



CAPÍTULO II

TU PERSONAJE II

Este apartado está dirigido a los jugadores y les enseña a crear a sus *personajes jugadores*. Los *directores de juego* también deberían leerlo.

Puedes crear un *personaje jugador* en *Esoterroristas* en tres sencillos pasos. Primero, elige un **concepto de personaje**. Después, decide tus **habilidades de investigación**, que te permitirán recabar información y hacer avanzar la trama. Para acabar, escoge tus **habilidades generales**, las cuales te ayudarán a sobrevivir mientras reúnes pistas y resuelves problemas. Cada habilidad tiene un valor numérico, y para incrementarlo se utilizan los **puntos de construcción**. Cada punto que quieras incrementar de una habilidad cuesta 1 punto de construcción.

ESTACIÓN BASE

Si estás jugando en *Estación base*, consulta la sección de personajes de ese capítulo antes de proceder.

Las reglas del sistema Gumshoe definen a los personajes por lo que pueden lograr en un escenario de investigación. Los elementos que componen cada habilidad no importan en términos de reglas. A este sistema de reglas le da igual si tu habilidad de Contabilidad es más por tu agudeza mental que por tu entrenamiento, o viceversa, aunque eres libre de mencionarlo al describir las habilidades de tu personaje a los demás. Lo único que importa es cómo resuelves los casos y superas los obstáculos que surgen de ellos.

VALOR DE PuntuACIÓN Y RESERVA DE PUNTOS

Cada habilidad tiene un **valor de puntuación** y una **reserva de puntos**. El número de puntos de construcción asignado a cada habilidad establece su **valor de puntuación**. Aunque puedes mejorarlo gradualmente con el tiempo, los valores de puntuación permanecen estáticos durante el curso de una sesión de juego estándar.

Comienzas cada caso o aventura con una **reserva de puntos** igual al valor de puntuación asignado, y esta reserva de puntos fluctuará durante la sesión de juego. Puedes gastar puntos de la reserva mientras avanzas en la investigación. A veces podrás reestablecer los puntos de la reserva, aunque su máximo nunca excederá del valor de puntuación de la habilidad.

La diferencia entre el valor de puntuación y la reserva de puntos es crucial; tenlo en cuenta mientras lees e interpretas las reglas del sistema Gumshoe.



¿A QUÉ TE DEDICAS?

Eres miembro de una organización secreta, la Ordo Veritatis, los últimos defensores de la realidad. Se desconocen los orígenes exactos de la Ordo Veritatis, excepto para algunos miembros antiguos. Los agentes de campo saben que surgió en respuesta al emergente movimiento esoterrorista y que, en varias ocasiones, sus actividades les impidieron perforar definitivamente la barrera entre lo natural y lo sobrenatural.

PASO UNO: CONCEPTO Y CONTACTOS

Antes de empezar, decide en primer lugar por qué tu personaje atrajo el interés de la Ordo Veritatis. ¿Qué es lo que te cualifica para llevar a cabo peligrosas investigaciones de lo sobrenatural? Puedes ser un académico consumado, un policía condecorado, un oficial militar retirado o incluso un personaje sombrío con contactos en los bajos fondos.

La vida cotidiana que llevas te puede permitir, junto con alguna de las habilidades que se enumeran a continuación, conseguir información a la que no podrías acceder de otro modo. Y lo haces gracias a los contactos y recursos de tu trabajo cotidiano. Naturalmente, debes ser muy cuidadoso y no alertar a tus felizmente ignorantes colegas de la verdadera razón de tus indagaciones.

PASO DOS: ESCOGER HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Las habilidades de investigación son fundamentales para cualquier personaje del sistema Gumshoe; te permiten reunir información y avanzar en la trama. El número de puntos de construcción que cada jugador puede gastar en habilidades de investigación varía según el número de jugadores que asisten regularmente a las sesiones de juego, de acuerdo con la siguiente tabla.

NÚMERO DE JUGADORES	PUNTOS DE CONSTRUCCIÓN
2	32
3	24
4	22
5+	20

Los jugadores ocasionales no cuentan para el cálculo en la columna «número de jugadores» de la tabla, pero reciben el mismo número de puntos de construcción para habilidades de investigación que los demás.

El *director de juego* deberá guiar al grupo a través de la lista de habilidades de investigación para asegurarse de que al menos un miembro del grupo de investigadores cubre cada una de ellas.

