes que la fecha supuesta de invención de tales espadas.

Arcano

Al morir por primera vez tu Quickening se expandió de una manera distinta de lo habitual y adquirió un tipo especial de resonancia que hace que los mortales comunes y corrientes no te presten atención a menos que tú lo requieras, aunque suelen olvidarse de ti apenas te marchas. Este trasfondo está restringido a personas que murieron acecinadas a sangre fría o mediante un gran trauma psicológico.

- Te fundes con la multitud.
- Eres fácil de olvidar.
- Eres difícil de seguir.
- Existen pocas fotos o documentos sobre ti, y ni siquiera los vigilantes están seguros de tu paradero.
- Eres un enigma viviente, un Mito.

Memoria

Un Inmortal no tiene un cerebro más grande que el de un humano y muchos olvidan cosas de un día para otro como cualquier persona normal. Aun así los Inmortales poseen un Quickening que les retiene el conocimiento y las memorias como si las hubieran adquirido ayer. Este trasfondo refleja esta capacidad de tu Quickening para mantener frescas memorias y para conservar habilidades que no has usado durante décadas como si nunca las hubieras dejado de practicar.

- X Tienes una memoria tan frágil como la de un hombre normal. Pierdes un punto en una habilidad cada 3 años de no uso.
- Puedes recordar cosas cotidianas que hayan pasado hace cien años. Pierdes un punto en una habilidad cada siete años de no uso.
- Recuerdas todo lo acontecido hace ciento cincuenta años. Pierdes un punto en una habilidad pasados los quince años de abandonada su práctica.

•••

Recuerdas fechas, titulares de periódicos y nombres que te hayan marcado de alguna forma de por lo menos doscientos años de antigüedad.

••••

No creo que olvides nunca a ninguno de los Inmortales con quienes has peleado, tampoco los lugares que has visitado ni menos las personas que has conocido aunque hayan pasado seiscientos años desde entonces.

•••••

¿Diario de vida? para que si recién tengo mil años y pareciera que ayer me enseñaron a usar la espada

Mentor

Un Inmortal antiguo, posiblemente aquel que te enseñó que debías mantener tu cabeza sobre tus hombros y usar una espada. Con este trasfondo es posible justificar algunos gastos de experiencia sin tener que hacer historias para ello (p.e.: subir un Flujo). El Mentor no está pegado a su discípulo todo el tiempo, generalmente le enseña una vez y luego se marcha a hacer su vida. Luego si lo deseas buscar por consejos o para que te enseñe esa última técnica secreta que nunca pudiste perfeccionar, debes hacer una investigación para saber donde está... o si aun esta vivo...

Aunque Mentor y Discípulo no suelen verse mucho, existe un fuerte lazo emocional entre ellos, por lo que si tu mentor ha sido acecinado, es posible que tu tomes la venganza.

X

Nunca tuviste un mentor, posiblemente solo un Inmortal cualquiera que te contó todo acerca de tu inmortalidad y se marchó al siguiente día.

•

Tu Mentor es menos de 100 años mayor que tu.

••

Tu Mentor es entre 100 y 300 años mayor que tu.

•••

Tu Mentor es entre 300 y 600 años mayor que tu.

••••

Tu Mentor es entre 600 y 1000 años mayor que tu.

•••••

Tu Mentor tiene más de 1000 años más que tu.

Trasfondo Opcional

Edad

Una alternativa tanto para Narradores como para jugadores de crear Inmortales antiguos. Esto permite hacer crónicas un poco avanzadas, pero se puede prestar para abusos, por esto es opcional. Usar con mucho cuidado.

•

100-250 años: +30 Puntos gratuitos.

••

251-500 años: +55 Puntos gratuitos.

•••

501-1000 años: +75 Puntos gratuitos.

••••

1001-1500 años: +90 Puntos gratuitos.

•••••

1501 y más años: +100 Puntos gratuitos.

Virtudes

Los rasgos de Virtud definen la opinión del personaje sobre la vida eterna: dan forma a su código ético y describen su compromiso con esta moral. Las Virtudes sirven para ayudar al personaje a tener un sólido ser, parte importantísima del jugar con un Inmortal. Los Inmortales suelen ser hombres solitarios condenados a una vida de eterna lucha, por lo tanto están siempre replanteando sus creencias y buscando un sentido a su

vida. Por esto es necesario saber como reacciona el personaje frente a ciertos estímulos psicológicos y encrucijadas espirituales. Las virtudes entran en juego, específica, pero no exclusivamente, cuando el personaje se enfrenta a una situación de stress emocional, de lucha contra sus principios, cuando tiene que enfrentarse a lo desconocido y cuando tiene que tomar decisiones importantes.

Todos los Inmortales comienzan siendo humanos, y pueden llegar a ser más humanos o casi demonios dependiendo de la naturaleza del personaje. Este proceso de degeneración o de perfeccionamiento moral (según sea el caso) será determinado por la Humanidad del personaje que se detallará más adelante.

Conciencia

La Conciencia es el rasgo que representa el código ético del Inmortal, es el rasgo que les permite evaluar su conducta con relación a lo que esta "bien" y "mal". El juicio moral del personaje con conciencia depende de su actitud y de su punto de vista. Esta virtud afecta la dificultad de muchas tiradas para cometer una trasgresión. Además, determina si un personaje pierde o no Humanidad al cometer actos que no se corresponden con su código ético. Una persona con una puntuación elevada sentiría remordimientos si no obra bien mientras que en el caso contrario se puede ser más insensible y éticamente relajado.

●	Insensible
●●	Normal
●●●	Ético
●●●●	Justo
●●●●●	Contrito

Integridad

La Integridad representa la capacidad del Inmortal de mantenerse adherido a sus convencimientos morales, la capacidad de mantener claridad de pensamientos en el más arduo momento y de alguna manera la confianza en sí mismo. Es un rasgo muy importante y debería estar coordinado con la naturaleza y el concepto del personaje. La Integridad se emplea cuando todos los principios morales sucumben y te replanteas todo lo que crees... después de todo la Inmortalidad puede volver loco a cualquiera.

●	Inestable
●●	Normal
●●●	Templado
●●●●	Inalterable
●●●●●	Sólido

Motivación

Todos los Inmortales llegan a un momento en sus vidas en el que tienen que ver a la muerte cara a cara. En ese momento es cuando ves si vale la pena seguir viviendo o pelear por tu vida hasta la última consecuencia. Un personaje sin motivación no sobrevivirá un duelo con alguien superior en destreza... pero alguien que tiene algo por lo que vivir peleará y sacará fuerzas de la nada para derrotar a su adversario. Tu motivación puede ser el Premio, puede ser un código guerrero, o el simple deseo de supervivencia, pero lo que esta claro es que sin una motivación, te verás arrodillado, asumiendo tu derrota, y esperando la ejecución en la próxima batalla. Lo ideal es que junto a Motivación en la hoja de personaje se escriba cuál es esa motivación.

●	Desganado
●●	Normal
●●●	Luchador

●●●●	Superviviente
●●●●●	Inmortal

Humanidad

La Humanidad se trata de un código moral que permite a los Inmortales conservar sus características meramente humanas, y enfrentar una degeneración hacia un acecino, sediento de poder.

Al contrario de los vampiros, un Inmortal con Humanidad cero todavía puede ser controlado por el jugador y todavía puede tener pensamientos tan claros con un humano con Humanidad 10, eso sí, matará por el placer de la sangre y cazará Inmortales sin importarle las reglas. Mantener estas humanidades extremas siempre es complicado y requiere de basta interpretación ya que la tendencia de la humanidad es hacia el 5.

La Humanidad para los Inmortales en realidad es el reflejo de los sentimientos del personaje sobre su naturaleza sobrenatural y su responsabilidad para con la raza humana. Después de todo son idénticos a los humanos en apariencia y en alma, de hecho nacieron como humanos y se criaron como humanos hasta que un día murieron y se dieron cuenta de su "maldición". En un principio es natural que la mayoría reniegue de su naturaleza y trate de mantener su vida como era antes, pero pronto vera que es imposible y que hay otros buscando su cabeza más cerca de lo que había podido imaginar. En ese momento se separa de los humanos y comienza a hacer una vida paralela. Los Inmortales después de todo *tienen* que mantener un contacto con los hombres mortales ya que comparten todas sus necesidades, miedos y gustos, pero por otra, saben que no son mortales y algunos creen que ni siquiera son humanos. Es en este momento cuando empiezan las oscilaciones de humanidad que no cesarán hasta la muerte del individuo.

En términos de juego una humanidad baja significa sucumbir al lado oscuro, al demonio si deseas. Sed de sangre, felicidad en el dolor ajeno, la necesidad de otorgar muerte. Una puntuación alta por el contrario es la renegación total de tu naturaleza como ser nacido para vivir matando, no puedes portar una espada y siquiera podrás matar en defensa propia. Hay casos extremos de humanidades bajo cero y sobre 10, demonios encarnados y monjes taoístas. Por supuesto de eso ya no se ve en estos tiempos.

X	Demonio
●	Sangriento
●●	Despiadado
●●●	Asesino
●●●●	Insensible
●●●●●	Desinteresado
●●●●●●	Solitario
●●●●●●●	Normal
●●●●●●●●	Sensible
●●●●●●●●●	Compasivo
●●●●●●●●●●	Santo

Efectos de la Humanidad

La puntuación de Humanidad de un Inmortal refleja todo el vinculo con lo que el cree que es ser humano, a pesar de conocerse Inmortal. Influye en su capacidad para negar su Inmortalidad así como para saber hasta que punto él se considera a si mismo humano.

• La Humanidad aleja al Inmortal de su naturaleza como guerrero y por ende el vinculo con su espada. Un Inmortal no puede tener un vinculo con su espada mayor que

10 - Humanidad, es decir no puede superar al número de círculos vacíos en la Humanidad. Esto refleja que un Inmortal con Humanidad 10 no puede soportar una espada mientras un Inmortal con cero Humanidad *necesita* la espada.

- La Humanidad también afecta las virtudes de un personaje. Cada vez que una determinada virtud se ponga en cuestión, el jugador no podrá tirar más dados que círculos tenga en Humanidad, después de todo a medida que el personaje se hunde en los brazos de la oscuridad menos importan las cuestiones morales y más priman los instintos.

La espiral descendente

Los Inmortales no son monstruos por naturaleza, pero pueden llegar a serlos dependiendo de las circunstancias. Nacen como humanos y luego son vueltos a la vida por fuerzas de las cuales no se conoce origen alguno. Por culpas de estas fuerzas se ven separados de los humanos y se sienten expulsados de la sociedad de la cual alguna vez fueron parte. Saben que si revelan su naturaleza serán cazados y mantenerse cerca de la humanidad significa levantar una mascarada sobre su propia vida. Hay un pequeño hilo que separa el matar por supervivencia y el matar por deseo. Los Inmortales tienen vidas violentas, y esta violencia no puede ser ignorada ni siquiera en las mentes más templadas. Pesadillas y sangre en sus manos una y otra vez pueden tener terribles efectos psicológicos, especialmente si no se sabe porque se pelea.

Humanidad 10-8

Los Inmortales con puntuaciones tan altas son más humanos que los humanos. Muchos antiguos Inmortales cansados de la sangre reniegan de sus espadas y se retiran a lugares sagrados buscando paz y alejándose de su naturaleza violenta. Muchos se refugian en las religiones estrictas y evitan el contacto con otras personas temiendo que sus recuerdos de sangre lo vuelvan loco. Los Inmortales que mantienen puntuaciones tan altas son muy escasos y los pocos que hay no se muestran fácilmente. Incluso algunos Vigilantes que se niegan a cazar Inmortales, mantienen un secreto Santuario, con el objeto de "guardarlos" ya que si mantienen Inmortales vivos y fuera del Juego no se corre el peligro de que alguien gane el Premio. Como sea, salir de este claustro emocional de manera voluntaria suele ser más fácil de lo que parece.

Humanidad 7

Casi todos los humanos mortales están en esta clasificación, significa que no es aceptable matar a otras personas, no está bien tomar las cosas de los demás. Inmortales con este nivel de humanidad reniegan aun de su naturaleza asesina, pero aun así pelearán con todas sus fuerzas si otro Inmortal lo amenaza con cortar la cabeza. También es seguro que, según la naturaleza del personaje, persiga y castigue a aquellos Inmortales que se atrevan a matar humanos por el solo hecho que son más poderosos. Considera que los Inmortales son moral y espiritualmente iguales a los humanos.

Humanidad 6

Yo no molesto a nadie ni tampoco busco la cabeza de otros Inmortales. Pero si vienes a desafiarme solo quedará uno, y pretendo ser yo. Detesto a esos irresponsables que andan matando a cuanto Inmortal se les cruza, peor aun, a esos que matan humanos, como si tuvieran la culpa de nuestra maldición. Por el contrario, ellos son víctimas de sus propios instintos y con la sabiduría que los años nos han otorgado, nosotros podemos ayudarlos a ser mejores, y quien sabe, es

posible que hasta algún día nos acepten como iguales y no tengamos que andar ocultándonos como ratas.

Humanidad 5

Los Inmortales están destinados a matarse unos a otros hasta que quede solo uno. No hay nada que remedie eso y está bien. No elegí nacer, pero aun así mantuve una vida, ahora que soy Inmortal pretendo actuar como tal, y quien sabe, hasta puede que gane el premio. Es cierto, los mortales no tienen nada que ver con nosotros, pero hay veces que molestan demasiado, hacen muchas preguntas y bueno, tengo poca paciencia. La mayoría de los Inmortales están a este nivel de humanidad.

Humanidad 4

Oye, algunos *tienen* que morir. La satisfacción de los deseos y el impulso de los instintos comienzan a perturbar al Inmortal. Matar es aceptable mientras la víctima lo merezca, lo que por supuesto, es tremendamente subjetivo. Muchos Inmortales que llevan en el Juego por algún tiempo (sobre cien años) terminan a este nivel debido a que se acostumbran a ver sangre en su espada y a presenciar la muerte de seres queridos. Los sentimientos hacen débil al guerrero.

Humanidad 3-2

Pobres mortales, de todas formas van a morir, que más da acelerar el proceso. La mayoría de estos Inmortales tienen fama de ser asesinos y de utilizar mortales para sus propósitos. La mayor debilidad de un Inmortal son sus lazos con los humanos y estos Inmortales lo saben muy bien. La especialidad de estos individuos es usar a las personas cercanas a los Inmortales que desea matar, para hacerlos débiles y bajarles la autoestima... incrementarles la humanidad y la conciencia cosa de que en el momento de la batalla no deseen otra cosa que morir. Aun así se mantienen dentro del Juego y matar mortales no más que un camino para obtener Quickening.

Humanidad 1

Estos Inmortales simplemente añoran la sangre y es posible que cacen humanos por el puro gusto de velos sufrir o para sentirse superior. De todas formas ningún humano es rival de este Inmortal. Nada lo puede ofender más que le digan que es débil o que no puede vencer a alguien. Es un guerrero cegado por el deseo de poder y sangre.

Humanidad 0

A este nivel han renegado completamente ser humanos y se han convertido en todo lo contrario, el acecho de la humanidad. Matan porque consideran que los humanos son demasiado débiles para merecer la vida y su ley es la de la supervivencia del más fuerte. No existen reglas ni métodos, el objetivo es matar a los que pueda y cualquier camino es viable mientras satisfaga su deseo de sangre. Un Inmortal en este nivel no solo ha asumido que es Inmortal sino que lo disfruta y se jacta de ello. Generalmente mueren en manos de Inmortales "justicieros" o bien retoman su camino hacia la humanización de alguna manera, pero mantener una puntuación cero es muy difícil y la mayoría de las veces sólo representa un momento de debilidad en la vida de un Inmortal.

Como es costumbre, la Humanidad solo puede subirse ocupando puntos de experiencia. La jerarquía de pecados es la misma que en Vampiro: La Mascarada.

Capítulo 3:

El Quickening

El Quickening es la fuerza que hace a los Inmortales "especiales": esa energía mística que poseen, que los hace Inmortales y les otorga poderes. En este capítulo discutiremos como usar el Quickening en el Mundo de las Tinieblas y como los Inmortales incrementan su poder.

En este aspecto es en el cual han habido mayores cambios desde las versiones anteriores de Highlander para Mundo de las Tinieblas, ya que lo he reestructurado completamente de manera de hacerlo más dinámico y versátil. Puede verse más engorroso y puede no ser del gusto de muchos, incluso yo en un momento pensé que se alejaría de lo que es Highlander, pero sorprendentemente mejoró la calidad de juego y además representó mucho mejor lo que se ve en la serie y en las películas.

Para empezar el Quickening no tiene limite, puede acumularse cuanto se pueda. El Quickening tiene la posibilidad de mejorar distintas características del cuerpo y de la espada, y mientras más Quickening el Inmortal posea, más podrá "distribuir" entre estas características. Estas características se llaman Flujos y son: Sentidos, Salud, Mente, Espada, Cuerpo y Agilidad. Cada uno de estos aspectos que el Quickening puede modificar, tienen cinco sub-niveles de habilidad, y representan básicamente el entendimiento que tiene el Inmortal sobre el flujo de su Quickening.

Todos los Inmortales comienzan sus vidas en el Juego con un (1) punto en Quickening, amenos claro, que hayan usado puntos gratuitos para incrementar este nivel. Además de esto, el nuevo Inmortal viene con un punto gratuito en el Flujo "Sentidos", y dos puntos para repartir en otros Flujos. Si tú has usado puntos gratuitos para incrementar tus Flujos, solo puedes escoger aquellos de nivel igual o inferior al trasfondo Mentor, ya que estos Flujos los enseña el Mentor, y por tanto, depende del poder que tenga es lo que pueda enseñarte. Los niveles superiores se ganan con experiencia y cortando cabezas solamente. Ningún Flujo puede sobrepasar el nivel 5 nunca.

El Quickening es solo una energía, en practica no hace nada más que mantener al Inmortal vivo, no le confiere poderes porque sí. Al igual que los Vampiros, los Inmortales deben aprender a usar esta energía a su favor. Estas "disciplinas" se llaman Flujos, debido a que son formas de controlar el flujo de Quickening de una forma particular. Mientras más Quickening tengas, podrás tener más energía que mover.

Los Inmortales pueden aprender Flujos por ellos mismos, por sus mentores, o gracias a que lo adquirió al decapitar a otro Inmortal.