PUNTOS GRATUITOS EN HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Tener conocimientos de las prácticas ocultistas es esencial para combatir a los esoterroristas. Cada miembro de la Ordo Veritatis posee unos conocimientos básicos sobre esta materia y, por tanto, gana 1 punto en Ocultismo de manera gratuita.

¿LOS VALORES DE LAS HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN SIRVEN?

Los jugadores acostumbrados a la torpeza y falta de competencia de sus personajes en otros sistemas de juegos de investigación se sorprenderán al saber lo efectivo que es incluso un solo punto en los valores de las habilidades.

Cualquier valor en una habilidad investigativa ya indica un alto grado de capacidad profesional o un talento natural impresionante. Si tienes una habilidad relevante para la tarea en cuestión, automáticamente tienes éxito, logras superar los obstáculos y descubres la información necesaria para hacer avanzar la historia.

Además, el *director de juego* puede ofrecerte gastar puntos de la reserva de una habilidad para ganar **beneficios especiales**. También puedes sugerir este gasto como jugador, aunque la decisión de aceptarlo queda en manos del *director de juego*. Usa los puntos sabiamente, los que gastes no los recuperarás hasta que comience la siguiente investigación.

Al crear los *personajes jugadores* es esencial que todos los jugadores os coordinéis como grupo para estar seguros de que al menos un miembro del grupo posee algún punto en cada una de las habilidades de investigación. Los grupos con más probabilidades de éxito también se aseguran de cubrir todas las habilidades generales. En caso de duda, repasa el

LAS HABILIDADES INTERPERSONALES INFLUYEN EN TU PERSONALIDAD

Las habilidades interpersonales que escojas o, mejor dicho, las que no elijas, dirán mucho de la conducta y el comportamiento de tu personaje. Cuando el valor de puntuación de la habilidad sea 0, no podrás obtener información u otros beneficios usando esa táctica social. Si como jugador eres muy convincente, pero tu personaje no tiene la habilidad Adular, no podrás tener éxito en tu intento. Esto revela mucho sobre la capacidad de tu personaje para impresionar al resto.

Cómo lo expreses como jugador es cosa tuya. No tener la habilidad Adular, por ejemplo, puede sugerir lo siguiente sobre tu personaje:

- ◇ Es un pésimo mentiroso.
- ◇ No soporta tener que satisfacer las evidentes carencias emocionales de los demás.
- ◇ Es demasiado tímido para adular o soltar cumplidos.
- ◇ No tiene empatía para saber lo que necesitan otras personas.
- ◇ Tiene un ego tan grande que no concibe halagar a los demás por encima de sí mismo.

De la misma manera, un valor 0 en Detección de mentiras puede implicar que tu personaje es crédulo, muy malo leyendo señales emocionales sutiles o que toma lo que dicen las personas al pie de la letra.

Una puntuación de 0 en Intimidar puede sugerir que no eres particularmente intimidante, que no te gusta depender de la gente, o que los testigos te imponen tanto que te bloqueas en su presencia.

Puedes definir la personalidad de tu personaje teniendo en cuenta estas habilidades interpersonales antes de empezar a jugar. O puedes esperar hasta tener que usarlas en la partida y explorar entonces cómo se manifiesta esta característica en el comportamiento real del personaje.

listado de habilidades una a una para asegurarte de que las tenéis todas.

REFERENCIA PARA HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Al elegir las habilidades de investigación es mejor tener un gran número de habilidades con valores de puntuación bajos. Incluso una habilidad de investigación con valor 1 merece la pena. Rara vez querrás gastar más de 3 o 4 puntos en una habilidad de investigación a lo largo de una aventura.

¿QUÉ SIGNIFICA NO TENER PUNTOS EN UNA HABILIDAD DE INVESTIGACIÓN?

Debes tener un valor de puntuación de al menos 1 en una habilidad de investigación para obtener información útil basándote en ella. Sin embargo, si tienes un valor de puntuación positivo, pero ningún punto en tu reserva, todavía puedes obtener todas las pistas que vayan asociadas a la habilidad. El único inconveniente es que no podrás obtener beneficios especiales.

PASO TRES: ESCOGER HABILIDADES GENERALES

Cada jugador dispone de 60 puntos para invertir en habilidades generales, sin importar el tamaño del grupo.

Las habilidades generales usan unas reglas diferentes a las de investigación y sí que contemplan el fracaso, pero te ayudarán a sobrevivir mientras investigas.

Cuando asignes valores en las habilidades generales deberías concentrar tus puntos en unas pocas habilidades, para obtener así valores de puntuación bastante más elevados que en tus habilidades de investigación.