Sentidos

El Quickening del Inmortal está siempre alerta a posibles amenazas, tanto que se convierte en un sexto sentido que advierte al Inmortal sobre la presencia de otros Inmortales, incluso de otras criaturas sobrenaturales o de manipulaciones de la energía. Con un suficiente entendimiento de esta

Sistema de Flujos

La mayoría de los Flujos requieren que concentres cantidades de Quickening para realizar una tarea dada. Esto, en función del juego, significa distribuir un punto de Quickening para ese Flujo. No puedes entonces tener en uso más puntos de Quickening de los que posees, pero puedes redistribuir esos puntos en el momento que desees, lo que da una gran flexibilidad al momento de la batalla. El Quickening no se "gasta" en el sentido de la Quintaesencia o de la Vitae.

Digamos que tengo 3 en Quickening, y tengo Sentidos 1, Cuerpo 3 y Espada 2. Esto significa que tengo 3 puntos de Quickening disponibles para usar mis Flujos. Uso Cuerpo, y pongo 2 de Quickening en Cuerpo, luego pongo el restante en Espada, y ya tengo todo mi Quickening fluyendo, luego puedo decidir cambiar un punto que estaba en Cuerpo y pasarlo a Espada.

Para poner en uso los poderes no se necesita tirada alguna, tampoco se necesita gastar un turno. Para redistribuir los puntos durante el combate, se necesita un turno en el que no debes estar concentrado, pero tampoco puedes estar luchado o corriendo, debes estar quieto, incluso puedes estar en guardia, de esta forma puedes hacer una redistribución por turno. Para evitar usar un turno completo puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad y la distribución es instantánea, incluso la puedes hacer interrumpiendo una acción de otro jugador, o mientras atacas, ya que se considera una acción mental.

Luego de cada batalla el Inmortal quedará débil debido al esfuerzo que supone el concentrar todas sus fuerzas. Esta debilidad es un punto de daño contundente por cada punto de Quickening usado y otro por cada vez que se redistribuyeron los Flujos, si se llega al nivel incapacitado el daño comienza a contarse como letal (se anota daño letal sobre el contundente) y luego como agravado. Si se llega al nivel incapacitado con daño agravado se cae en la inconsciencia y debe recuperar 10 puntos de salud hasta poder recuperar la conciencia.

Flujos

capacidad del Quickening se puede llegar a "sintonizar" con personas, objetos o incluso lugares completos para obtener información de algún tipo. Como se dijo antes, todo Inmortal por obligación debe tener a lo menos un punto en este Flujo debido a que es la primera manifestación del Quickening en todos y cada uno de los Inmortales. Sin embargo los niveles 3 4 y 5 de este Flujo requieren tener humanidad 6 o superior ya que demandan una mínima sensibilidad.

• Sentir Quickening

Esta es la primera manifestación del Quickening en todo Inmortal. Está presente desde el primer día luego de la primera muerte, hasta el día en que te cortan la cabeza. Es esencial y con el tiempo se demuestra más que útil, indispensable. Puedes sentir la cercanía de otros Inmortales a tiempo suficiente para prepararte. También puedes sentir cuando estés parado sobre terreno santo, debido a que es un refugio natural de los Inmortales. Es infalible y ningún Inmortal mediante ningún

método puede evitar ser detectado por otro. El sentimiento específico varía de Inmortal en Inmortal pero puede ser desde un simple zumbido en la cabeza o una molestia parecida a un escalofrío, hasta un intenso dolor abdominal o de cabeza. Sea lo que sea solo se presenta por unos instantes y luego el cuerpo se acostumbra a sentir a este Inmortal. Si llegara un tercer Inmortal ambos sentirían de nuevo la presencia de un tercero y se volverían a acostumbrar, mientras que este tercero solo sentiría la presencia de uno. Esto es simplemente porque el Quickening alerta de una "amenaza" y no especifica cantidad, sexo, nombres, ubicación ni poder de esta amenaza. Lo único que sabes con certeza es que hay por lo menos un Inmortal en las cercanías.

El simple hecho de que tu Quickening esté siempre alerta en busca de amenazas lo hace a veces (pero no siempre) detectar otro tipo de amenazas y las da a conocer en forma de presentimientos. Puede ser que alguien le haya preparado una emboscada, o que lo esté siguiendo alguien con la intención de matarlo, pero siempre *deben* ser amenazas reales contra la integridad del Inmortal en sí y en raros casos sobre personas cercanas (deben ser cercanas tanto dimensional como espiritualmente).

Sistema: No se necesita ningún tipo de tirada, es absolutamente automático. Ningún jugador podría pedir hacer una tirada para saber si alguien lo sigue ya que el no tiene control alguno sobre su Quickening a este nivel. Eso sí, todos los Inmortales a un rango relativamente cercano serán detectados inevitablemente hasta por un Inmortal recién "nacido" aunque no tenga conciencia de su naturaleza. Tampoco se puede estar buscando por terreno santo, sino que cuando pones un pie sobre él, sabes que este terreno tiene algo especial y punto.

●● Sentir Esencias

Tu Quickening ya no sólo es capaz de sentir Quickening, que es una energía específica, sino que casi cualquier tipo de energía sobrenatural, desde Quintaesencia hasta la presencia humana. Cada tipo de energía se siente distinto y de nuevo, aunque cada Inmortal puede tener variaciones en como siente las energías, todos sienten algo "parecido" en la presencia de estas energías (ver tabla más abajo). A este nivel de Quickening el Inmortal ya ha logrado entender más o menos como funciona el flujo de energía cuando algo raro se acerca y hasta cierto punto puede controlar su percepción, esto resulta en la posibilidad de buscar presencias en un radio limitado y requiere de una concentración alta. En determinadas ocasiones el Inmortal puede percibir remanentes psíquicos de algún objeto que le evocaran imágenes aleatorias y confusión. Es algo incontrolable aun y sólo debe usarse en casos cuando el objeto está fuertemente cargado.

Sistema: Sentir entes sobrenaturales es automático, pero requiere que estén a una distancia corta y mejor aun, en contacto físico. Si un mago está manipulando Quintaesencia o un vampiro está usando su Vitae para ofuscarse o para utilizar cualquier disciplina, el Inmortal lo sentirá inmediatamente y sin tiradas siempre que el fenómeno esté sucediendo lo suficientemente cerca de él (algunos metros). El escanear un área requiere de una tirada de Quickening + Empatía dificultad 8, el tamaño del área es Quickening x2 metros de radio y requiere de la utilización de 4 turnos. Suponiendo que a lo menos se obtiene un éxito, al final de los cuatro turnos se revelan automáticamente todas las presencias mortales en el área, con dos éxitos se puede saber si hay presencias sobrenaturales de manera totalmente imprecisa (hay algo pero no sabes dónde) mientras que con tres éxitos ya puedes saber la cantidad, pero no la naturaleza, amenos que sean Inmortales. Con cuatro éxitos puedes sentir nitidamente una de las presencias sobrenaturales e identificarla si alguna vez has

sentido algo parecido, en el caso de que sea un Inmortal, puedes saber el lugar preciso en el que se encuentra, y así sucesivamente. El orden de descubrimiento de seres en el radio, suponiendo que hay más de dos, es completamente aleatorio y no responde ni a un orden de distancia ni de poder. La tirada no puede ser extendida para acumular éxitos y debe dejarse pasar a lo menos una hora para poder repetirla.

Si eres lo suficientemente osado puedes intentar hacer una tirada para averiguar más allá de la esencia de una persona y entrometerte en sus pensamientos. Es difícil pero puedes lograrlo, especialmente con cosas simples como un nombre o una dirección. Cuando lo intentes no sabrás que encontraras, pero vale la pena intentarlo. Para hacerlo debes hacer una tirada de Quickening + Empatía dificultad 9 y debes poner "atención" por un turno sin distracción. Si llegaras a fallar captarás algo totalmente falso creado por tu imaginación (la imaginación del Narrador en este caso) y si por esas casualidades de la vida llegaras a fracasar no solo crearás una gran mentira que te cuente el Narrador sino que perderás un punto de Voluntad al averiguar que es mentira. Por cada nivel extra de este Flujo tienes un modificador -1 a la dificultad para leer los pensamientos sin importar tu humanidad.

Sentimientos de presencia

Vampiro: vacío, muerte, frío.

Mago: inestabilidad, vibración.

Garou: armonía, poder.

Espíritu: tristeza, determinación.

Hada: naturaleza, inspiración.

Momía: dualidad, antigüedad

Quintaesencia: vibración constante.

Vitae: frío penetrante pero suave.

Glamour: Alegría, comodidad.

●●● Sentir aura

Si bien antes podías sentir la presencia de seres sobrenaturales y humanos en un radio razonable, ahora esos sentidos se han refinado gracias a que ya tienes más poder y entendimiento de éste. Ya casi sin esfuerzo puedes sentir no sólo la naturaleza de un individuo sino que también su estado de ánimo y sus emociones actuales de la misma manera. Los humanos te hacen sentir esas emociones tan claras y nítidas como si las estuvieras sintiendo tú, pero en los sobrenaturales prima el sentimiento de su naturaleza (según tabla anterior) y luego algunos bosquejos de sus sentimientos más fuertes. De todas formas puedes sentir solo a una persona a la vez y si usas esta sensibilidad en presencia de un sobrenatural (incluyendo otro Inmortal) puede que te confundas con los sentimientos de éste otro.

Sistema: El sujeto debe estar lo suficientemente cerca como para que puedas distinguir su cara y no necesariamente mirando hacia ti. Si estás en contacto con él la dificultad disminuye en 1. Luego que estás a distancia debes hacer una tirada de Quickening + Empatía dificultad 6 y sin gasto de tiempo estarás sintiendo sus sentimientos hasta que decidas que ya es suficiente o hasta que seas distraído, suponiendo que hayas sacado a lo menos un éxito. Mientras más éxitos obtengas más detalle en los sentimientos obtendrás. No necesita concentración pero si requiere que estés prestando atención. Puedes mantener una conversación con la persona, incluso estar en una conversación entre varias personas, pero debes estar atento a quien estás leyendo los sentimientos y es muy posible que los demás noten tu especial atención. No puedes extender la tirada para acumular éxitos pero cada vez que seas distraído o que abandones voluntariamente puedes volver a realizar la tirada el turno con un máximo de éxitos al

de la primera tirada. Esta penalización dura por un día o hasta que duermas una noche (8 horas mínimo).

●●●● Hacer Sentir

Este Flujo es más allá de los sentimientos. Ya te has dado cuenta como corre la energía no solo por tu cuerpo sino también por el cuerpo de los demás y con tu Quickening puedes modificar ese flujo en otras personas. Esto es, hacer que las otras personas puedan sentir cosas que tu quieras que sientan, por periodos cortos de tiempo, pero si logras demostrar a una persona que odia, el amor, entonces puede que esa persona cambie para el resto de su vida. De esta forma puedes tranquilizar al más histérico y sensibilizar al corazón más oscuro.

Sistema: Debes concentrarte y tocar la persona, aunque sea contra su voluntad, durante todo el proceso. Si el contacto es interrumpido se debe considerar como un fallo y el reintento tendrá una dificultad incrementada. Debes tirar Quickening + Empatía dificultad Fuerza de Voluntad permanente del objetivo. Si el objetivo es voluntario y sabe lo que estas haciendo, la dificultad tiene modificador -1. En sobrenaturales este Flujo es menos efectivo y tienen modificador a la dificultad de +2.

●●●●● Sentir el Entorno

Este es el último Flujo, el más amplio y el más sorprendente correspondiente a los sentidos. Ya comprendes completamente el flujo de Quickening por tu cuerpo y más que eso, comprendes cabalmente como fluye la energía por todo lo viviente y lo inerte. Esto te permite literalmente sintonizarte con el entorno, fundir tu alma con la naturaleza circundante y realizar descubrimientos increíbles acerca del universo. También puedes unir tu alma con la de un animal y usar los sentidos de éste en vez de los tuyos (todos a la vez).

Sistema: Debes primero entrar en meditación profunda. (Inteligencia + Meditación dificultad 7). Luego que has entrado en trance debes hacer una tirada de Quickening + Empatía o Trato con Animales dificultad 7, dependiendo de lo que quieras lograr. Supuesto que logras combinados, (a lo menos uno de una tirada y dos de otra.) tres éxitos, (entre la Meditación y el Quickening) te has sintonizado ya sea con el animal o con el ambiente. En caso del animal éste debe estar en contacto tuyo durante el comienzo del trance y durante la siguiente media hora, en el caso del entorno, debe ser un entorno natural (bosque, lago, montaña, pradera) o terreno santo (iglesia, cementerio, nodo, etc.). Mientras estés en trance, tu cuerpo parecerá estar en coma y tu mente estará completamente dedicada a percibir todo lo que pueda. No podrás controlar al animal ni preguntar por cosas específicas, aún así puedes dar instrucciones con antelación al animal o concentrarte en un área más pequeña (siempre circundante, nunca lejana) obteniendo resultados más precisos. Puedes sentir el viento rozando los árboles o acariciando a los pastos de la pradera, específicamente puedes identificar entidades ajenas al entorno natural en el que te encuentras, o localizar algo, cualquier cosa en específico. Mientras más ajeno al entorno sea el objeto o entidad, más fácil será ubicarlo y menos tiempo tendrás que estar en trance, mientras más oriundo sea y mientras más tiempo lleve en el lugar (años, siglos, tiempo suficiente para que el ambiente lo haya asimilado) más difícil será localizarlo. De esta forma puedes encontrar templos mayas en los bosques mejicanos o barcos hundidos en el profundo océano (debes estar en contacto directo con el agua). Pero cuando no usas este Flujo para buscar algo, lo puedes usar para restaurar tu fuerza de voluntad a velocidades increíbles, solo que en el proceso también restauras tu humanidad al nivel medio (5) ya que al entrar en

contacto con el alma misma de la tierra, ésta te muestra tu verdadero camino. Por cada hora de meditación restauras tantos puntos de fuerza de voluntad temporal como éxitos tengas en la tirada de Quickening + Empatía original. Por cada tres puntos restaurados, pierdes un punto de humanidad hasta llegar al nivel 5 en donde quedas estancado. Cuando llegas a tu límite de puntos temporales de voluntad, por cada 3 éxitos extra ganas un punto permanente de voluntad. La tirada puede ser extendida por cada hora de meditación y no hay límite de tiempo, pero cada vez que se extiende se incrementa la dificultad hasta un máximo de 9. Si falla se pierde la concentración, si fracasa se pierden los beneficios obtenidos durante la última hora.



Los Inmortales poseen la increíble habilidad de regenerar sus cuerpos no importando que tan maltratados estén, y sin ningún esfuerzo. Aún así pueden llegar a curarse a voluntad entendiendo como el Quickening hace que el cuerpo se regenere e intensificando ese proceso. A niveles más avanzados se dan cuenta que en realidad el cuerpo no es nada más que una ilusión y pueden llegar a ignorar completamente el daño. Para regenerar extremidades completas o partes del cuerpo, se considera que regenerar músculos y huesos es equivalente a regenerar una herida agravada. Dependiendo lo grande de la zona es lo que demore en regenerarse. Para estandarizar, se dice que regenerar una pierna completa equivale a regenerar 7 puntos de daño agravado.

● Autocuración

Recién comienzas a comprender como tu Quickening puede controlar a tu cuerpo y sanar las heridas como si nunca hubieran existido. Es difícil pero ya logras curarte a voluntad aún más rápido de lo normal para un Inmortal (que ya es bastante rápido).

Sistema: Debes hacer una tirada de Quickening dificultad 7 por cada herida que tengas. Cada éxito cura un nivel de daño contundente o letal. Si obtienes más éxitos que puntos de daño de la herida, los éxitos sobrantes se pierden. Se cura una herida por turno y este Flujo requiere de dedicación exclusiva. Si fallas nada pasa, si fracasas perderás un punto de voluntad.

●● Conciencia del Cuerpo

Ya comprendes mucho mejor la utilización del Quickening para curar tu cuerpo y lo haces de manera mucho más fácil (Dificultad 6). Estás comenzando a intuir que hay algo más allá de simplemente la curación del cuerpo, sientes que esto es solo el principio y te intriga saber porque por mucho que sepas de medicina o anatomía el Quickening actúa de la misma manera como si fueras completamente ignorante de tu cuerpo.

●●● Conciencia de la Energía

Oh, has logrado llegar a un estado de conciencia de tu Quickening en el que te has dado cuenta que tu cuerpo es solamente una manifestación física de éste, y que no es mucho más que un ancla. Gracias a tus experiencias curas tus heridas como si no fueran problema alguno (Dificultad 5) y las heridas agravadas ya no son un imposible (Dificultad 6). Aun no te puedes librar del dolor que causan las heridas, pero estas a un paso.

●●●● Ignorar heridas

A este nivel de conciencia logras curar las heridas agravadas como si fueran heridas normales (Dificultad 5). El dolor ya no significa nada para ti debido a que ya has asimilado que tu cuerpo no es la parte más importante de tu existencia.

Sistema: Destinando un punto de Quickening a este Flujo puedes ignorar las penalizaciones por un tiempo indefinido (debes estar conciente para usar este Flujo, ya que al dormir se pierden los efectos), aunque pierdes automáticamente un punto de humanidad cada vez que lo haces.

●●●●● Ignorar existencia física

A este nivel de conciencia no existe el dolor. Así de simple. No tendrás penalizaciones a menos que te amputen alguna extremidad, y estarás completamente conciente hasta que llegues a un nivel sobre incapacitado. Curas una herida por turno sin ningún tipo de tirada y aún puedes usar el otro sistema descrito para curar a voluntad. La única forma de eliminarte es cortadote la cabeza y eso lo tienes más claro que nunca. Eres quizás uno de los pocos Inmortales que se ha dado cuenta de la verdadera naturaleza de los de tu especie.



ente

Estos increíbles Inmortales pueden, a altos niveles de poder, desarrollar habilidades psíquicas con el tiempo, gracias a que se puede aprender cómo el Quickening mantiene el cerebro funcionando y de ésta manera hacerlo funcionar a su completa capacidad. Éste Flujo muy pocos Inmortales lo poseen debido a que es difícil de entender. Aquellos que cuando humanos (antes de la primera muerte) eran poseedores de númenes, podrán encontrar éste Flujo mucho más fácil de entender y quizá sea uno de los primeros que aprenda. Aún así, este Flujo perfectamente puede ser vetado por el Narrador debido a que puede desviar el juego de manera radical. Lo recomendable es que este Flujo se limite a aquellos Inmortales con Quickening altos (+6) o a jugadores experimentados.

● La astucia del Zorro

Cuando te calmas y miras las cosas desde una perspectiva distinta, tu mente parece funcionar muy rápido. Esto no te pasaba antes y cada vez es más fácil “prender” este “turbo” mental que tanto te ayuda en situaciones cuando pensar rápido es asunto de vida o muerte.