Aunque no hay un límite máximo establecido en los valores de puntuación de las habilidades generales, el segundo valor más elevado debe ser al menos la mitad del primer valor con más puntos.

Jorge quiere tener un valor en Salud de 30. Esto le obliga a asignar un mínimo de 15 puntos a otra habilidad general, lo que tan solo le dejaría otros 15 puntos para gastar en el resto de habilidades generales. Tras sopesar esto, lo reconsidera y opta por tener un valor en Salud más bajo para tener más libertad en el gasto del resto de puntos.

PUNTOS GRATUITOS PARA HABILIDADES GENERALES

Empiezas el juego con 1 punto gratuito en Salud y 1 en Estabilidad.

¿QUÉ NIVEL DEBERÍAN TENER LAS HABILIDADES GENERALES?

Las habilidades generales utilizan un conjunto de reglas distinto a las habilidades de investigación. Los dos conjuntos de habilidades se miden de distintas

maneras porque cumplen dos funciones narrativas distintas. Las reglas que rigen las habilidades generales introducen la posibilidad de fallar en las tiradas de habilidad, lo que creará incertidumbre y suspense. Los resultados inciertos hacen más emocionantes las escenas de acción, pero pueden paralizar por completo una investigación cuando se trata de recabar pruebas. Esta diferencia puede resultar chocante al principio, pero a medida que te acostumbras al sistema Gumshoe comprobarás que funciona.

Gumshoe no se centra en los rasgos innatos de tu personaje, sino en lo que este puede hacer en el transcurso de una investigación. Por qué puede hacerlo depende de cada jugador. Tus *personajes jugadores* son tan fuertes, rápidos y atractivos como tú quieras que sean.

REFERENCIA PARA LAS HABILIDADES GENERALES

Un valor de 1 a 3 indica que una habilidad es secundaria; de 4 a 7 es una puntuación sólida, pero no especialmente fuera de lo común; y un 8 o más indica una dedicación genuina a esa especialidad que será evidente para los observadores cuando te vean en acción.

Te recomendamos valores de puntuación de al menos 7 en las habilidades más básicas, como Disparar, Escaramuza, Estabilidad o Salud; y valores de puntuación de 4 en las más importantes, como Atletismo, Sigilo y Vigilancia. Cuando eliges tener un valor 0 en ciertas habilidades generales estás definiendo a tu personaje. Un valor 0 en Atletismo implica una sorprendente debilidad y falta de coordinación para un agente de la Ordo Veritatis. Con un valor en Salud de 1 estás en constante riesgo de hospitalización.

¿QUÉ SIGNIFICA UN VALOR 0 EN LAS HABILIDADES GENERALES?

Si no tienes ningún valor de puntuación en una habilidad general, no puedes hacer una tirada por esa habilidad, con la excepción de Disparar y Escaramuza. Eso no quiere decir que no puedas hacer algo que requiera esa habilidad, pero si el uso de esa habilidad requiere una tirada, no la podrás superar. Tu personaje podría ser capaz de conducir, pero con un valor en Conducir de 0, no podrá hacer frente a una persecución o un accidente.

Por otro lado, si tienes un valor de puntuación positivo en una habilidad general, pero no te quedan puntos de la reserva, puedes realizar la tirada, pero no gastar puntos.

PUNTOS DE CONSTRUCCIÓN SOBANTES

Una vez todas las habilidades de investigación y generales estén cubiertas, si lo deseas, puedes reservar cualquier punto de construcción para asignar cuando surjan situaciones complicadas durante el juego. Puedes adquirir nuevas habilidades o aumentar el valor de puntuación de las que ya tengas si son apropiadas para el personaje y la situación. Si lo haces, tu personaje no adquiere habilidades repentinamente, sino que revelas por primera vez de lo que es capaz. Si estás jugando una campaña de *Esoterroristas*, podrás acumular puntos de construcción durante las partidas.

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Las siguientes habilidades son el pan de cada día de los personajes en el sistema Gumshoe.

La descripción de las habilidades consiste en una breve definición general, seguida de ejemplos de su aplicación en una investigación. Los jugadores creativos pueden proponer nuevos usos e interpretaciones de sus habilidades a medida que sus personajes se enfrenten a situaciones inesperadas.

Algunas habilidades pueden solaparse a la hora de resolver ciertas situaciones. Por ejemplo, puedes mejorar la resolución de una imagen con Recuperar datos o con Fotografía.

Algunas habilidades son muy útiles, como puede ser Investigación, y se usan constantemente. Otras pueden que se utilicen mucho en algunos escenarios y en otros nada. Cuando construyas tu personaje, intenta lograr un equilibrio entre las habilidades más comunes y las más específicas o exóticas.

Las habilidades de investigación están divididas en los siguientes subgrupos: Académicas, Interpersonales y Técnicas. El propósito de los subgrupos es permitirte encontrar rápidamente la mejor habilidad durante las partidas de un simple vistazo.

ADULAR (INTERPERSONAL)

Eres bueno en conseguir que la gente te ayude haciendo cumplidos tan sutiles o descarados como prefieras. Puedes hacer que:

- ◇ Te revelen información.
- ◇ Te hagan favores menores.

- ◇ Te vean como alguien de confianza.

ANÁLISIS DE DOCUMENTOS (TÉCNICA)

Eres un experto en el estudio de documentos físicos mediante una evaluación de sus materiales. Puedes:

- ◇ Determinar la fecha aproximada de la creación de un documento.
- ◇ Identificar el fabricante del papel empleado en un documento.
- ◇ Distinguir documentos falsos de los reales.
- ◇ Identificar rasgos distintivos en una escritura a mano.
- ◇ Identificar con qué máquina de escribir fue realizado un documento.
- ◇ Encontrar huellas dactilares en papel.

ANÁLISIS DE TEXTOS (ACADÉMICA)

Al estudiar el contenido de los textos puedes sacar conclusiones fiables sobre su autoría. Puedes:

- ◇ Determinar si un texto anónimo es obra de un autor conocido, basándote en muestras de la obra de ese autor.
- ◇ Determinar la época en la que un texto fue escrito.
- ◇ Identificar la región y el nivel de educación del escritor.
- ◇ Distinguir una obra real de un autor de una falsa.

ANTROPOLOGÍA (ACADÉMICA)

Eres un experto en el estudio de las culturas humanas, desde la Edad de Piedra hasta la Edad de Internet. Puedes:

- ◇ Identificar artefactos y rituales de culturas vivas.
- ◇ Reconocer las costumbres de una sociedad extranjera o de una subcultura local.
- ◇ Extrapolar las prácticas de una cultura desconocida a partir de una muestra.

ARQUEOLOGÍA (ACADÉMICA)

Haces trabajo de campo y estudias las estructuras y artefactos de culturas y civilizaciones históricas. Puedes:

- ◇ Determinar cuánto tiempo lleva algo enterrado.
- ◇ Identificar artefactos por cultura y uso.
- ◇ Distinguir artefactos reales de los falsos.
- ◇ Orientarte por ruinas y catacumbas.
- ◇ Describir las costumbres de culturas antiguas.
- ◇ Descubrir tumbas ocultas y escondites subterráneos.



VUESTRA ORGANIZACIÓN

La Ordo Veritatis, como la llaman sus integrantes, está organizada en una estructura celular para limitar los potenciales daños de una infiltración esoterrorista. Sus miembros

suelen realizar las investigaciones bajo identidades falsas, que solo se mantienen durante un caso. Los errores en la tapadera de los *personajes jugadores* pueden ser desastrosos: para los esoterroristas no hay nada como mandar asesinos y criaturas a torturar y matar a familiares y amigos de los investigadores.

Los equipos se mantienen unidos y rara vez se encuentran con otros de sus iguales. Se van nutriendo de nuevos compañeros cuando otros fallecen. Los novatos pueden ser completamente nuevos en la Ordo Veritatis o ser transferidos desde otros equipos.

Las sesiones informativas las llevan a cabo *in situ* altos mandos operativos, mucho de ellos exinvestigadores. Se presentan siempre como la señora o el señor Verdad.

ARQUITECTURA (ACADÉMICA)

Sabes cómo se proyectan y construyen los edificios. Puedes:

- ◇ Deducir lo que hay al doblar la esquina mientras exploras una estructura desconocida.
- ◇ Estimar la resistencia de los materiales de los que están hechos los edificios y estructuras.
- ◇ Identificar la antigüedad, el estilo arquitectónico, el uso original y las modificaciones históricas de un edificio.
- ◇ Construir estructuras improvisadas estables.
- ◇ Identificar los elementos vitales de la integridad estructural de los edificios.

ASTRONOMÍA (TÉCNICA)

Estudias cuerpos celestes, incluyendo estrellas y planetas. Puedes:

- ◇ Seguir el movimiento de las constelaciones.
- ◇ Estudiar y refutar los informes sobre ovnis.
- ◇ Descifrar textos astrológicos.