Sistema: Puedes destinar tantos puntos de Quickening como puntos tengas en este Flujo a tu atributo Astucia en cualquier circunstancia, claro que se recomienda que este Flujo recién adquirido sea incontrolable. Pensar muy rápido puede ser perjudicial muchas veces y usar este Flujo para subir sobre nivel 5 (o sobre el nivel de tu Quickening, si éste es mayor que 5) requiere una tirada de resistencia (Resistencia dif: 6) que limitará el número de puntos que se puede aumentar Astucia en el número de éxitos obtenidos. Si resulta un fracaso el personaje sufrirá de una confusión aguda, perderá temporalmente tantos puntos de astucia como éxitos negativos obtenga. Si llegara a cero, perderá un punto en Integridad. Los efectos duran una escena.

Ejemplo: “Alicia (Mente: 2, Astucia: 4, Quickening: 3) desea incrementar su astucia a lo máximo posible, esto es, a 6 (Mente: 2 => +2 Astucia) y automáticamente incrementa a 5, pero debe hacer una tirada de resistencia para ver si cruza el umbral de los 5 puntos. Tira Resistencia (3) dificultad 6 y obtiene 3 éxitos. Esto significa que si pudiera podría haber llegado a 8, pero como sólo tenía un punto disponible, incrementó a 6.”

●● La Fuerza de la Mente

Luego que has controlado tus explosiones de astucia y que ya te manejas en su utilización, has empezado a notar que puedes, con tu mente, hacer el proceso inverso, y calmarla agudamente. Puedes pasar de un estado “alfa” a un “theta” con solo cerrar los ojos y concentrarte un poco. Esto ayuda a tu descanso y especialmente ayuda a aquellos que sepan meditar.

Sistema: A tú voluntad puedes entrar en estados de meditación (trance). (Ver: Meditación – Libro del Narrador Vampiro: La Mascarada®.)

●●● Númenes Psíquicos

Ya estas bastante convencido de que tu mente tiene muchos más secretos de los que creías que podría ocultar. Sabes que estas ocupando solo un pequeño porcentaje de tu capacidad y ya has comenzado a descubrir como mejorar la eficiencia. Con la paciencia y el infinito tiempo que posees llegarás al límite.

Sistema: Por cada punto, desde ahora en adelante, que poseas en este Flujo de Quickening, tendrás la posibilidad de comprar, con puntos de experiencia, un númer psíquico (Ver apéndices) con un máximo total de 3 númenes, los que pueden ser potenciados con Quickening en vez de con Fuerza de Voluntad.



spada

La espada de un Inmortal es no sólo un accesorio, es algo indispensable. Aunque no necesariamente tiene que ser una espada, (un hacha o cualquier arma que permita cortar la cabeza de un contrincante y le permita defenderse efectivamente de intentos de otros Inmortales por obtener su cabeza) se generalizará como una espada, ya que es prácticamente la única arma presente en todas las civilizaciones y culturas que alcanzaron el conocimiento de trabajar el acero, y por lo tanto, una de las armas más efectivas y comunes hasta la invención de las armas de fuego.

El Quickening de un Inmortal poco a poco va convirtiendo a la espada primero en una especie de antena, luego en un recipiente y finalmente en una verdadera extensión del cuerpo del Inmortal, con su correspondiente existencia en el mundo etéreo.

Al contrario que el Vínculo, este Flujo es una característica de tu Quickening, por lo tanto es independiente de la espada que poseas. Aún así, este Flujo esta fuertemente ligado con el Vínculo, un Trasfondo que ya ha sido discutido en el capítulo 2. Como ya se dijo, no se puede canalizar más Flujo hacia la espada que el puntaje que tengas en Vínculo. Ten siempre en cuenta esto.

● Potenciar Simple

El uso constante de tu espada ha hecho que tu Quickening comience el lento proceso de asimilación de esta herramienta indispensable como parte de tu cuerpo. Esto te permite canalizar parte de tu Quickening hacia la espada permitiendo que ésta haga más daño del habitual.

Sistema: Por cada punto que tengas en Quickening puedes incrementar en uno el daño que hace tu arma. Este daño extra es daño agravado (sólo el daño extra).

●● Potenciar

Tu Quickening ha “aprendido” que tu espada tiene una gran capacidad para recibir energía, y no solo eso, sino que

también le puede crear una existencia etérea temporal, permitiendo que cause daño agravado.

Sistema: Al primer punto que dispongas de Quickening en este Flujo, el daño completo del arma es agravado, luego los siguientes puntos son daño extra que causa el arma (también agravado). Este Flujo reemplaza el anterior.

●●● Potenciar avanzado

Tu Quickening ya se ha acomodado perfectamente a usar una espada como extensión. Es tanta la facilidad con la cual el Quickening fluye por tu espada que puede proyectarse fuera de esta, permitiéndote cortar más lejos que el límite físico de tu espada.

Sistema: Primero tu espada debe estar potenciada según el Flujo anterior, y por cada punto extra que el arma tenga de daño, tiene medio metro de alcance extra. Si el arma daña al oponente a distancia en que el acero toque la carne, el daño procede como el Flujo anterior, si el acero no alcanza a tocar la carne, entonces el daño causado es igual al daño extra que se ha añadido al arma.

También es posible a este nivel de poder, que repares tu espada sólo con el Quickening, para esto debes hacer una tirada de Quickening dif 7, y cada éxito repara un punto de vida útil del arma por hora. Puedes hacer una sola tirada y ocupar la suma de horas que te tome repararla por completo o puedes hacer una tirada por hora, como sea. Es necesaria total dedicación para hacer esto. Se puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad por hora y se puede usar meditación para incrementar el efecto (Meditación + Inteligencia dif 7, cada éxito es un punto extra que se repara por hora).

●●●● Unión

Te sientes uno con tu espada, más que nunca. Te sientes incómodo peleando con cualquier otro tipo de objeto, incluso te sientes algo incomodo peleando solo con tus manos, ya que cuando usas tu espada te sientes más hábil y tienes más confianza en ti mismo.

Sistema: Tienes +1 en todas tus tiradas que involucren tu espada.

●●●●● Comunión

Tu espada se ha convertido completamente en una extensión de tu cuerpo, en una extensión de tus extremidades y no te puedes imaginar como poder sobrevivir sin ella.

Sistema: Tienes un +3 a todas tus tiradas que involucren tu espada (este Flujo reemplaza al anterior, no es acumulable.)



uerpo

El Inmortal tiene un potencial increíble gracias a su Quickening. Gracias a este Flujo puede ser tan diestro como Bruce Lee, tan fuerte como Hércules, o tan resistente como una montaña... y más.

Sistema: Por cada punto de Quickening que destines a este Flujo, podrás aumentar en 1 cualquiera de sus Atributos Físicos (Destreza, Fuerza, Resistencia), sin embargo, no puedes destinar más puntos que el nivel que tengas en este Flujo. Si tienes más de 1 puedes poner todos en el mismo Atributo o distribuirlos entre los 3 como desees. Los efectos, como máximo, durarán una escena, pero pueden reordenarse en cualquier momento gastando un punto de Voluntad. Cada punto de Resistencia que aumentes con este Flujo es capaz de resistir daño agravado, y cada punto de Fuerza que aumentes causa daño agravado en contacto directo (golpes físicos). Es decir, si aumentas en uno resistencia con este Flujo, podrás tirar un dado para resistir daño agravado y si aumentas Fuerza en 1, en un puñetazo que des, el dado de daño que represente el punto extra, causará daño agravado. (Ver: "Vampiro: La Mascarada", Disciplinas Potencia y Fortaleza)



gilidad

Así como puede volverse muy diestro o muy fuerte, el Inmortal puede adquirir la agilidad del viento y moverse tan rápido que sus movimientos no serán captados por un ojo no entrenado.

Sistema: Por cada punto de Quickening que destines a este Flujo podrás tener una acción física extra, sin embargo, como en el Flujo anterior, el límite de puntos que puedes destinar para acciones extras, está dado por el nivel que tengas en Agilidad. (Ver: "Vampiro: La Mascarada", Disciplina Celeridad)

Los Inmortales pueden potenciar cualquier arma de metal que posea filo sin necesidad de que esté vinculada, siempre que el inmortal posea el Flujo Espada a lo menos a nivel 1. Para ello se debe hacer una tirada de Quickening (dif 7) y cada éxito en esta tirada implica que puede hacer fluir por el arma un punto de Quickening. Pero está limitado por el nivel que tenga el Flujo Espada, es decir que alguien con nivel 2 en el Flujo Espada solo podrá potenciar de esta forma con dos puntos extras al arma como máximo, sin importar que tan espléndida sea su tirada de Quickening. Tampoco un Inmortal puede hacer fluir más Quickening del que tiene

Capítulo 4: Sistemas

En este capítulo explicaremos detalles "técnicos" del juego, los sistemas de lucha, los sistemas de experiencia, las armas y la salud.

Sistema de Combate

El combate es un hecho en la vida de los Inmortales. Les guste o no, a menos que aprendan como usar una espada, y más importante, estén preparados para usarla, seguramente perderán su cabeza. No puedes correr por siempre, y si lo intentas, tarde o temprano algún Inmortal te encontrará. Sólo matando a otros Inmortales en combate tienes una oportunidad de sobrevivir y ganar el Premio.

Cuando dos Inmortales se encuentran, ellos se sienten debido al Quickening. No tienen que pelear si no lo desean, pero el tiempo del encuentro se acerca y es el destino de los Inmortales pelear hasta que solo quede uno.

Las reglas normales del sistema Storyteller para combate no son bastante útiles cuando se necesita detallar al máximo un enfrentamiento de espadas. Esto es necesario en este juego por razones obvias. Para los jugadores con personajes Inmortales, estos duelos son el clímax de la historia, y en cada duelo su personaje tiene verdaderas posibilidades de morir. Por esto combatir con las reglas simples de combate sería frustrante y completamente insípido. Es por esto que recomendamos a los narradores usar el siguiente sistema de combate para duelos de espadas.

Introducción

Los duelos a espadas son muy diferentes que los combates mano a mano, debido a que son reactivos, es decir, no sabes que vas a hacer hasta que tú oponente hace algo. Es básicamente por esto que se han tenido que redefinir los conceptos más básicos:

Turno: El tiempo en que tarda un oponente en atacar al otro.

Combate: Una sucesión de turnos en la cual no hay pausa en la mutua agresión.

También se ha tenido que redefinir la **tirada de iniciativa**, debido básicamente a que se hacen muchas tiradas en un solo combate. Por simplificar, solo se lanza un dado de 4 caras, y al resultado del dado, se le suma el *Puntaje de Iniciativa* (Astucia + Alerta) y a esta suma del dado y el puntaje se le llama "Iniciativa". Ambos personajes comparan sus iniciativas y aquel con la mayor, es el que ataca primero, pero debe anunciar su acción, permitiendo que el oponente reaccione adecuadamente (por lo explicado anteriormente).

Primera etapa: Iniciativa

Un Combate comienza con ambos oponentes enfrentándose y las armas listas. Es decisión de los jugadores quien ataca primero e inicia el combate. Cuando uno de los dos anuncia que ataca, ambos hacen una tirada especial de Puntaje de Iniciativa a dificultad 4. Esta tirada ya no es para decidir quien ataca primero debido a que ya está decidido, sino que la diferencia de los éxitos es añadida a la tirada de ataque o defensa de aquel con más éxitos.

Luego de esta primera tirada, en cada turno se tira Iniciativa como fue descrito al principio, (1d10 + puntaje de iniciativa) y esto decide quien ataca y quien defiende, dado que no es obligatorio que un turno ataque un contrincante y al siguiente le toque atacar al otro. Para cada turno, estos modificadores se aplican:

- El uso del Flujo Agilidad, otorga un punto extra al Puntaje de Iniciativa por cada acción extra.
- El personaje que haya atacado exitosamente (haya hecho daño o no) en el turno anterior gana un punto extra al Puntaje de Iniciativa por este turno.
- El personaje que haya bloqueado exitosamente un ataque en el turno anterior, obtiene un punto extra en el Puntaje de Iniciativa por este turno.
- Por cada tres éxitos en que una tirada de ataque/defensa de un personaje supere a la de su contraparte, éste gana un punto extra en Puntaje de Iniciativa por este turno.

Si en un turno ambos personajes obtienen iniciativas iguales, ambos atacan.

Si un jugador que ha ganado la Iniciativa decide realizar cualquier otra acción que no sea una maniobra de ataque, el combate termina y se debe reanudar según lo explicado ya.

Segunda etapa: Ataque/Defensa

Considerando que los Inmortales usan un arma (su espada) y por lo tanto son expertos en su uso, estos adquieren gratuitamente la especialidad en su arma, esto significa que luego de lanzar los dados en una tirada de ataque en la que se use la espada, podrán volver a lanzar los dados (o ceros) que hayan obtenido, y sumar los éxitos de esta tirada a la tirada de ataque normal.

Se utiliza Destreza + Pelea (Sin armas) o Destreza + Armas CC. (Con armas). Si el arma es la espada del Inmortal, por cada dos puntos que la reserva de dados Des. + Armas CC. Supere a la dificultad, esta última se verá reducida en uno. Esto que explico es producto también de la especialidad que obtienen los Inmortales en el manejo de su espada, y puede aplicarse para cualquier otra especialidad. Hay que recordar que mientras más dados se tiren, estadísticamente son más las posibilidades de fallar a dificultades altas, por lo tanto, esta es una manera de equilibrar el hecho de que, mientras más puntos en una habilidad se tengan, más posibilidades de realizar una determinada labor hay, y no todo lo contrario.

Tercera etapa: Resolución

Las armas, por ser tales, tienen un daño base, pero ese daño base no es propiedad del arma, no, sino del atacante. Esto quiere decir, que suponiendo que el atacante haya hecho un ataque exitoso con su espada, sea como sea, hará un daño mínimo, y el daño extra que pueda hacer está determinado por los dados. Y es que no es posible que haciendo una perfecta tirada de ataque, no se haga ningún daño. Por esto, cada éxito en la tirada de ataque por encima de la tirada de

bloqueo/esquive significa un punto de daño asegurado. Luego de este daño inicial, se tira el daño del arma con cualquier bonificador sobrenatural. Los puntos de "daño asegurado" no pueden ser resistidos de manera normal, pero sí con poderes sobrenaturales. Estos "puntos de daño asegurado" son letales solamente.

Estos puntos fueron introducidos para evitar esas tiradas magníficas de ataque que en el momento de hacer daño, la tirada resulta en cero éxitos y el Narrador no tiene nada más que hacer que solo decir que sus movimientos fueron perfectos, pero no logro la fuerza necesaria para hacer daño. O cuando un simple mortal logra resistir 3 puntos de daño letal que iban directo a su estomago, dejándolo sin un solo rasguño. Estas situaciones ya no van a ocurrir de esta manera, y los combates serán más peligrosos, reflejando que cuando dos espadas se enfrentan, lo más posible es que al primer ataque se decida el ganador. Claro, para Inmortales y otras criaturas sobrenaturales que han sido entrenadas por siglos y sus vidas dependen del combate, esto es un poco distinto.

Otro punto importante en este tipo de combate y en general en todos, es que cuando te han golpeado o herido, es muy difícil que en respuesta ataques inmediatamente, sino que lo mas seguro es que por instinto te pongas a la defensiva o que caigas al suelo del dolor. Para esto he diseñado un sistema bastante justo y realista. Si has sido víctima de un ataque, en el siguiente turno tienes tanta penalización a la iniciativa como puntos de daño hayas sufrido. Para evitar esta penalización hay dos vías: puedes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad, cada éxito anulando un punto de penalización, o bien puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad eliminando toda la penalización, incluyendo aquella sufrida por el dolor de la herida (penalización de salud).

Tipos de Daño

Los tipos de daño son los mismos, y para un Inmortal, como se imaginarán, el daño contundente y el letal son solo molestias. Aún así un Inmortal puede "morir" de daño letal o contundente, pasando a un periodo parecido al "letargo" pero mucho más corto. Para regresar de ese estado debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Una vez gastado el punto de Voluntad el Inmortal regresa inmediatamente a la conciencia, pero con todo el daño que tenga en ese momento. Lo otro es que tenga la extraña oportunidad de esperar a que su cuerpo se regenere completamente, y en ese caso no será necesario gastar Voluntad. No importa si el Inmortal está en estado Incapacitado o con niveles de daño superiores, si ha gastado el punto de Fuerza de Voluntad, en un turno cura inmediatamente sus heridas hasta "Tullido" y puede de ahí en adelante comenzar a curarse si tiene el Flujo "Salud". Hay que hacer notar que cualquier tipo de daño letal en el cuello de un Inmortal le causa daño agravado, y un excesivo dolor. Si el corte logra de un sopetón quitarle la mitad de salud, entonces pierde un punto de Quickening. Si le quita todos los puntos. Si un Inmortal recibe la muerte por daños agravados (en el cuello o no), entonces muere definitivamente. Eso si hay que dejar claro, para que muera por daño agravado, tiene que pasar un punto sobre incapacitado solamente de daño agravado.

Absorción

Para un Inmortal su reserva de absorción es Resistencia. Un Inmortal debería absorber solamente daño contundente debido a que su textura es idéntica a la de los mortales, pero por sus poderes curativos, absorbe también daños de tipo letal sin ningún tipo de poder especial. El daño agravado, sin embargo, no se puede absorber así como así. La única forma de

absorber daño agravado para un Inmortal es usando el Flujo Cuerpo. Por ejemplo, en una batalla un Inmortal con Quickening 2 (Sentidos: 1, Cuerpo: 1) y Resistencia: 2, decide destinar un punto de Quickening a aumentar su Resistencia (no puede usar los dos debido a que solo tiene 1 en Cuerpo) que queda en 3, entonces tendrá 3 dados para resistir daño contundente y letal, mientras que tendrá uno para resistir daño agravado.

Armadura

En el aspecto de las armaduras, se ha realizado un pequeño cambio en cuanto a la deterioración de éstas. Una armadura tendrá "puntos de vida" por así decirlo, equivalente a 4 veces su absorción (sólo cuerpo a cuerpo y balístico), cada punto que absorba le quita "vida útil" a la armadura y cuando llegue a cero simplemente queda destruida. Cada vez que pierda tantos puntos de "vida útil" como tenga de absorción, pierde un punto de absorción en donde más tenga, pero los puntos de "vida útil" no se recalculan. Una armadura puede ser reparada dependiendo de su naturaleza, pero a veces sale más caro que simplemente comprar una nueva.

Espada

La espada de un Inmortal es sin duda la característica más importante de él, luego del Quickening. Por esto es necesario que cada espada sea única, que no sea solo un estereotipo de espada, sino que sea especial, con historia y con calidad. La espada en sí no es nada sobrenatural, por lo que simplemente infringe daño letal, pero si es potenciada con Quickening puede llegar a causar daño agravado. Las espadas tienen un puntaje de vida útil al igual que las armaduras, para reflejar que no son indestructibles. Este puntaje es característico de cada espada. Para referencias véase, bien a la tabla de más abajo, o el Capítulo 5. El daño lo hace la espada que tenga más... daño, y se hace de manera normal (Daño dif 6), eso sí que el daño va hacia el puntaje de vida útil del arma. En este caso se cancelan los éxitos con los unos, y si resulta "daño negativo" quiere decir que el daño lo hace la otra espada. Las espadas también pueden ser reparadas, pero sólo por aquellos con "Forjar espadas" o con el Flujo Potenciar Avanzado.

Maniobras de Combate

Estas maniobras son una ampliación de las ya descritas por tantos juegos, y están pensadas para crear acción detallada. A menos que se diga lo contrario se requiere de una acción para realizar las maniobras. El sistema de dificultades ya se expuso en "Segunda etapa: Ataque/Defensa". Para maniobras más generales referirse al manual de "Vampiro: La Mascarada®".

Generalmente estas tiradas son encontradas, es decir, el atacante hace su tirada y saca "x" éxitos, luego el defensor hace su tirada y saca "y" éxitos, luego ambos "x" e "y" se comparan y el mayor es el que gana.

Maniobras Defensivas

- **Desvío:** Es un tipo especial de defensa muy usado, que se trata de desviar la fuerza del ataque en vez de pararlo totalmente, lo que deja a quien defiende en una posición privilegiada para atacar en el siguiente turno (+1 puntaje de iniciativa). Generalmente sólo se puede hacer en defensa de ataques simples. Si se logran más de tres éxitos en la defensa, el atacante queda sin equilibrio, y por lo tanto, mucho más vulnerable. Para evitar esto el oponente puede tirar Destreza +

Atletismo Dif 7 y si saca más éxitos que el defensor, no pierde el equilibrio.

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +2
Requisito: Armas C. C.: 1 **Daño:** No aplica.

- **Parada:** Es la defensa más básica e instintiva que pueda existir, se trata de interceptar con tu arma el ataque del enemigo. Luego de parar un ataque, el defensor tiene que retirar su espada hacia una posición de guardia si desea volver a parar otro ataque o atacar, por lo que no es tan efectivo como el desvío. En este tipo de maniobras en donde choca acero con acero de manera completamente enfrentada, el arma corre serio peligro de daño, por lo que no suelen ser empleadas por aquellos espadachines de alta técnica.

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma
Requisito: Ninguno. **Daño:** Arma.

- **Esquive:** A veces es más efectivo simplemente apartarse del camino de una espada muy pesada que viene con fuerza a partirte en dos.

Rasgos: Destreza + Esquive **Dificultad:** 6
Requisito: Ninguna **Daño:** No aplica

- **Parada contundente:** El objetivo de esta maniobra es bloquear por completo el movimiento de la espada del oponente, ya sea para luego contraatacar con alguna extremidad o para detener por un momento el combate. Si es exitoso, ambas espadas quedan pegadas una contra la otra, haciendo un juego de fuerza, ambos jugadores entonces, tiran Fuerza + Armas C. C. dif 6 y quien gane dominará la lucha, si gana por 3 o más éxitos significa que lo empuja lejos. En cualquier momento quien domine la lucha de fuerza puede romper la unión. Notar que se aplican daños a las armas.

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +1
Requisito: Ninguno **Daño:** Arma

- **Parada y contragolpe:** Una maniobra un poco más rebuscada, y que generalmente es muy útil. Primero que nada se realiza un desvío o una parada, y luego se puede contraatacar en el mismo turno con una patada o un puñetazo dependiendo de la situación. La patada/puñetazo cuenta como un ataque en lo que refiere a iniciativa.

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +1
Requisito: Armas C. C.: 3 **Daño:** Fuerza (+1)

- **Observación:** Cuando se enfrenta a un enemigo desconocido en fuerza y habilidad, el principio del combate es una mutua prueba, y ninguno de los dos muestra sus verdaderas habilidades, poniendo énfasis en descubrir las debilidades del oponente. Para esto se prefiere esquivar como maniobra defensiva, la demás maniobras defensivas tienen penalización +1 a la dificultad al igual que los ataques. En cada ataque que realice el oponente puedes hacer una tirada de Percepción + Armas C. C. Dificultad 7, y si obtienes más de tres éxitos, obtienes un éxito automático para un ataque en ese mismo turno, es decir, una movida de anticipación, en la cual antes que el oponente termine su ataque, tu atacas segura y completamente. El oponente puede interrumpir su acción, tirando Fuerza de Voluntad dif 6 o gastando un punto de ella y luego esquivar con dificultad 8. Si el ataque es exitoso, se obtiene un punto de Fuerza de Voluntad temporal.

Maniobras de Ataque

- **Ataque simple:** un ataque cortante o punzante simple, sin derroche de técnica ni de fuerza, que sirve tanto para probar las defensas del enemigo como para dañar un punto específico del cuerpo del enemigo (ver "apuntar" más adelante).

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma
Requisito: Ninguno **Daño:** Arma

- **Engaño:** algunos espadachines gozan demostrando que son más astutos que su contraparte, para bajar la autoestima y

de paso hacer algún daño. Esto lo logran haciendo variedad de engaños en sus ataques. Hacen como que atacan a un lado y cambian a mitad de camino de blanco hacia un punto vulnerable. El uso de esta técnica implica un modificador +1 a la dificultad de la defensa, cualquiera que sea.

Rasgos: Manipulación + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +2
Requisito: Manipulación: 3 **Daño:** Arma

- **Desarme:** para golpear el arma del oponente se debe hacer una tirada de ataque simple dificultad Arma +1. Si se tiene éxito se tirará el daño de forma normal. Si los éxitos exceden la fuerza del oponente, éste no sufrirá daños pero quedará desarmado, de lo contrario el daño lo sufrirá el arma (puntos de vida útil) según se explicó antes.

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +1
Requisito: Armas C. C.: 2 **Daño:** Arma

- **Ataque fuerte:** el atacante invoca toda su fuerza y ataca decidido a causar el mayor daño posible, ya sea con un ataque cortante con toda la fuerza o con un ataque punzante en carga contra el enemigo. De cualquier forma, en caso de no acertar el golpe, deberá hacer una tirada de Destreza + Atletismo dif 7 para conservar el equilibrio. Al bloquear este ataque con una parada, se debe hacer una tirada de fuerza Dif 7, si no es exitosa, el arma que bloquea, vuela lejos con daños importantes y además el ataque hace daño sobre el objetivo. Si resulta exitosa, el arma sufre los mismos daños, pero se queda en el lugar y quien defiende no sufre daños. La dificultad de esquive es 5 para este ataque.

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +2
Requisito: Ninguno **Daño:** Fue + Arma

- **Apuntar:** ataques normales, engaños y ataques fuertes pueden ser apuntados a zonas específicas del cuerpo y en tal caso, se les aplica un modificador a la dificultad de acuerdo con el tamaño de la zona y la capacidad real de llegar a ese punto, por ejemplo, al pecho no necesita ningún modificador debido a que está "ahí mismo" en circunstancias normales, pero apuntar a los nervios de la muñeca para incapacitar a un atacante es muy difícil y solo expertos en el manejo de la espada pueden llegar a intentarlo y salir exitosos. Como regla general aquí van algunas dificultades estándar, pero lo recomendable es que si la situación apremia una dificultad mayor o menor, se cambie según lo que le parezca al Narrador.

Brazos: Dif +1

Piernas: Dif +2

Manos, muñecas, articulaciones: Dif +3

Otros puntos vitales: Dif +3

- **Barrido:** El atacante puede usar sus piernas o su espada para tumbar al oponente, el cual sufre un daño igual a la fuerza (en caso de piernas) o al daño de la espada o arma que se utilice.

Rasgos: Des + Pelea/Armas C. C. **Dificultad:** +1

Requisito: Ninguno **Daño:** Fuerza/Arma

- **Agarre Compuesto:** Una forma un poco más elaborada del agarre común y corriente. El objetivo de este agarre es hacer algo luego de apresarse al oponente, algo como lanzarlo por los aires, azotarlo contra el piso o hacerle una llave de rendimiento., o cualquier cosa que la imaginación conciba, mientras que el Narrador lo permita. La tirada es básica: Destreza + Pelea dif 6, luego el daño se calcula de manera un tanto subjetiva dependiendo la situación. Si es un lanzamiento el daño será igual a los éxitos de la tirada, si es un azote contra una muralla o contra el piso, será la fuerza del atacante, y si es una llave de rendimiento se hará una tirada enfrentada de Destreza + Pelea, si el atacante gana, la llave es exitosa, de otra manera queda en sólo un buen intento, ya que el oponente se libera.

Rasgos: Destreza + Pelea **Dificultad:** 6/5
Requisito: Pelea: 2 **Daño:** Especial

• **Decapitación:** En plena pelea es muy difícil llegar a decapitar a alguien, ya que por muy filosa que sea la espada, se necesita fuerza para atravesar todo el cuello. Es por eso que una decapitación es considerada un ataque fuerte apuntado al cuello, con dificultad Arma +4, lo que para la mayoría de los combatientes es imposible. Pero hay circunstancias especiales, cuando el oponente está fuera de balance (Ataque +1), o cuando se ha ejecutado un ataque exitoso que ha dejado inmóvil por un turno al oponente (más de la mitad del daño de un sopetón deja inmóvil a una persona por un turno, Ataque +2) o por ataques de costado o retaguardia (+1 y +2 al Ataque), entonces sí es posible llegar a juntar la cantidad suficiente de dados para disminuir la dificultad, pero aun así es muy imposible. Por regla general, sólo separando al 100 por ciento el cuello del torso, se logra una decapitación. Un simple corte o un ataque punzante sólo lograría causar daño agravado a un Inmortal.

Técnicas especiales

En esta categoría caben todas las combinaciones que se escapan a los entrenamientos básicos de esgrima, es decir, técnicas que inventan los propios personajes durante su historia, o técnicas que aprenden de grandes maestros que encuentran en sus viajes. Generalmente estas técnicas especiales llevan mucho tiempo de entrenamiento, algunas llevan incluso una vida para perfeccionarse, pero eso para un Inmortal no suele ser problema. Lo recomendable es que estas técnicas especiales no estén a disposición de personajes recién creados y que deban ser aprendidas con sudor y sangre durante una historia, teniendo cada uno un puntaje elevado de puntos de experiencia (10 o más), de acuerdo a las características de la maniobra. Combinaciones, técnicas de salto, golpes definitivos, todas estas posibilidades existen en la vida real y en el juego también. A continuación presento algunos ejemplos.

• **Enganche y degollación:** Esta es una técnica que resulta mortal para tanto para mortales como para Inmortales. Es muy efectiva y relativamente fácil de realizar. Esperas pacientemente que tu oponente ataque y cuando al fin ataca hacia tu pecho, entonces con tu espada en la mano derecha, haces un desvío de la espada de él hacia tu izquierda dejando tu brazo izquierdo debajo del derecho mientras das un paso hacia delante, luego tomas firmemente la muñeca de tu oponente con tu mano izquierda y lo atraes hacia ti, y para finalizar, con la espada que tienes aun a tu izquierda, realizas un corte a toda velocidad, al mismo tiempo que sueltas la muñeca del oponente. Como resultado, el cuerpo de tu enemigo yace desangrándose a tu izquierda y a tu espalda. Debido a que es una técnica para espadas de una mano, las

mandobles (katanas también) verán aumentada su dificultad (+1), al igual que espadas largas. Una variante de esta técnica es en vez que hacer un desvío, se hace un pequeño esquivo hacia la derecha, reduciendo la dificultad (-1) y el daño causado (-1).

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +2/+3

Requisito: Armas C. C.: 3 **Daño:** Arma

Coste Exp.: 10

Turnos: 1

• **Combinación:** Si conoces alguna combinación de ataques, que tu mentor te ha enseñado o que tu mismo has desarrollado, ésta técnica la refleja. La combinación puede tener tantos golpes como puntos tengas en, Armas Cuerpo a Cuerpo o Pelea (depende cual habilidad uses para la combinación), y esa misma cantidad representa el número de combinaciones que conoces. En el juego, una combinación puede hacerse un golpe por turno o dividir las reservas. Si haces un golpe por turno, recibes un +1 al puntaje de iniciativa, en el primer golpe, luego por cada ataque exitoso extra recibes un +1 al puntaje de iniciativa acumulativo (además del bono por ataque exitoso normal). Si en cambio, lo haces dividiendo reservas, el bono acumulativo es igual a la cantidad de golpes por turno, es decir, obtienes un +1 el primero, y luego, si por ejemplo divides tus reservas en tres, obtienes un +3 acumulativo. El contrincante puede tratar de defenderse normalmente, pero si en algún momento gana la iniciativa, entonces se rompe la combinación. Si el oponente bloquea todos los golpes de una combinación, automáticamente se la aprende, y todos los bonos de iniciativa para esa combinación quedan eliminados si se usa la combinación nuevamente contra este oponente. Si la combinación concluye exitosamente, el personaje que usó la combinación recibe una penalización de -1 al puntaje de iniciativa para el siguiente turno.

• **Lanzamiento de espada:** solo aquellos que dedican sus vidas a practicar con la espada, tienen la capacidad de desarrollar técnicas de lanzamiento. Cada espada es diferente, cada persona es diferente, por lo que la técnica es impresionantemente complicada.. El alcance deberá ser proporcional al a fuerza.

Rasgos: Destreza + Armas C. C. **Dificultad:** Arma +3

Requisito: Armas C. C.: 3 **Daño:** Arma

Los Inmortales son seres básicamente de pura energía, solo que ellos no lo saben. Sus cuerpos son simplemente manifestaciones físicas de esta energía, por lo que un Inmortal puede ser quemado en la hoguera y ser capaz de regenerarse desde las cenizas. El único daño que representa real amenaza es el daño agravado. Si un Inmortal llegara a recibir ocho (8) puntos de daño agravado, su Quickening sería liberado al éter causando una gran explosión y falleciendo en el proceso. La otra forma de eliminar a un Inmortal es cortándole la cabeza. Esto es una especie de símbolo que indica que el Inmortal ha sido derrotado y se procede a liberar la energía.

Otra cosa importante que hay que saber acerca de los Inmortales es que cuando luchan, su Quickening se "libera" de alguna forma, y cuando uno de los dos es derrotado, el proceso de "retomar" el Quickening permite que sea también absorbido el Quickening del adversario, por lo tanto, si un Inmortal muere en presencia de otro, pero sin mediar una batalla cuerpo a cuerpo, no todo el Quickening será absorbido. Solo la mitad podrá ser asimilada y no se obtendrá ningún conocimiento, solo energía.

Tabla de Maniobras de Combate Cuerpo a Cuerpo con Espadas

Maniobra	Rasgos	Requisitos	Dificultad	Daño
Desvío	Des + A. C. C.	A. C. C. ≥ 1	Arma +2	(R)
Parada	Des + A. C. C.	Ninguno	Arma	Arma (E)
Esquive	Des + Esquive	Ninguno	6	(R)
Parada Contundente	Des + A. C. C.	Ninguno	Arma +1	Arma (E)
Parada y Contragolpe	Des + A. C. C.	A. C. C. ≥ 3	Arma +1	Fue/Fue +1
Ataque Simple	Des + A. C. C.	Ninguno	Arma	Arma
Engaño	Man + A. C. C.	Manipulación ≥ 3	Arma +2	Arma
Desarme	Des + A. C. C.	A. C. C. ≥ 2	Arma +1	Arma (E)
Ataque Fuerte	Des + A. C. C.	Ninguna	Arma +2	Fue + Arma (E)
Barrido	Des + Pelea/ A. C. C.	Ninguna	Arma +1	Fue/Arma (B)
Agarre Compuesto	Des + Pelea	Pelea ≥ 2	6/5	Especial
Decapitación	Des + A. C. C.	Ninguno	Arma +4	Fue + Arma (A)

(A): la maniobra inflige daño agravado

(B): la maniobra provoca un derivo

(E): la maniobra (puede) causa(r) daño a la espada

(R): la maniobra reduce los éxitos del ataque del oponente

Tabla de Armaduras

Clase	Absorción Penalización V. Útil		
	C/CC/B/E		
Ropa Reforzada	2/1/0	0	6
Camiseta balística	2/0/1	0	16
Chaqueta Ligera	2/1/2	1	18
Chaqueta Media	2/1/3	1	22
Chaleco Anti Balas	3/2/4/1	2	40
Traje SWAT	3/3/4	2	50
Anti Disturbios	4/4/5/1	3	90
Anti Explosivos	4/4/2/6	3	120
Nomex	3 Fuego	0	20
Armadura a medida	?	?	?

Tabla de Espadas Simples*

Tipo	Dif.	Daño	Req.	V. Útil
Daga	4	F +1	2	3
Corta	5	F +2	4	4
Común	6	F +4	4 (F: 2)	8
Sable Recto	6	F +4	3	7
Sable Recto 2manos	7	F +5	5	8
Sable Curvo	6	F +4	4	7
Sable Curvo 2manos	7	F +5	5	10
Larga (+2 daño armaduras)	6	F +4	5	5
Larga dos manos	8	F +6	6 (F: 3)	15

*Ver detalles en capítulo 5

Ganando y Perdiendo Quickening

El proceso de ganar Quickening es un poco más complicado de lo que se podría esperar al ver la serie o las películas. Primero que nada hay que separar el Quickening de los Flujos, ya que si bien están relacionados, no son la misma cosa. El Quickening es la energía que conforma a un Inmortal. Ya dijimos que los Inmortales son seres de pura energía, y que sus cuerpos son solamente manifestaciones de esta energía. Bueno, esa energía se llama Quickening. Los Flujos por otra parte, son formas de usar esta energía en favor del Inmortal. Es como la herramienta que moldea al Quickening para que haga algunas cosas.

Una vez que tenemos separados estos dos aspectos es importante decir como se gana Quickening y como se ganan los Flujos.