BAJOS FONDOS (INTERPERSONAL)

Sabes cómo moverte entre ladrones, pandilleros, drogadictos, prostitutas y otros habituales del submundo criminal. Puedes:

- ◇ Hacer uso de tus conocimientos de *modus operandi* criminal para evitar peleas y conflictos.
- ◇ Identificar lugares poco seguros y personas peligrosas.
- ◇ Conocer los rumores que circulan por los bajos fondos.

BALÍSTICA (TÉCNICA)

Procesas pruebas relacionadas con el uso de armas de fuego. Puedes:

- ◇ Identificar el calibre y tipo de bala o casquillo encontrado en la escena de un crimen.
- ◇ Determinar si una bala ha sido disparada por una pistola en concreto.

BUROCRACIA (INTERPERSONAL)

Sabes cómo moverte en una organización burocrática, ya sea una oficina gubernamental o una gran empresa. Eres capaz de obtener lo que necesites de ella de una manera expedita y con un mínimo esfuerzo. Puedes:

- ◇ Convencer a funcionarios de que te den la información que necesitas.
- ◇ Obtener credenciales con pretextos falsos.
- ◇ Encontrar a la persona que realmente sabe qué está pasando.
- ◇ Localizar oficinas y archivos.
- ◇ Pedir prestado equipo o suministros.

Burocracia no es una habilidad para conseguir cualquier clase de información. A los burócratas les gusta dar la impresión de tener siempre mucho trabajo y mucha prisa, sea verdad o no. La mayoría de ellos disfruta profundamente redirigiendo peticiones a otras ventanillas. Cuando los jugadores intenten usar Burocracia para hacer su trabajo de campo (como por ejemplo Investigación), sus contactos les aconsejarán sarcásticamente que lo hagan ellos mismos.

Si tu *personaje jugador* tiene una puntuación de Burocracia superior a 1, durante cualquier escenario puedes especificar que tu personaje pasó un tiempo trabajando en alguna base de soporte de la Ordo. Esto puedes hacerlo en cualquier momento y escenario, y cuesta 2 puntos de la reserva de Burocracia.

CONOCIMIENTO LOCAL (ACADÉMICA)

Esta habilidad es específica de los personajes locales en la campaña *Estación base*.

CONSOLAR (INTERPERSONAL)

Consigues serenar a la gente para conseguir tus objetivos. Puedes:

- ◇ Obtener información y pequeños favores.
- ◇ Apaciguar el miedo o el pánico de otras personas.
- ◇ Infundir sensación de calma durante un momento difícil.

CONTABILIDAD (ACADÉMICA)

Analizas datos financieros en busca de irregularidades. En palabras que se hicieron famosas durante la investigación de Woodward y Bernstein en el escándalo Watergate, sabes cómo «seguir el dinero». Puedes:

- ◇ Distinguir los negocios legítimos de los ilegales.
- ◇ Detectar los signos de malversación de fondos y desfalco.
- ◇ Rastrear el origen de pagos.

CRIOGRAFÍA (TÉCNICA)

Eres un experto en crear y descifrar códigos, desde los sencillos cifrados de la vieja escuela del espionaje hasta los algoritmos de las supercomputadoras de la actualidad.

CULTURA GENERAL (ACADÉMICA)