Ganando Quickening

La **única** forma de ganar Quickening para un Inmortal es cortando la cabeza de otro. De ésta forma el vencedor absorbe la mayoría del Quickening de su oponente. Esto trae consigo varias consecuencias como por ejemplo, que el vencedor adquiere algunas habilidades del oponente, conocimientos y experiencias si así se le desea. Otra consecuencia es que si el Inmortal derrotado era más poderoso que el Inmortal vencedor, es posible que todas esas memorias y todas esas experiencias lleven a una transformación de personalidad.

En términos de juego, cuando un Inmortal logra decapitar a otro en batalla, gana el nivel de Quickening del oponente en forma de Experiencia de Quickening. Para incrementar un punto de Quickening se necesita "Nivel Actual x 3" en experiencia de Quickening. Solo se pueden usar puntos de Experiencia de Quickening para incrementar el Quickening. No se puede usar Experiencia normal. Junto con esto, el Inmortal vencedor gana un punto en una habilidad por cada nivel de Quickening que el perdedor tenía. Estas habilidades provienen del vencido y deben ser colocadas en habilidades que el vencido tenía más altas que el vencedor. Si el vencedor tenía puntuaciones más altas en todas las habilidades, el vencedor no gana nada.

Ganando Flujos

Hay dos formas de ganar Flujos. Una es la más obvia y la más lenta, a través de experiencia (revisar la tabla correspondiente). La segunda forma es "absorberlos" cuando decapita a otro Inmortal. El sistema es el mismo ya descrito para las habilidades, pero con la diferencia que sólo se puede ganar un punto por cada tres que el oponente tenía en Quickening. De nuevo, el oponente tiene que tener mayor nivel en el poder que "absorbes". Al Ganar Flujos de esta forma renuncias a ganar habilidades normales. A discreción del Narrador, una forma arbitraria de ver que es lo que gana un Inmortal al decapitar a otro, sería haciendo una tirada porcentual, 0 a 50% gana flujos, 51% a 100% gana habilidades, o mejor aún, con una moneda en la que el Narrador elige cara o sello por los flujos y tira el jugador.

Perdiendo Quickening

Hay dos situaciones en las cuales un Inmortal puede perder parte de su Quickening sin mediar una decapitación.

Una es en la hipotética situación de que dos Inmortales se enfrenten a un tercero formando una pareja. Inevitablemente solo uno podrá decapitar a otro. El vencedor gana puntos tan cual lo descrito anteriormente, pero además gana un punto de

Quickening extra proveniente de la pareja, la cual pierde ese punto con su respectiva habilidad. Si la pareja sólo tuviera un punto en Quickening, muere. En el caso de una decapitación en terreno sagrado es lo mismo, en donde el terreno se convierte en el "ganador". Por esto se crearon las reglas: "Los duelos entre Inmortales son uno a uno" y "no pelearás en terreno sagrado".

La otra situación es aquella en la cual un Inmortal recibe una herida en el cuello. La herida debe ser muy profunda para que se pierda un sólo punto. Estamos hablando de 3 o más puntos de daño agravado (daño letal no sirve). Si la decapitación no es completa sólo se perderá un punto de Quickening que será solamente energía que no podrá ser absorbida por el oponente, es decir, se dispersará en forma de electricidad o algo parecido.

Quickening Dominante

A veces cuando un Inmortal muy poderoso es asesinado, absorber su Quickening puede tener un profundo efecto en el vencedor del duelo. El peso acumulado de (posiblemente) siglos de recuerdos y conocimiento no pueden menos que tener una fuerte influencia en el asesino al fluir hacia su interior.

En términos del juego esto sólo ocurre cuando un Inmortal decapita a un oponente cuyo nivel de Quickening es mayor que la suma del Quickening y la Fuerza de Voluntad (temporal) del vencedor. Cuando esto ocurre haz una tirada enfrentada de Quickening del perdedor contra Fuerza de Voluntad del vencedor, ambos a dificultad 5. Si el vencedor supera la tirada, o si se produce un empate, nada ocurre. Si pierde por uno o dos éxitos, significa que ha sido abrumado por los pensamientos y memorias del Inmortal que ha asesinado. En este caso asume la Naturaleza, la Humanidad y las Virtudes del Inmortal derrotado. Puede optar por gastar un punto de Fuerza de Voluntad y volver a su personalidad original durante una escena, sin embargo sólo puede gastar Fuerza de voluntad que ya poseyera previamente al cambio de Naturaleza, o bien que haya ganado actuando con su Naturaleza original.

Una vez haya gastado tantos puntos de Fuerza de Voluntad como niveles de Quickening poseyera su víctima, podrá reasumir su naturaleza original. Si se queda sin puntos de Fuerza de Voluntad 'gastables' para actuar según su Naturaleza original, el cambio de Naturaleza es permanente. Si pierde la tirada por tres o más éxitos el cambio de Naturaleza es igualmente permanente. La única manera que tiene de recobrar su antigua naturaleza es mediante interpretación exhaustiva.

Aunque el jugador será consciente del cambio en la Naturaleza de su personaje, y por consiguiente en su conducta, el personaje no será consciente de que está actuando de forma diferente hasta que alguien se lo diga, o realice un acto tan contrario a su antigua Naturaleza que no pueda por lo menos darse cuenta de que algo extraño le ha ocurrido, en este caso gana un punto de Fuerza de Voluntad temporal para actuar con su personalidad normal.

Puede que suceda que el Inmortal que ha ganado la contienda por el cuerpo, prefiera dejar que el otro tome el control, en este caso, nada sucede, pero la personalidad dominante (la que ganó el control) puede asumir el control del cuerpo a voluntad y en cualquier momento, nunca por más de una escena por semana.

Salud

Los Inmortales gozan de excelente salud, desde el punto en donde se mire. No se enferman, no envejecen y sus cuerpos se regeneran mejor que los de cualquier otra criatura existente. Ningún Inmortal sabe a ciencia cierta porque es esto, pero la mayoría lo explica diciendo que el Quickening les "cura" las heridas y es lo que evita que envejezcan. A pesar de su excelente salud, un Inmortal podría estar fuera de forma física, tener trastornos alimenticios, mentales... incluso podría morir su cuerpo físico. Pero no importa que tan serio haya sido el daño, siempre el cuerpo se regenera y vuelve a la vida.

Es por su salud que los Inmortales deben esconderse de la humanidad. Más de algún científico estaría interesado en descubrir el secreto de la Inmortalidad.

Ningún Inmortal siquiera sospecha su naturaleza, no saben que son, simplemente lo aceptan y tratan de vivir con ello.

Al igual que las demás criaturas naturales y sobrenaturales, se les puede hacer tres tipos de daño: contundente, letal y agravado.

El daño *contundente* no es gran cosa para los Inmortales, ya que lo recuperan muy rápidamente, casi instantáneamente.

El daño *letal* ya es un poco más serio, aunque la mayoría prefiere lanzarse de un edificio de 10 pisos antes de ser atrapado por el FBI.

El daño *agravado* es serio. Sigue curándose más rápido que el daño en mortales, pero es considerablemente más lento que los tipos de daño anteriores. Esto es porque el daño agravado no daña solamente el cuerpo físico del Inmortal, sino que la misma esencia del Inmortal, el Patrón dirían los Magos. El Quickening mismo. Un Inmortal puede morir definitivamente si fuera herido con 8 niveles de daño agravado. Esto sin mediar decapitación. Es un hecho que ningún Inmortal ha probado, nadie sabe realmente que esto puede pasar. El daño agravado solamente puede ser hecho por algún otro tipo de sobrenatural. No hay ningún artefacto o fuerza natural que pueda hacer daño agravado a un Inmortal.

Hay que hacer notar que el Quickening no está en la sangre, pero la usa como conducto para darle vida al cuerpo, tal cual como en humanos, por lo tanto la sangre Inmortal es exactamente igual que la humana.

Si a un Inmortal se le llegara a cercenar algún miembro, éste se regenerará con el tiempo, pero un tiempo muy distinto al que aparece en la tabla de salud que aparece más abajo. El curar las heridas en este caso sólo implica una cicatrización del cuerpo y la regeneración de tejidos, pero la regeneración de músculos y huesos es mucho más lenta. En términos de juego, la zona separada del cuerpo, deberá ser dividida en partes (imaginarias...) y a cada una de ellas se le asigna un nivel de salud letal, siendo la más cercana al cuerpo la más lenta de regenerar, por ejemplo, una pierna completa equivaldría a 7 niveles de salud, un brazo a 5, un dedo a 1. A esta tabla se le modifica el tiempo cambiando las horas por meses y los días por años. Así como máximo en 5 años y algunas semanas un Inmortal podrá regenerar casi cualquier extremidad. En caso de que el cuerpo completo sea destruido (quemado, pulverizado, corroido, etc.) se considerará el torso con 7 niveles, cada pierna 7 más, los brazos 5 cada uno y la cabeza 5, más un punto para "detalles", con un total de 25 puntos de daño. En 30 años y algunas semanas el cuerpo se regenerará por completo de nuevo.

Estos tiempos no tienen en consideración el uso del Flujo Salud, ya que éste tiene sus propios tiempos y reglas de curación y regeneración.

El veneno y las drogas producen el mismo efecto que en los humanos normales (produce los mismos daños), pero como es de esperarse, el cuerpo los elimina fácilmente.

Experiencia

Los Inmortales, al igual que las demás criaturas del Mundo de las Tinieblas, aprenden de sus experiencias. Esto se ve reflejado en los "puntos de experiencia" que el Narrador otorga luego de finalizar cada sesión. Estos puntos, sin duda, tienen una gran repercusión en la crónica si no se usan de manera adecuada. Tener el trasfondo "Mentor" es de gran ayuda en este aspecto ya que el Narrador puede dar carta blanca para que aumentes gran parte de tus atributos y habilidades justificándolo con un viaje en busca de tu mentor... pero si no lo tienes, tendrás que empezar una nueva aventura solo para encontrar estos conocimientos... o modificar la historia del Narrador, lo que no siempre es fácil.

Pero aparte de la experiencia que ya se maneja el en resto de los juegos, en este en particular, hay otro tipo. Se trata de la Experiencia de Quickening que ya se ha nombrado. Esta experiencia es exclusiva para aumentar el Quickening del personaje, y se gana decapitando otros Inmortales.

Tabla de Experiencia para Inmortales

Rasgo	Edad: 0-100	Coste de Experiencia			
		101-250	251-500	501-1000	1001+
Nueva Habilidad	3	4	5	6	7
Nuevo Númen*	10	11	12	13	14
Nuevo Flujo	10	11	12	13	14
Atributo	VA x 4	VA x 4	VA x 4	VA x 5	VA x 5
Habilidad	VA x 2	VA x 2	VA x 2	VA x 3	VA x 3
Flujo	VA x 5	VA x 5	VA x 5	VA x 6	VA x 6
Virtud**	VA x 2	VA x 2	VA x 2	VA x 3	VA x 3
Humanidad	VA x 2	VA x 2	VA x 2	VA x 3	VA x 3
Fuerza de Voluntad	VA	VA	VA	VA	VA
Vínculo	VA	VA	VA	VA	VA
Númen	VA x 7	VA x 8	VA x 8	VA x 9	VA x 9

VA = "Valor Actual"

* Un Inmortal sólo podría adquirir un Númen Psíquico mediante el Flujo Mente (ver Flujos y Apéndice 2).

** Aumentar una virtud no aumenta los rasgos que dependen de ella.

Tiempos de Curación para Inmortales

Nivel de Salud	Tiempo de Curación		
	Contundente	Letal	Agravado
Magullado	1 Turno	½ Hrs.	8 Hrs.
Lastimado	½ Min.	2 Hrs.	12 Hrs.
Lesionado	1 Min.	4 Hrs.	1 Día.
Herido	3 Min.	7 Hrs.	1½ Días.
Malherido	5 Min.	12 Hrs.	2 Días.
Tullido	10 Min.	1 Día	3 Días
Incapacitado	20 Min.	2 Días	4 Días

Capítulo 5:

Espadas y técnicas de combate.

Durante la historia del hombre se han inventado innumerables tipos de espadas, cada una reflejando la identidad de una cultura, un individuo o una misión. En este capítulo presento un pequeño muestrario de espadas de todo el mundo, para que tengas hartito de donde elegir. Sin duda me quedarán cosas en el tintero, pero con lo que aquí se expone debe ser suficiente para que crear las estadísticas de las demás espadas sea simple. También hay unas pocas hachas por si tu Inmortal es de esos que prefieren la fuerza bruta.

Espadas y hachas

Hay muchos estilos de espadas: Largas, de dos manos, de perforación, de batalla campal, de caballería, de adorno (uniforme o exhibición), y muchas que no caben en ninguna clasificación. No todas sirven para decapitar, ya que no todas fueron ideadas para eso, pero en manos de un Inmortal, casi cualquier espada puede ser lo suficientemente dañina como para atravesar el cuello de alguien, esto es, mientras posean un filo en la hoja.

Rasgos de las Espadas y Hachas

Descripción: Presenta una pequeña reseña acerca del tipo de espada, la procedencia y el uso principal que se le daba.

Daño: Número de dados que deben ser tirados cuando se desea calcular el daño que el arma causa en un objetivo.

Dificultad: Dificultad contra la cual se deben tirar los dados de Destreza + Armas C. C. (Tirada de ataque con espada).

Requerimiento: Destreza + Armas CC mínimo para poder usar el arma en situaciones de batalla real. Si este requerimiento no es cumplido, se sufre penalización de un -1 a todos los ataques, defensas y daños (en dados).

Vida Útil: Son los puntos de daño que el arma puede resistir antes de quedar inútil e irreparable. A la mitad de estos puntos el arma causa la mitad del daño (en dados) y al tercio no es reparable mediante métodos normales (no-mágicos).

Espadas Cortas y Dagas

Dagas

Descripción: en esta categoría caben aquellas armas blancas que se puedan llamar "cuchillos", desde un cuchillo de cocina hasta un gauche (daga que se usa junto al florete). Tantos y "mariposas" caben en esta categoría, por ejemplo.

Daño: F +1 los chicos, F +2 los más grandes

Dificultad: 4

Requerimiento: 2 (5 para dos armas)

Vida útil: 3 (Tanto: 4)

Espadas Cortas

Descripción: Se pueden usar espadas cortas tanto como para defensa o para ataque. Las hay de un filo (sables chicos) y de dos filos (punzantes más que nada). Una espada corta puede

tener como mucho el tamaño que hay desde el codo hasta la punta del dedo corazón (sin considerar el mango).

Daño: F +2

Dificultad: 5

Requerimiento: 4 (5 para dos armas)

Vida útil: 4 (Wakizashi: 5)

Sables y espadas

Espadas simples

Descripción: Son todas aquellas espadas con una hoja del porte del brazo, recta, de dos filos y una mano con una protección en forma de cruz o de algún tipo. Las típicas espadas "medievales" que aparecen en todas partes.

Daño: F +4

Dificultad: 6

Requerimiento: 4 (Fuerza: 2)

Vida útil: 8

Sables rectos (una mano)

Descripción: Espadas rectas de un solo filo. Fueron usados principalmente por caballerías en Europa durante algún tiempo, pero pronto fueron reemplazados por los sables curvos en batalla y terminaron siendo parte del uniforme de oficiales, cada vez más delgados, finos y endebles, insostenibles en batalla. Estas últimas, por supuesto, no podrían usarse en ningún tipo de batalla.

Daño: F +4

Dificultad: 6

Requerimiento: 3

Vida útil: 7

Sables rectos (dos manos)

Descripción: espadas rectas de un solo filo a dos manos. En esta categoría caben casi exclusivamente los ninjatos, armas utilitarias que usaban los ninjas japoneses que no solo les servían para la batalla sino que tenían una serie de otros usos. Claro que debe haber otras espadas que concuerden a esta categoría alrededor del mundo.

Daño: F +5

Dificultad: 7

Requerimiento: 5

Vida útil: 8

Sable Curvo (una mano)

Descripción: Generalmente conocido como sable de caballería, es una espada de una mano, un filo y bastante curva. Se lleva en la cintura con el filo hacia abajo y tienen una buena protección que cubre gran parte de la mano. Otros estilos son sables asiáticos, de hoja ancha y pesada.

Daño: F +4

Dificultad: 6

Requerimiento: 4

Vida útil: 7

Sable Curvo (dos manos)

Descripción: Principalmente en esta categoría solo caben las katanas y los tachi, espadas japonesas de excelente calidad debido a su peculiar fabricación, cada una es una obra de arte y los samuráis que las portaban podían llegar a cometer suicidio (harakiri) si se les perdía o quebraba. Es difícil encontrar sables curvos a dos manos en otras culturas, pero no imposible, especialmente en Asia donde habían armas para todos los gustos...

Daño: F +5
Dificultad: 7
Requerimiento: 5
Vida Útil: 10

Espada Larga (Una Mano)

Descripción: Junto con las espadas simples anteriormente descritas, estas tienen una de las categorías más variadas, debido a que en Europa, con el desarrollo de la armadura de acero, se comenzaron a hacer espadas cada vez más largas y la eficiencia de la espada se enfocó en perforar estas en vez de cortar.

Daño: F +4 (cualquier armadura tiene penalización -2)
Dificultad: 6
Requerimiento: 5
Vida Útil: 5

Espada Larga (dos manos)

Descripción: Estas espadas fueron desarrolladas en un principio para la caballería pesada, que debía enfrentar infantería con armaduras muy resistentes. Sobre el caballo se usaban de una mano y el peso ayudaba al balanceo de la hoja, pero una vez el caballero está en pies, la espada solo se podían usar a dos manos. Una excepción a esta regla sería el Tachi japonés, muy similar a una katana, y que por lo tanto se les considera un sable a dos manos solamente.

Daño: F +6
Dificultad: 7
Requerimiento: 6 (Fuerza 3 sin caballo)
Vida útil: 15

Hacha simple de una mano

Descripción: Hachas de batalla para infantería ligera, posee hoja en un solo lado, mango de madera, son livianas y de fácil uso, pero no ofrecen defensa alguna.

Daño: F +4
Dificultad: 5
Requerimiento: 4 (no puede bloquear)
Vida útil: 6 (solo aplicable al metal)

Hacha doble de una mano

Descripción: Generalmente más grandes que las anteriores, definitivamente más pesadas debido a que poseen doble filo. Las hay cortas y largas, con mango de madera o de metal, dependiendo el uso que se les diera, y con el debido entrenamiento eran tan versátiles como las espadas. Los guerreros debían poseer mucha fuerza física para poder dominar sin problemas todas las técnicas.

Daño: F +5
Dificultad: 6
Requerimiento: 5 (Fuerza: 3)
Vida Útil: 10 (sólo aplicable al metal)

Hacha simple de dos manos

Descripción: Muy pesadas, e inútiles para cualquiera sin entrenamiento, estas hachas eran usadas por guerreros orgullosos, muchas veces herederos de una tradición ancestral.

Debían entrenar la mayor parte de su niñez y adolescencia, pero el resultado era un guerrero casi invencible.

Daño: F +6
Dificultad: 7
Requerimiento: 6 (Fuerza: 3)
Vida útil: 15

Hacha doble de dos manos

Descripción: Esta es una de las más potentes armas desarrolladas jamás, pero sólo guerreros altamente entrenados (y especializados) podían usarlas. Dudo que hoy en día exista alguien con la suficiente combinación de atributos y habilidades para usar tan poderosa arma en combate y salir victorioso, y por lo tanto, dudo que haya maestros capaces de enseñar el arte de este tipo de lucha.

Daño: F +6
Dificultad: 7
Requerimiento: 7 (Fuerza: 3, Resistencia: 3)
Vida útil: 18



Técnicas de Combate

No sólo se necesita tener un arma entre las manos para tener posibilidad de ganar un combate de espadas, también es indispensable saber usarla correctamente, ya que de lo contrario, lo más probable es que te dañes más a ti mismo de lo que puedas dañar al contrincante. Esto ya está reflejado un poco en los requerimientos de cada arma, pero eso es sólo en un sentido mecánico, es decir, para los dados. Para el rol, es necesario que el jugador tenga en conciencia cómo es que su personaje lucha, quien fue su maestro, que técnicas conoce, donde las aprendió y cuanto sudor y sangre le costó aprenderlas. Esta es solo una mezquina muestra de las técnicas, básicamente porque yo no conozco todas las técnicas de lucha, y porque cada uno querrá darle su toque a su personaje.

Esgrima (dos manos)

Arte de lucha famosa por el uso tanto de una espada como de una daga, de belleza única pero que esconde una eficacia terrible. Origen europeo y practicado por una elite. Una vez llegó el estoque a Italia, en el siglo XVI, la esgrima se diversificó de muchas maneras, y uno de los nuevos estilos que surgieron, fue aquel que utilizaba una daga en la mano izquierda.

Esgrima Medieval

Desde el arte de lucha de los gladiadores romanos hasta las técnicas practicadas en el siglo XV, (sólo en Europa) se puede hablar de una esgrima "medieval". En estas técnicas primaba la fuerza bruta sobre la destreza y la intención era ninguna otra que matar lo más rápido y definitivamente posible. Se usan con estos estilos desde espadas cortas de una mano hasta espadas largas de dos manos (generalmente no sables).

Esgrima de estoque/florete

Ya en el siglo XV en España aparecen las primeras publicaciones acerca de la correcta utilización de la espada, y se empieza a priorizar la técnica sobre la fuerza. Así nace el estoque, pensado para perforar armaduras y dañar puntos vitales. Luego en Francia en el siglo XVIII fue inventado el florete, espada de entrenamiento con punta roma, más liviana y flexible. El estilo italiano es bravo y vigoroso, mientras el francés es más estricto en movimientos y más formal.

Kenjutsu

Esgrima japonesa, data del siglo VII cuando los hijos de nobles recibían instrucción sobre el uso de espadas. El apogeo de la técnica se encuentra en el periodo Edo (1600-1867) de Japón, un periodo de relativa paz que le permitió al samurai el perfeccionamiento no solo de la técnica sino también de la filosofía. El arma de los samuráis (clase social guerrera de alto honor) es la katana, un sable curvo de dos manos con alto significado espiritual.

Kenjutsu Niten Ichi

Estilo de esgrima japonés desarrollado por O-Sensei Miyamoto Musashi en el periodo Edo (1600-1867). También llamado "Dos cielos como uno", este estilo utiliza tanto la katana como el wakisashi, generando rapidez y eficacia en el combate. Requiere de gran destreza, de coordinación y de lo que los japoneses llaman Misogi (unificación o purificación).

Kung-fu

Generalmente se piensa en el kung fu como un arte de lucha a manos descubiertas, pero los chinos inventaron una infinidad de distintas armas, y por supuesto, usaron sables y espadas. Tachi (espada larga una mano) y Tao (sable curvo una mano) son los nombres en chino de la espada y el sable respectivamente. El sable puede usarse de forma dual (uno en cada mano) o de forma simple, y es rápido de formas circulares con harto uso de muñeca, proporciona cortes y es combinado con puños y patadas. La espada es de un uso más refinado y de mayor técnica, por lo tanto, más complejo, también de formas circulares, pero menos que el sable, genera cortes y estoques.

Capítulo 6: Antagonistas

Los Inmortales del estilo Highlander se ajustan perfectamente al Mundo de Tinieblas. La película Highlander esta entre las que inspiraron este mundo. Al contrario de los Vástagos, Garou, Magos, Hadas o Momias (por nombrar algunos), los Inmortales no tienen una sociedad propia, por razones bastante obvias. En un Mundo donde sociedades como el Sabbat y la Tecnocracia pelean por el poder, los Inmortales son comodines, poderosos individuos que pueden ser poderosos aliados o temibles enemigos. No tienen un rol preestablecido (por lo menos aparentemente no...), sólo siguen su destino hasta el Premio.

Los Inmortales no se pasean en grupos, por razones que saltan a la vista, por esto, lo más seguro es que en una crónica haya uno o dos PJ Inmortales como máximo, y los demás PJ sean otro tipo de personajes. Esto deja que se genere una dinámica en la cual los demás tipos de personajes tengan que deducir de que naturaleza es este personaje, ya que los Inmortales no la revelarán voluntariamente a menos que tengan una razón muy poderosa... mucho menos revelarán que pueden ser eliminados al cortarles la cabeza. Los Inmortales son los más raros de los sobrenaturales, con la única excepción de las Momias, por lo que es notable presumir que no es común que alguien sepa siquiera que existen los Inmortales, sin tomar en cuenta que muchas criaturas sobrenaturales se hacen llamar inmortales.

Si bien los Inmortales no necesitan comer ni dormir ni esas cosas, el no hacerlo los llevará a un estado de debilidad. El frío y el hambre les producen la misma incomodidad que a los hombres. Como los Inmortales no tienen Túmulos, Nodos, Criptas o ninguna de estas cosas, los Inmortales viven entre los mortales.

Durante su larga vida, los Inmortales tienden a conservar una gran cantidad de capital, por lo que muchos consideran adecuado elevar una mascarada. Esto suele ser más complicado de lo que parece, a veces hay que hacer "acrobacias" de gran magnitud para aparentar herencias de un padre a un hijo o cosas de ese estilo para poder mantener los bienes durante muchos años, o para no perderlos cuando se "muere".

Liquidar bienes para los Inmortales es complicado, por lo que la mayoría de los que están establecidos en un lugar, prefieren trabajar en algo y mantener una vida en el promedio social, llegando a reservar sus bienes para una emergencia. Profesor de historia, esgrima, artes marciales; instructor del ejército, soldado; acecino a sueldo, mercenario, currier; dueño de una tienda de antigüedades... son algunas de las ocupaciones en las que un Inmortal se podría desenvolver perfectamente.

Si el secreto del Inmortal es descubierto, pueden suceder cosas espantosas. Si Pentex, o DNA se enteran de ellos no pararán hasta encerrar a algunos cuantos y experimentar hasta el fin de los tiempos con ellos.

Los Vigilantes

Los vigilantes son un pequeño puñado de hombres independientes de cualquier organización. Un grupo de humanos que tiene como "Hobby" vigilar Inmortales, y escribir acerca de ellos. Nacen hace miles de años, de un pequeño grupo de integrantes del Arcanum. Son altamente

organizados y jerárquicos, poseen toda la tecnología disponible al público en general y una que otra joyita otorgada por miembros valiosos en la CIA y en otros organismos de espionaje avanzado. Recolectan información acerca de las rutinas de los Inmortales, saben quien ha tomado la cabeza de quien, conocen cada una de las habilidades de cada uno de los Inmortales y cualquier vigilante puede tener esa y más información en menos de un día en su propia casa. Nunca interfieren, solo se dedican a vigilar. Se identifican a sí mismos con un tatuaje en la parte interna de la muñeca, un círculo con un símbolo sagrado que viene de sus inicios. Los vigilantes tienen conexiones con el Arcanum, la CIA, la INTERPOL, la KGB y con todos los aparatos de inteligencia en el mundo, pero ninguno de éstos sabe de la existencia de Inmortales, o de los Vigilantes. Obtienen sus recursos de sus propios miembros que de vez en cuando hacen trabajos para gobiernos y desarrollan diversas tecnologías que patentan. Los Vigilantes suelen ser reclutados por los padres (tradición familiar) o por verse involucrados en algún lío que los hizo darse cuenta de que existen Inmortales.

Los Cazadores

Los cazadores son un grupo aun más pequeño de Vigilantes que ha surgido en el último tiempo. Secretamente se han propuesto acabar con los Inmortales, debido a que presumen un gran peligro para toda la vida en la tierra. Los cazadores no correrán el riesgo de que el último Inmortal sea un ser maligno. Paranoicos, presas de la era de la información, altamente entrenados, y con peligrosos contactos con la Inquisición, los cazadores son un enemigo muy poderoso para los Inmortales.

La Inquisición

En tiempos antiguos, se sabe que la inquisición persiguió y capturó Inmortales, pero nunca supo qué eran, se les acusaba de estar "en pacto con Satanás" o de brujos/as. Por lo menos se sabe de un Inmortal que fue quemado en la hoguera por estos individuos, también se sabe que ese sujeto revivió, pero con un profundo trauma psicológico. La inquisición no tiene registros de los Inmortales, aunque últimamente están dando un peligroso apoyo a los cazadores (ver más arriba).

Gobiernos

Es muy poco probable que los gobiernos sepan o siquiera sospechen que existen Inmortales, aunque es posible que alguna sección del FBI (¿Archivos secretos X?) o alguna organización similar esté tras la pista de un acecino o de alguna "secta" que se dedica a decapitar gente, pero hay que recordar que en el Mundo de Tinieblas los asesinatos son más frecuentes y las personas más malas. A los testigos de los "juegos de luces" (decapitaciones) no se les suele dar más credibilidad que a aquellos que dicen que han visto hombres lobo o que fueron atacados por vampiros en la noche... ¡Tonterías!

Por otro lado, los Inmortales deben tener extremo cuidado al esconder su inmortalidad de agencias de gobierno y policías. Un Inmortal se ve en peligro serio cuando es sospechoso de un

homicidio, o es sujeto de una investigación cualquiera. Afortunadamente siempre parecen suceder eventos fortuitos (y otros no tanto) por los cuales quedan libres de sospechas (alguien no vio una pista clave, un gato se comió un papel que tenía el nombre del acecino, "muere" el Inmortal... etc.)

Vampiros

Los Inmortales son bastante ignorantes en general de la existencia de vampiros, como de la mayoría de las criaturas sobrenaturales, pero si alguna vez algún Inmortal se encontrase con ellos, cualquier cosa podría pasar. Para un vampiro un Inmortal se ve muy parecido a un cazador... a un cazador poderoso. Generalmente no se llevan bien. Un Vampiro puede tomar sustento de un Inmortal como lo haría de cualquier humano, pero no lo puede convertir en Ghoul, ni vincularlo. Un Inmortal siente el mismo placer mórbido cuando es abrazado por un Vampiro que un mortal, luego de haber suministrado la sangre, el Inmortal sufrirá los mismos dolores y retorcimientos, luego morirá, pero no se transformará en vampiro, ni sentirá placer al despertar. Nada habrá cambiado. Además un Inmortal independiente de su Fuerza de Voluntad puede resistirse (Fuerza de Voluntad dif 8). Es decir, para un Inmortal no es gracioso ser reducido a un recipiente sin fondo de sangre, por una sanguijuela no-muerta. Muchas de las disciplinas vampíricas no funcionan en Inmortales, otras, ven reducido su efecto, y otras funcionan tal cual como si fueran mortales, en general, en Inmortales funcionan las mismas disciplinas que funcionan en Vampiros. Con Auspex se ve un aura muy similar a la de un mago, siempre que se le vea usando poderes (con destellos y rayos recorriendo el cuerpo esporádicamente), de otra forma será como un humano normal pero el aura esta muy apegada al cuerpo. Dementación dura la mitad del tiempo, los ojos del caos revelan su naturaleza, para la voz de la locura el Inmortal puede hacer una tirada de integridad dif 7 para evitar el pánico y se aplican reglas de frenesi normales. Dominación funciona normalmente excepto en aquellos con el Flujo "Mente". Extinción funciona normalmente. Con Nigromancia no se puede sacar el alma de un Inmortal ni afectarla de ninguna forma. Ofuscación funciona normalmente, excepto para aquellos con el Flujo Mente, los que pueden hacer una tirada de percepción + ocultismo dif 6 para darse cuenta que algo está oculto y con disponer un punto de Quickening en mente se revela automáticamente todo. Presencia actúa normalmente en aquellos que no tengan el Flujo Mente, aquellos que lo posean, pueden hacer una tirada de percepción + ocultismo para darse cuenta que el vampiro intenta controlarlos, y luego de eso pueden disponer un punto en el Flujo por nivel del poder de la disciplina para anular el efecto, pero no puede hacer fluir más puntos de Quickening de los que tenga; aquellos niveles de Disciplina que superen el nivel del Flujo Mente funcionan automáticamente. Quimerismo funciona normalmente en todos los Inmortales hasta nivel 4, de ahí en adelante no funciona en ninguno. Serpents funciona tomando en cuenta que los Inmortales son seres sobrenaturales como los vampiros. Taumaturgia igual que Nigromancia y Serpents.

Hombres Lobo

Los Hombres lobo luchan por una vida simple, pacífica y en armonía con Gaia. A algunos Inmortales esta idea los atraerá, a otros no. Otra cosa es que los Garou los acepten dentro de su cerrada sociedad. Los Inmortales son seres sobrenaturales, pero por alguna razón para los hombres lobo, los Inmortales, son tan merecedores de esta tierra como los animales del bosque, aunque algunos estén corrompidos por el mal y el demonio interno (algunos pueden llegar a ser tan repulsivos para ellos como un fomori). Se rumorea que antiguos y poderosos Inmortales están refugiados en la sociedad Garou para meditar y para unirse con su espíritu interno. Los Inmortales no pueden aprender Dones, ni pueden

beneficiarse en ninguna manera de los Garou, pero les pueden dar el gran alivio de un terreno sagrado (los Túmulos) donde cobijarse. Antiguos hombres lobo podrán compartir sabiduría y memorias de tiempos pasados con Inmortales de edades avanzadas, sin embargo, los jóvenes no verán nada muy atrayente en ellos, excepto el extraño poder que poseen.

La mayoría de los Dones funciona normalmente, las excepciones se listan a continuación:

Interferir tecnología: Las espadas con vínculo no pueden ser afectadas.

Mirada intimidadora: Considerar al Inmortal como un Sobrenatural. No huye pero queda paralizado.

Atrofiar Extremidad: Ver las reglas de Salud para extremidades amputadas.

Locura: No puede afectar a aquellos con el Flujo Mente.

Sentir lo antinatural: Un Inmortal es sobrenatural, pero no es antinatural. Extrañamente un Inmortal es del equipo de Gaia.

Canción de Rabia: considerar Inmortales como Humanos. Aquellos con el Flujo Mente nivel dos o más no se ven afectados.

Olor de la autentica forma: 4 éxitos para detectar un Inmortal, al principio parecerá Mago. 5 éxitos y sin duda es Inmortal.

Roce Materno: Como si fuera Humano.

Duendes: Una espada Inmortal con vínculo no puede ser afectada por este don.

Magos

Las relaciones entre magos e Inmortales son bastante... paradójicas. Mientras algunos magos encontraran alguien que pueda comprender su naturaleza en cierta forma, y darles protección, otros magos encontraran una fuente de Quintaesencia con patas que solo hay que decapitar. Los Inmortales no son muy esquivos a los magos, debido a que poseen un gran poder que no comprenden completamente y que por esto deben andar escondiéndose, tal como los Inmortales son, además los nodos son terreno sagrado. Entonces casi siempre un Inmortal querrá ser amigo de un mago, siempre que tengas personalidades compatibles. Incluso un mago puede ser Inmortal si tiene el conocimiento adecuado de sus artes, entonces son muchas cosas en común que compartir. Ahora, si el mago se llegara a enterar que el Quickening de un Inmortal puede ser convertido en Quintaesencia para su nodo o para él mismo, podría empezar a cambiar de idea en cuanto a esa amistad, y si el Inmortal se enterara que el mago puede tomar la energía y usarla para sus propósitos, no estará muy cómodo. Para tomar el Quickening un mago debe primero que nada decapitar al Inmortal, para que el Quickening se libere, o bien presenciar una decapitación. En este momento el mago puede convertirse en otro "Inmortal" y tiene que hacer una tirada enfrentada, en la que el mago tira su arte (efecto de esfera cardinal) contra el Quickening dif 6 del Inmortal. Quien gane tomará el Quickening y si el ganador es el mago no sólo obtendrá la energía, sino también una personalidad de muchos siglos, por lo que tendrá que hacer una tirada de Quickening dominante y someterse a las consecuencias (El Inmortal es dif 6 en vez de 7). Cada punto de Quickening que absorba es un punto de Quintaesencia, pero de doble densidad, es decir que tendrá que usar dos veces un punto para que se agote, y siempre serán los últimos puntos en usarse. Si tuviera Quintaesencia normal antes de absorber, entonces el Quickening se posicionará primero de esa energía. Si llegara a usar puntos de Quickening para potenciar un nodo, la personalidad del Quickening queda completamente perdida. Si un mago usara puntos de Quickening para hacer un efecto en frente de un Inmortal, tendría que hacer la misma tirada enfrentada que antes al momento de liberar la energía, y si pierde, todos los puntos de Quickening del mago irán directamente al Inmortal, y el mago

perderá un punto en una habilidad por cada punto de Quickening que tuviera, los que pasarán al Inmortal según reglas explicadas anteriormente.

Las esferas de Magia afectan normalmente al Inmortal, exceptuando aquellas que tratan de afectar el patrón de éste en cualquier aspecto. Cada punto de Quickening del Inmortal actúa como un éxito de contra-magia automático. Algo parecido pasa con la esfera de la Mente: cada punto en el Flujo Mente actúa como contra-magia instantánea contra cualquier efecto de la Esfera Mente contra el Inmortal.

Los Inmortales no pueden "despertar" en el sentido en que los Magos lo hicieron, por lo tanto no pueden usar las esferas.

Wraiths

No hay mucha interacción entre estos seres y los Inmortales debido a que éstos no pueden ser poseídos, ni tampoco pueden cruzar el manto, además son pocos los Wraiths que se manifiestan en el mundo mortal. Si un Wraith llegara a ver a un Inmortal, éste se sorprendería de su excelente salud y de su aura pegada al cuerpo y a veces centellante. Una espada Inmortal con vínculo 8 o más se convertirá en una reliquia (con el mismo filo) cuando sea destruida. Un Inmortal solo podría pasar a ser un Wraith, siempre que su Quickening no haya sido absorbido por ningún Inmortal. Puede haberse liberado al éter o haber sido absorbido por terreno santo. Solo bajo estas condiciones el alma del Inmortal queda libre para ser un fantasma. La única arma que podrían tener los Inmortales contra los Wraiths, es la Magia Menor.

Changellings

Para los Inmortales, los Feudos y los Claros son terreno sagrado, aun así, no pueden ver su forma feérica, ni tampoco la de hadas o duendes. Los Inmortales tienen negado el paso al Ensueño al igual que los humanos mortales. Si un Inmortal es destruido en un Feudo o en un Claro, el Quickening se transforma en Glamour para éste, que va directamente a la llama o a la piedra, y se suma al Glamour que éste tenía antes. Un Inmortal puede ser saqueado, inspirado y encantado como cualquier humano, pero recupera su Glamour de forma mucho más rápida. Luego de un encanto un Inmortal no cae en coma, pero sufre la pérdida de memorias. El daño quimérico no afecta a Inmortales, así como el daño agravado de Inmortales no afecta en el mundo quimérico más que el daño letal.

Si un hada tiene la mala suerte de presenciar un "espectáculo de rayos" (una decapitación), ésta ganará un punto de banalidad por cada punto de Quickening que se haya liberado del cuerpo decapitado.

Hadas e Inmortales no tienen porque llevarse mal. Al igual que con los magos, es más seguro que las hadas formen fuertes alianzas de amistad con los Inmortales, o que simplemente se ignoren mutuamente. Después de todo, hay algunos Inmortales muy antiguos que recuerdan los tiempos anteriores a la División. Algunos miembros antiguos de la Estirpe pueden tener algunas pistas acerca del verdadero origen de los Inmortales.

Un Inmortal no puede contener una existencia feérica.

Wyrn

Estas cosas casi siempre intentan acecinar a cada Inmortal que se les cruce por delante, porque tienden a matar a lo que se les cruce por delante. Además por el poder que tienen los Inmortales, la Perdición tiende a querer poseerlos, pero no pueden ni siquiera acercarse a los Inmortales.

Algo muy interesante es que los Inmortales no pueden cruzar el Manto, no tienen conexión ninguna con el mundo espiritual, debido a que su alma esta apegada a su cuerpo gracias al Quickening. Esta es una de las razones por las que no mueren.

Si Pentex se llega a enterar que existen los Inmortales, no escatimará en recursos para experimentar con ellos de igual forma que lo hizo con los Vampiros.

Formalmente, las Perdiciones consideran a los Inmortales como enemigos.

Momias

Si los Inmortales son escasos, las Momias lo son más. Que una momia se encuentre con un Inmortal es un evento Histórico para ambos. Las Momias comparten muchas cosas con los Inmortales. Vivencias, la inmortalidad misma, la soledad, el sentirse aislados del resto del mundo. Muchos Inmortales se sentirán atraídos por la causa de la Momia, quizás encuentren esa justificación para vivir que tanto buscan. Si una Momia y un Inmortal se encuentran, y se revelan sus naturalezas, lo menos probable es que peleen entre ellos. Claro queda decir que hay Inmortales que Matan todo lo que pueden pillar, o busca-problemas que no saben lo que hacen.

En aspectos técnicos, un Inmortal es presa de la magia egipcia relativamente. Un Inmortal solo podrá ser afectado por Magia de nivel igual o superior a su Quickening, no importando que tipo de magia ésta sea. Un Inmortal puede aprender hechizos, pociones, rituales, etc. siempre que éstos no necesiten Sekhem y que sean de un nivel igual o menor que su Quickening. Un Inmortal puede convertirse en Momia, pero esto implica decapitaciones y procesos muy complicados. Nunca se ha hecho, pero es posible. Un Inmortal que sea convertido en Momia deberá primero morir de tal manera que su Quickening no sea absorbido por otro Inmortal, es decir, que sea liberado al éter o a algún terreno santo. En ese momento el proceso es igual que para el resto de los mortales, el alma Inmortal es idéntica a una Mortal y queda en el khu, y puede ser fundida con el tem-akh. Una vez renacido, el antes Inmortal es ahora un Renacido, y posee todas los atributos que antes poseía, las habilidades se ven reducidas a un máximo de 4 (lo demás se pierde) y la Fuerza de Voluntad es la misma. El Quickening se pierde completamente al igual que los Flujos. Luego en la Segunda fase en adelante todo es un proceso normal. Si el Inmortal sabía algo de magia, esta perdura, y se le suma la nueva que aprende. Si sabía hechicería, la mantiene, si tenía númenes, los pierde.

Apéndice 1

Méritos y Defectos

Los Méritos y los Defectos son rasgos opcionales, pero que se recomienda mucho usar. He tratado de pulir lo mejor posible estos rasgos para que no se puedan prestar para abusos y que por el contrario sirvan para enriquecer la crónica y hacer a los personajes únicos.

He incluido todos los Méritos y Defectos que se pueden usar en Highlander, algunos los he copiado, otros los he inventado y otros los he modificado. Están ordenados primero por Méritos y Defectos, y dentro de estas categorías, divididos entre físicos, mentales, sociales y sobrenaturales.

Méritos

Los Méritos solo pueden comprarse con puntos gratuitos durante el proceso de creación del personaje, responden a habilidades o beneficios que el personaje ha tenido desde su nacimiento.

Físicos

Ambidestro (1 punto)

Podrás realizar acciones con ambas manos por igual, sin ningún tipo de penalización.

Equilibrio Felino (1 punto)

Posees un equilibrio innato digno de comparación con cualquier felino. Tienes un modificador -2 a las dificultades de equilibrio.

Sentido Agudo (1 punto)

Uno de tus sentidos es excepcionalmente agudo. La dificultad para las acciones que incluyan el uso de ese sentido disminuirá en 2.

Sin Hambre/Sed/Sueño (1 punto/1 punto/2 puntos)

Inmortales con este Mérito no necesitan comer, beber agua o dormir según sea el caso. Aun así disfrutan de la comida y la bebida como cualquier humano, solo que no sienten ni sed ni hambre. Al contrario Sin Sueño impide al inmortal dormir en cualquier circunstancia "natural" (aun puede ser dormido por drogas).

Voz Encantadora (2 punto)

Tu voz tiene algo especial, algo que no se puede ignorar. Cuando das una orden se sienten intimidados, cuando seduces se desmayan. Todas las dificultades que involucren el uso de la voz para persuadir o seducir se disminuyen en dos.

Metabolismo Sobrenatural (2 puntos.)

Los Inmortales sienten los síntomas de cualquier droga/veneno/etc. que entra en su sistema, aunque no pueden morir de una sobredosis. Un Inmortal con este mérito es completamente inmune a los efectos de cualquier droga o veneno que se inhalen, inyecten, o consuman. El Inmortal podría beber un galón de alcohol puro (96%) sin siquiera una leve intoxicación. Sin embargo, el alcohol sigue en su sistema circulatorio, y aunque el Inmortal pueda caminar sobre una

línea recta o tocarse la nariz sin mayor problema, daría positivo en una prueba de alcoholemia.

Este mérito sólo se aplica a los venenos y drogas que tienen blancos biológicos específicos en el cuerpo, no a sustancias corrosivas. Por ejemplo, si el Inmortal bebe ácido de batería tendrá una 'pequeña' úlcera de estómago y quemaduras en el corazón, o si inhala gases corrosivos como cloro o gas mostaza, sus pulmones son historia hasta que los sane. Pero el Inmortal será prácticamente inmune a los efectos de la mayoría de las otras sustancias, incluyendo gases que afectan al sistema nervioso, toxinas biológicas como veneno de serpiente o la toxina del botulismo, anestésicos generales, metales pesados como el plomo, arsénico o mercurio, y por supuesto cualquier narcótico.

Arrojado (3 punto)

A pesar de que los inmortales... no mueren, si sienten dolor y la mayoría de ellos recuerda su primera muerte como si hubiera sido ayer, pero a ti a pesar de todo se te va bien asumir riesgos. Cuando intentas cosas realmente arriesgadas (como saltar de un coche en movimiento a otro) tienes 3 dados extras y tienes la posibilidad de ignorar un dado de fracaso por tirada. Por lo general estas acciones implican dificultades 8 y superiores y de ser falladas al menos infligen 3 puntos de daño.

Corpulento (4 puntos)

Eres anormalmente grande, midiendo al menos 2,10m y pesando 150Kg. Aparte de destacar inmediatamente, esta masa extra te concede un nivel de salud Magullado extra. Los personajes con este mérito también pueden obtener bonificaciones para empujar objetos, abrir puertas atrancadas, evitar ser derribados, etc.

Mentales

Concentración (1 punto)

Tienes la habilidad para concentrarte y evitar toda distracción. Los personajes con este mérito no se ven afectados por las penalizaciones procedentes de circunstancias distractoras (p.e.: ruidos fuertes, luces estroboscópicas, estar colgado boca abajo).

Sentido Común (1 punto)

Tienes una cantidad importante de... sentido común. Cada vez que estés actuando de forma contraria a la razón, el Narrador podrá hacerle sugerencias o advertencias sobre las consecuencias de dicha acción. Se trata de un Mérito muy útil para jugadores principiantes que no conocen bien el juego.

Sentido Temporal (1 punto)

Tienes un sentido innato del tiempo y eres capaz de estimar de forma precisa un periodo transcurrido sin necesidad de usar reloj u otros dispositivos mecánicos.

Código de Honor (2 puntos)

Tienes un código personal de ética al que te adhieres fuertemente. Puedes resistirte automáticamente a la mayoría de las tentaciones que entraran en conflicto con tu código. Cuando luchas contra la persuasión sobrenatural que te haría

violar tu código, o bien ganas tres dados extras para resistirte a la persuasión sobrenatural, o las dificultades del oponente son aumentadas en dos (a juicio del Narrador). Debes construir tu propio código personal de honor con el mayor detalle posible, perfilando las reglas generales de conducta por la que te guías. Solo pueden tomar este mérito aquellos personajes con Conciencia 3 o mas.

Lingüista Natural (2 puntos)

Tienes don de lenguas. Puedes sumar tres dados a cualquier reserva sobre lenguajes hablados o escritos.

Memoria Fotográfica (2 puntos)

Recuerdas con todo detalle las cosas que has visto y escuchado (el tiempo que tiene que pasar para que lo olvide depende del trasfondo Memoria). Con una pequeña concentración eres capaz de memorizar documentos fotografías, conversaciones, caras, etc. En situaciones tensas deberás hacer una tirada de Percepción + Alerta dif 6 para poder asimilar todo lo detectado por tus sentidos.

Paranoia (2 puntos.)

Hay mucha gente que busca tu cabeza, y lo sabes. Cazadores, otros Inmortales, la Inquisición y quién sabe qué más. Suelen improvisar planes de emergencia, variar tus movimientos y hábitos, lo que por otra parte hace de ti un blanco difícil. Como resultado es poco probable que te pillen desprevenido. Tienes -1 a la dificultad para intuir emboscadas y similares.

Calma (3 puntos)

Posees una calma natural y es muy difícil sacarte de tus casillas. Recibes dos dados extras cuando tratas de resistirte a situaciones de pánico, furia o deseo.

Voluntad de Hierro (4 puntos)

Cuando estás decidido a hacer algo nadie puede convencerte de lo contrario. Podrás resistirte a todos los intentos de manipularte, sobrenaturales o no, con solo gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Cada vez que haces de las tuyas recuperas un punto de Fuerza de Voluntad.

Tolerancia al Dolor (5 puntos.)

Aunque los Inmortales no pueden morir, todavía pueden sentir dolor, y no disfrutan de él precisamente. Los Inmortales tienen normalmente una alta tolerancia al dolor, porque hay pocos dolores comparables a la agonía de su primera muerte cuando se convierten totalmente en Inmortales. Sin embargo, aquellos con este mérito son casi insensibles a los estímulos dolorosos. Así, el Inmortal no dudaría en saltar fuera del Centro de Comercio Mundial, o clavarse un cuchillo en el corazón para demostrar a alguien que no puede morir. En términos del juego, el Inmortal reduce las penalizaciones a su reserva de dados en tres. Si el Inmortal llega a "incapacitado", aún puede efectuar acciones con una penalización de cuatro en su reserva (a menos que, por ejemplo, sus miembros estén físicamente separados del cuerpo- el Narrador es el juez final). Nota: Los Inmortales con este mérito son inmunes a los efectos de la vía de Taumaturgia Oscura 'Vías de Tortura' (Guía del Narrador del Sabbat).

Sociales

Líder Natural (1 punto)

Has sido bendecido con un cierto magnetismo que los demás respetan de forma natural. Recibes dos dados extra cada vez que haces tiradas de Liderazgo. Debes tener carisma 3 o superior para usar este Mérito.

Mentor Prestigioso (1 punto)

Tu mentor tiene un gran renombre dentro de la "sociedad" Inmortal. Aunque es posible que no tenga ningún contacto contigo en este momento, el simple hecho de ser su discípulo te ha marcado para siempre. Inspiras el respeto o el miedo que inspiraba tu mentor, por lo tanto tienes 1 dado extra para tus tiradas de liderazgo, carisma o intimidación y manipulación.

Mentores de Duelo (1 punto.)

Has tenido la fortuna de poder estudiar con más de un mentor Inmortal, aunque es muy improbable que estudiaras al mismo tiempo con ellos. Así, puedes coger el trasfondo Mentor más de una vez. Añade los puntos a tus trasfondos de Mentor por separado. Recuerda que ambos pueden pedirte favores, y esto podría causar un conflicto de lealtades.

Vigilante Conocido (1 punto.)

El Inmortal sabe que los Vigilantes existen, y que hay una persona que le vigila, simplemente tomando notas. Sin embargo, no sabe quién es esa persona.

Vigilante bien Conocido (2 puntos.)

El Inmortal sabe de la existencia de los Vigilantes, y sabe quién es 'su' Vigilante. El propio Vigilante puede o no ignorar que su Inmortal sabe que existe.

Deuda de Gratitud (1-3 puntos)

Algún otro Inmortal o sobrenatural te debe un favor importante. La profundidad de esta gratitud dependerá de la cantidad de puntos que tomes en este Mérito. 1 podría significar algún trámite que hiciste por él mientras un 3 podría significar que te debe la Vida.

Santuario (4 puntos.)

Tienes acceso a un lugar de Tierra Santa donde poder quedarte si es necesario. Quizá el sacerdote local es tu amigo, o posees una propiedad construida sobre un antiguo mausoleo. Sin embargo, si el sector es un nodo o túmulo, otros sobrenaturales pueden estar interesados en él, y a pesar de estar a salvo de otros Inmortales, puedes no estar a salvo de los sobrenaturales.

Amigo Inmortal (1-5 puntos.)

Tienes un amigo Inmortal en quien puedes confiar. Entre los peligros de tu existencia tienes una amistad firme con uno de tu propio tipo. Alguien que entiende tus apuros, vigilará tu espalda y no tomará tu cabeza. Como con el Defecto Enemigo Inmortal, el coste del Mérito depende del poder de tu camarada. Desgraciadamente, dado que los Inmortales deben luchar uno contra uno, hay poco que podáis hacer para protegeros de la mayor amenaza, otros Inmortales. Este Mérito puede elegirse varias veces para representar a varios amigos. El Narrador también debería recordar que los amigos no son escudos o guardaespaldas, aun cuando sean menos poderosos que el jugador, y tampoco están siempre cerca. Dos amigos Inmortales pueden no encontrarse durante décadas, incluso siglos.

Amigo Sobrenatural (1-5 puntos)

Tienes un amigo sobrenatural de algún tipo, con el cual profesan la amistad sincera y la verdadera camaradería. Tu amigo puede ser de cualquier tipo, Vástago, Momia, Garou, Hada, Mago, etc. El nivel uno equivaldría a un personaje recién creado, mientras el nivel cinco representa un reconocido miembro de la sociedad a la que pertenece. Los niveles intermedios representan los infinitos escalones entre estos extremos.

Vigilante Amistoso (5 puntos.)

El Vigilante y el Inmortal son buenos amigos. El Vigilante, empero, todavía guardará a las reglas, y raramente dará información sobre otros Inmortales. Sin embargo, si alguien te persigue puede dejar caer alguna pista suelta.

Vigilante Realmente Amistoso (7 puntos.)

El Vigilante traicionará a otros Inmortales a tu favor. Fíjate que con esto se arriesga a ser expulsado de los Vigilantes. Si esto ocurre obviamente este mérito se ha perdido, y el Vigilante expulsado puede convertirse en Cazador (a discreción del Narrador)

Sobrenaturales

Toque de vida (1 punto)

Tu vida ha estado tan ligada a la naturaleza que la resonancia de tu Quickening es concordante con la de las plantas y pequeños insectos. Basta solo un toque para que plantas marchitas revivan o botones de rosa florezcan esplendorosamente. Al caminar el pasto se vuelve más verde y cuando tomas la cabeza de algún Inmortal, la energía restante no se condensa en electricidad sino que se esparce en el éter despejando por completo el cielo, o bien hace florecer campos completos, dependiendo el escenario.

Visión de la Tumba (2 puntos.)

Cuando los Inmortales mueren por vez primera, consiguen una visión del más allá, y algunos la traen de vuelta en sus ojos cuando regresan a la vida. Un Inmortal con este mérito puede enervar a cualquiera con quien cruce su mirada, sea Vampiro, Garou, mago, o humano, aunque no Wraiths y Momias, que han visto todo sobre la muerte. El Inmortal suma tres dados a cualquier tirada que implique intimidación. Un beneficio adicional es que un vampiro no podrá mirar fijamente a los ojos del inmortal durante el tiempo necesario para Dominarle a menos que el vampiro consiga tres éxitos en una tirada de Coraje (dificultad 7).

Afortunado (3 puntos)

Naciste con suerte. Podrás repetir hasta tres tiradas por historia, incluyendo fracasos, aunque solo podrás hacerlo una vez por cada tirada.

Amor Verdadero (4 puntos)

Has descubierto, quizá demasiado tarde, el auténtico amor. Él o ella es mortal, pero se ha convertido en el centro de tu existencia y te inspira para seguir adelante en un mundo de tinieblas y desesperación. Cada vez que sufras, el pensamiento de tu amada te dará fuerzas para perseverar. Este Mérito te concede un éxito automático en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad, que solo puede ser negado por un fracaso. Puede tratarse de un gran don, pero el amor necesitará protección y algún rescate ocasional... sin mencionar que irremediamente tendrá que morir...

Imán de experiencias (5 puntos)

Cada vez que decapitas a un Inmortal y absorbes su Quickening, no solo ganas lo normal, sino que además succionas sus experiencias, de las cuales puedes aprender. Tras cada decapitación, tira 1d10 y el resultado se añade a tu experiencia normal.

Fe Verdadera (7 puntos)

Sientes una profunda fe en la misericordia de Dios (o la deidad que quieras). Comenzarás el juego con un punto de fe verdadera. Este rasgo suma un dado por punto a todas las tiradas de Fuerza de Voluntad y Virtudes. Debes tener humanidad 8 o mayor para adquirir este Mérito, y si pierdes un solo punto de humanidad la fe desaparecerá. Solo podrá recuperarse una vez que se recupere la humanidad perdida. Las personas con fe verdadera son capaces de realizar actos mágicos realmente milagrosos, pero la naturaleza de estos acontecimientos es de decisión del Narrador.

Defectos

Los defectos son aquellas desventajas que tiene el personaje respecto a los demás personajes. Los puntos de los defectos se suman a los puntos gratuitos. Son una forma de compensar los Méritos y hacer a los personajes especiales.

Físicos

Cicatriz (1 punto)

Posees una cicatriz muy fea y notoria en la cara o en las manos que incomoda a las demás personas. Las dificultades para acciones sociales aumentan en 1.

Torpe (1 punto)

Prefieres siempre tener los dos pies bien puestos en la tierra, porque cuando se trata de equilibrio eres un cero a la izquierda. Todas las tiradas de equilibrio tienen +2 a la dificultad.

Corazón Apagado (1 punto)

Después de morir por primera vez, tu corazón nunca volvió a latir. Esto hace posible el hacerte pasar por un Vástago, pero imagina lo que hará un caza-Vampiros ("¿Es que ahora merodean por ahí durante el **día** , también?!").

Susceptible (2 puntos)

Eres especialmente sensible a las drogas de todo tipo. Todas las drogas te producen el mismo efecto que en humanos, pero no te producen daño físico ni adicción (a menos que tomes el Defecto adicción también)

Bajo (2 puntos)

Estás muy por debajo de la estatura normal, midiendo al menos de 1.40. Tienes dificultades para alcanzar y manipular objetos diseñados para un tamaño adulto, y tu velocidad corriendo es la mitad de la de un humano de proporciones normales.

Sentido defectuoso (1-3 puntos)

Tu oído o vista es defectuosa, la dificultad de cualquier tirada que implique este sentido es aumentada en dos. El

defecto de 1 y dos puntos puede ser arreglado con gafas o audífonos. El de 3 es irreparable.

Adicción (3 puntos)

Posees adicción a alguna droga blanda o dura. Es una adicción que estuvo antes de tu primera muerte y te ha acompañado hasta la Inmortalidad. La sustancia cada vez te hace menos efecto, pero cuando la tomas sabes que está en tu cuerpo, y sin ella sientes una angustia que aumenta con los días.

Niño (4 puntos)

En el momento de tu primera muerte eras un niño pequeño (entre 5 y 10 años), lo que te dejó con unos atributos físicos sin desarrollar. Además, tienes dificultades para relacionarte con determinados aspectos de la sociedad mortal. No podrás tener más de dos círculos en Fuerza y Resistencia, salvo que los aumentes con Quickening, y la dificultad para intentar dirigir a los adultos aumentará en 2 para quienes no conozcan tu Inmortalidad, en 1 para los que la conozcan, con los aliados no hay penalizaciones. Los personajes con este defecto deberán adquirir también *Bajo*

Mentales

Dificultad del habla (1 punto)

Sufres un tartamudeo, tienes algún acento o sufres algún impedimento en tu habla que dificulta tu comunicación verbal. La dificultad de todas las tiradas de expresión, manipulación, seducción aumentan en dos. Debes interpretar este defecto en lo posible.

Pesadillas (1 punto)

Experimentas horribles pesadillas muy frecuentemente y durante la vigilia su recuerdo no deja de acosarte. Cada noche lanza 1d10 dif 5. Si fallas o fracasas tendrás una pesadilla. Tras despertar deberás hacer una tirada de Fuerza de Voluntad dif 7. Si fallas perderás un dado a todas tus reservas por el día, si fracasas, te crearás aún atrapado en la pesadilla.

Sueño profundo (1 punto)

No es nada fácil despertarte y sufres de la misma necesidad de los mortales por dormir. Cada noche que no duermas sufrirás una penalización de uno a tus reservas durante todo el día (acumulativo). Si acumulas penalizaciones superiores a tu resistencia, a la menor inactividad (sentarse, estar en pie inmóvil, etc.) caerás en el más profundo sueño y por cada seis horas de sueño recuperarás un punto de penalización.

Curiosidad (2 puntos)

Incluso con todos tus años de vida, la atracción por algo nuevo o desconocido aún te puede. En la mayoría de las circunstancias tu curiosidad puede fácilmente con tu sentido común. Para resistir la tentación, haz una tirada de astucia a dificultad 5 para cosas sencillas como "me pregunto qué habrá en ese cajón". Aumenta la dificultad hasta cerca de 9 para 'preguntas existenciales' como: "es curioso... ¿qué habrá en ese refugio de vampiros?"

Aislamiento Emocional (1 pto.)

Has visto morir muchos amigos a lo largo de los años, y ahora deseas ahorrarte ese dolor evitando cogerle demasiado cariño a nadie. A menudo pareces frío e insensible, pero al menos estás seguro de no volver a pasar dolor por nadie. Tienes un modificador -1 a todas las tiradas Sociales que

implican emociones, y no puedes gastar puntos de experiencia en el Talento 'Empatía'.

Tímidez (1 punto)

Te sientes muy incómodo al relacionarte con los demás y tratas de evitar cualquier situación social. La dificultad de todas las tiradas de interacción social con extraños aumentará en dos. Si el personaje se convierte en el centro de atención de un grupo numeroso, la dificultad aumentará en tres.

Amnesia (2 puntos)

Eres incapaz de recordar ningún detalle antes de tu primera muerte, aunque todo lo que hayas hecho pueda volver a ajustar cuentas contigo. Tus orígenes, así como los motivos de tu amnesia, deben ser determinados por el Narrador, y deben ser lo más interesante posibles.

Fobia (2 puntos)

Tienes un miedo insuperable hacia algo. Ejemplos comunes son las arañas, las serpientes, las multitudes, y las alturas. Deberás hacer una tirada de Integridad cada vez que te encuentres con el objeto de tu miedo. La dificultad de la tirada quedará determinada por el Narrador, y si fallas, deberás alejarte de la fuente del miedo.

Anacronismo (2 puntos)

Has sido inmortal durante algún tiempo, y no puedes (o no quieres) mantenerte al ritmo de los tiempos cambiantes. Se necesita una tirada de Inteligencia siempre que tengas que tratar con algo de un periodo posterior a tus propios días mortales. Si fallas la tirada, suma los fracasos totales, y usa este total como modificador negativo a tus esfuerzos.

Amante del riesgo (2 puntos)

Aunque todos los Inmortales son, bueno, básicamente Inmortales, tú necesitas demostrarlo constantemente. Dada la opción entre las maneras seguras y las -posiblemente- más peligrosas de lograr una meta, tomas el camino peligroso inevitablemente.

Ejemplos: nunca bajas de un árbol trepando cuando puedes saltar; saltas dentro de un edificio en llamas aun cuando no hay nadie a quien rescatar; prefieres saltar de los edificios a que te atrape el guardia porque te robaste algo.

Te encanta sentir la muerte y saber que vas a regresar. El dolor es pasajero, tu eres eterno. El único peligro por el cual sientes algo de respeto es aquel que incluye una espada y un cuello.

Vengativo (2 puntos)

Tienes una cuenta pendiente, ya sea de tus días mortales o posteriores a la primera muerte. Estás obsesionado con vengarte de la persona o grupo responsable. Podrás resistir temporalmente estos impulsos gastando un punto de Fuerza de Voluntad.

Ennui (2 puntos)

Estás cansado del mundo, has visto lo suficiente como para saber que nunca hay nada verdaderamente nuevo. Raramente prestas atención a los que te rodean y asumes que sabes todo lo que hay saber sobre ellos. Esto te da un modificador +1 a cualquier tirada de Percepción relacionada con personas que conoces. Debido a tu confianza en la previsibilidad de los demás, tienes un modificador +1 al nivel de dificultad de la primera acción que realices tras una sorpresa (como una emboscada.)

Vacilante (2 puntos)

Como tu muerte original fue prácticamente indolora, temes el dolor y darás amplios rodeos para evitarlo. Has de pasar una tirada de fuerza de voluntad para hacer cualquier cosa que implique mucho dolor (como saltar de un edificio o internarse en una casa en llamas).

Salvaavidas (3 puntos)

Opinas que la vida humana es sagrada y no tomarás la vida de una persona excepto bajo las circunstancias más extremas. No pondrás en peligro las vidas de inocentes ni de ningún modo participarás en una matanza. No tienes ningún inconveniente en matar animales (por razones convenientes) y matarás criaturas malvadas e inhumanas para proteger a otros si es necesario (aunque ten mucho cuidado con tu definición de 'mal'...). Puedes defenderte si te atacan, aunque sólo matarás al atacante si no hay otra opción, aun cuando sea otro Inmortal. Las muertes sin sentido, en todas sus formas, te producen náuseas. Para tomar este defecto debes tener Humanidad 6 o más y por cada punto que descienda bajo 6 durante el juego, perderás un punto de Fuerza de Voluntad permanente.

Tecnofobia (1-5 puntos)

Eres incapaz de comprender o utilizar algo inventado tras tu primera "muerte." Añade +3 a las dificultades relacionadas con tales aparatos o dispositivos. Si tienes menos de 60 años de antigüedad, es un defecto de 1 punto; si tienes menos de 150, de 2 puntos; menos de 500, 3 puntos; y más de 500, 5 puntos.

Sociales

Secreto Siniestro (1 punto)

Guardas algún tipo de secreto que se ser descubierto, representa un gran problema para ti, y alejará de tu lado a todos los que lo conozcan, posiblemente con desprecio o incluso ira.

Mentor Infame (1 punto)

Tu mentor era y posiblemente sigue siendo despreciado por aquellos Inmortales que lo conocen o que han oído de él. Nadie confiará en ti, y aquellos que vean una oportunidad de cortarte la cabeza lo harán con orgullo.

Mentor Resentido (1 punto)

A tu mentor no le agradas. Sabes que si algún día te lo encuentras tendrás que luchar con él hasta la muerte. No puedes justificar tus gastos de experiencia con tu trasfondo Mentor hasta que consigas otro o arregles tus diferencias.

Enemigo (1-5 puntos)

Tienes un enemigo, o quizás un grupo de enemigos, que trata de dañarte. Su poder depende de la cantidad de puntos que el jugador esté dispuesto a recibir (5 puntos significan un Inmortal de 3000 años, un matusalén, o algún otro sobrenatural poderosísimo.)

Vigilante Renegado (5 puntos)

Tu Vigilante se ha hecho Cazador. Piensa lo que es tener un Cazador de Vampiros muy diligente que sepa tu número de cuenta corriente, trabajo, donde vives, etc.

Ignorante (5 puntos)

Sabes que eres especial - Comprendes que, de algún modo, no puedes morir, envejecer, ponerte enfermo, etc. Sin embargo, nadie te ha educado realmente en lo que significa ser un Inmortal. Probablemente ni siquiera sabes que morirás si pierdes la cabeza, y ciertamente no sabes que hay una horda de otros Inmortales entrenados en el manejo de la espada que están deseando relevarte de ella. Fíjate que un Inmortal con este defecto tiende a ser muy joven (ningún otro Inmortal ha venido a buscarle aún).

Sobrenaturales

Percepción Dolorosa (1 punto)

Tu Flujo Sentidos viene acompañado por un dolor extremo cuando sientes a un Inmortal o cuando pisas tierra santa, a veces el dolor de tu primera muerte, o quizá sólo el dolor de un calambre causado por un puntapié en los mismísimos.

Éxtasis de Luces (2 puntos)

Sientes un desmedido placer cada vez que absorbes el Quickening de un Inmortal. Tras cada decapitación debes hacer una tirada de Humanidad dificultad 8. Si fallas, perderás un punto de Conciencia. Si fracasas, durante una semana por fracaso, sentirás una angustia parecida a la de un drogadicto sin dosis, que aumentará en dos las dificultades de tiradas de conciencia relacionadas con batallas contra Inmortales.

Sueños premonitorios (2 puntos)

Por alguna razón, tienes a tener inquietantes sueños premonitorios sobre tragedias que tu, o alguien cercano a ti experimentará. Son fracciones de la información lo que recuerdas al despertar. Peor es que poco o nada podrás hacer para evitar que las cosas sucedan tal cual en tu sueño, debido a que conoces el final, pero no como las cosas suceden. Cada vez que veas un sueño (pesadilla mas exactamente) convertirse en realidad, perderás un punto de Fuerza de Voluntad temporal.

Quickening Distintivo (3 puntos)

Otros Inmortales pueden descubrir quién eres (si han coincidido antes contigo) por el "sabor" de tu Quickening cuando te acercas.

Aura Poderosa (5 puntos)

El Inmortal irradia un aura particularmente fuerte, distintiva, que es automáticamente percibida por cualquier criatura sobrenatural que posea Auspex o su equivalente. A menos que el Vampiro/Mago/etc. esté familiarizado con Inmortales (no demasiado probable) quedarán confundidos por la presencia del Inmortal, cosa que seguramente le causará problemas en algún momento. Los Príncipes Vástagos en particular no son muy entusiastas sobre la perspectiva de cuerpos decapitados yaciendo en sus ciudades. Reduce en 2 a las dificultades de todos los intentos por descubrirle como un sobrenatural; otros Inmortales recibirán un 'aviso' anticipado si estás cerca, y los mortales se sentirán inquietos en tu presencia, lo que resta un -1 a tus tiradas sociales con ellos.

Apéndice: 2

Númenes

Los Inmortales son seres humanos, en carne y alma, pero tienen un Quickening que los hace inmortales y les da poderes sobrenaturales. Por lo tanto, **Pueden** desarrollar Númenes tal como los humanos pueden hacerlo. Con Númenes me refiero a fenómenos Psíquicos, Fe Verdadera y Magia Menor (o Hechicería). Por razones legales obvias, no puedo repetir estos sistemas -que ya están escritos en otros manuales-, así que lo que haré es recomendarles reglas, basado en mis lecturas, acerca de cómo dar a los Inmortales estos poderes.

Al hablar de estos poderes asumo que han leído: Mago: la Ascensión 3ra edición, Hechicero 3ra edición revisada, Cazadores Cazados y Vampiro: La Mascarada 3ra edición.

Reglas Generales

Los Inmortales, como ya se dijo, son humanos "especiales", por lo tanto, comparten muchas de sus características, pero otras no... Por ejemplo, si has leído bien lo que ya he escrito, te acordarás que los Inmortales no pueden separar el alma de su cuerpo, por lo tanto no pueden hacer viajes por el Umbra o comunicarse con espíritus. Pero tienen la misma cantidad de masa encefálica dentro de sus cráneos, por lo tanto son tan capaces como los humanos (y más) de realizar cosas extraordinarias, como la telepatía o la telekinesia. La hechicería es tan posible como para los humanos y otros seres sobrenaturales; se sabe que hay Inmortales que luego de la primera muerte dicen haber visto a Dios, y vuelven con fe verdadera.

Pero la Magia verdadera no está al alcance de los Inmortales, tampoco la Taumaturgia o los Hekau, o cualquier otro tipo de habilidad sobrenatural de otras criaturas del mundo de la oscuridad.

Para las reglas detalladas de la hechicería y los números psíquicos, se recomienda el manual "Hechicero 3ed Revisada" y para fe verdadera se recomienda Cazadores Cazados.

Hechicería y fenómenos psíquicos.

Todas las formas de hechicería están abiertas hacia los Inmortales, debido a que la hechicería utiliza métodos de la misma naturaleza, por lo tanto, incluso un cambio de forma puede ser posible. Pero cosas como separar el alma del cuerpo, robar Quickening, encantar espadas con vínculo y esas cosas que pasan a llevar directamente la naturaleza de un Inmortal no son permitidas. Como es para los magos, cada punto de Quickening se convierte en un éxito automático de contra-magia para cualquiera de estos rituales que afecten estos puntos conflictivos. Por alguna razón, esto afecta también la capacidad de curación. Es sabido que hay rituales de curación rápida y cosas por el estilo, pero un Quickening Inmortal siente estos intentos de curación como ataques.

Los fenómenos psíquicos pueden ser aprendidos o innatos para los Inmortales. Un Inmortal puede aprender los fenómenos psíquicos de otro Inmortal al decapitarlo, puede aprenderlo mediante el flujo Mente, o puede aprenderlo mediante el estudio de la parapsicología. Al morir por primera vez un Inmortal rara vez pierde cosas que tenía como humano, es decir, talento, "ángel", dones, o habilidades psíquicas, al

contrario, siempre mejora. No es como los vampiros que si eran virtuosos, al ser abrazados pierden el talento. Eso no pasa con Inmortales. Ya que ni el cuerpo, ni el alma, ni la mente del Inmortal se pierden o se corrompen en ninguna forma.

Fe Verdadera

La fe verdadera está al alcance de sólo unos pocos Inmortales que fueron creyentes toda su vida y al morir y renacer han visto la mano de Dios. El poder no es distinto que el de los Mortales (ver Vampiro y Cazadores Cazados) pero suele tener una mayor intensidad (suma un éxito automático por punto de Quickening). Hay una gran complicación. Aquellos con fe verdadera no pueden matar debido a su humanidad, y si llegan a matar, pierden la humanidad y por tanto la fe. Un inmortal con fe verdadera no puede andar con su espada, no puede vincular una espada tampoco, y solamente puede aprender flujos que sean inofensivos o que le ayuden en su tarea diaria (cuerpo, salud, sentidos, mente...).