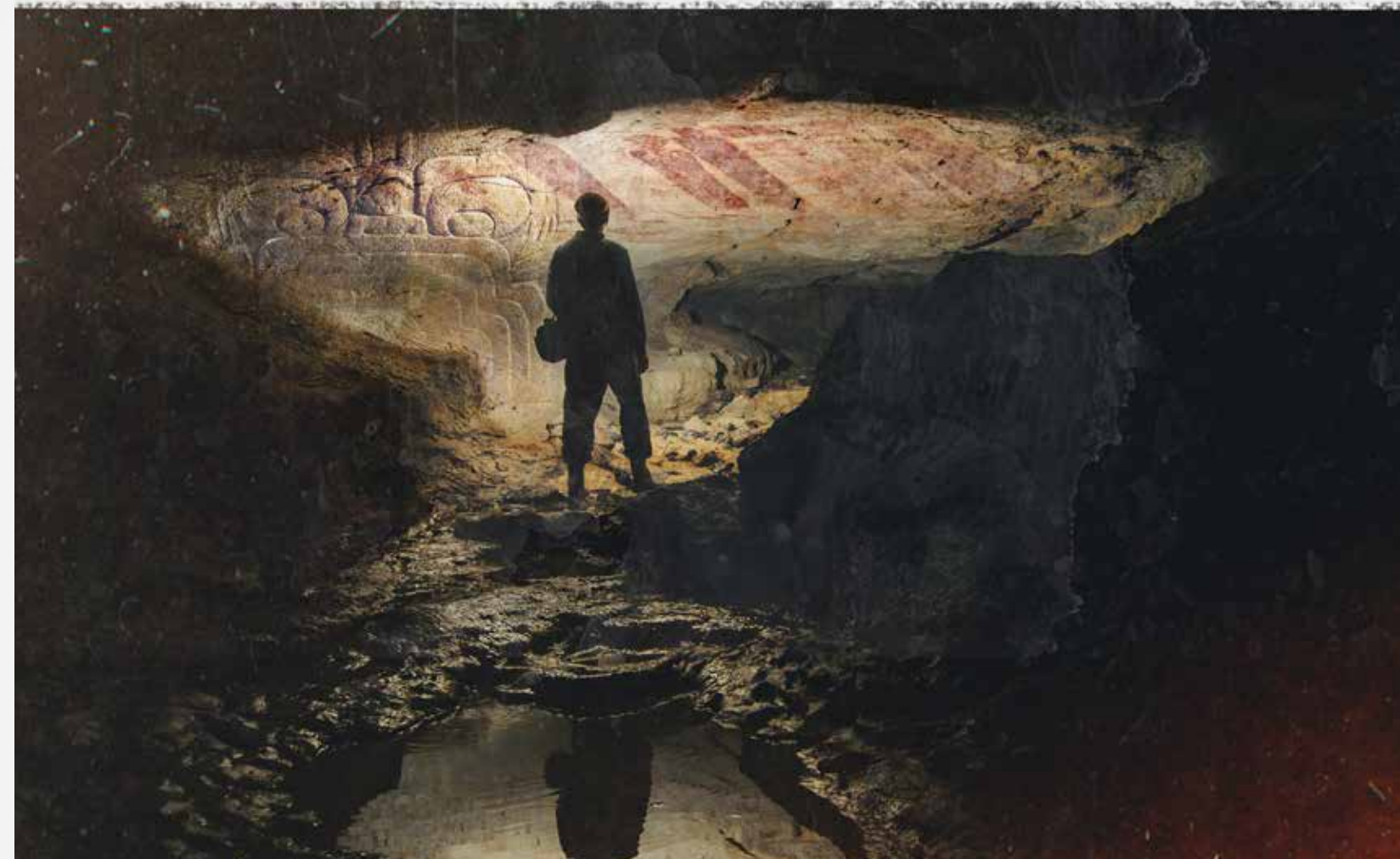
Sabes información aparentemente inútil que te dejaría en buen lugar en un concurso de preguntas y respuestas. Conoces especialmente bien las siguientes materias de interés general:

- ◇ Celebridades y entretenimiento.
- ◇ Récords deportivos y estadísticas.
- ◇ Geografía.
- ◇ Artes y letras.
- ◇ Identificar nombres en las noticias.

Esta amplia habilidad también te permite conocer cualquier hecho oculto que ninguna otra habilidad del sistema Gumshoe englobe (en momentos de improvisación desesperada, el *director de juego* puede permitirte usarla cuando se solape con alguna habilidad que ninguno de los *personajes jugadores* posea o que ninguno contemple emplear).

DERECHO (ACADÉMICA)

Estás familiarizado con las leyes penales y civiles de tu jurisdicción y tienes amplios conocimientos de normativas jurídicas extranjeras. Con una calificación de 2 o más, eres un abogado colegiado. Puedes:



- ◇ Evaluar los riesgos legales que conlleva cualquier tipo de acción.
- ◇ Entender la jerga de los abogados.
- ◇ Discutir y argumentar con la policía y los fiscales.

DETECCIÓN DE MENTIRAS (INTERPERSONAL)

Puedes percibir cuando alguien miente. Normalmente debes interactuar con ellos u observarles muy de cerca, pero a veces también puedes detectar sus mentiras a través de la televisión u otros medios. Desafortunadamente, casi todo el mundo miente, especialmente cuando se enfrentan a posibles problemas con las autoridades. A veces se puede inferir por qué mienten, pero es difícil discernir de forma fiable el motivo o conseguir todos los detalles de lo que intentan ocultar. Esta percepción no puede darte información sobre sus mentiras específicamente ni ver la verdad a través de sus engaños.

No todas las mentiras son verbales, por lo que también puedes notar cuando una persona intenta dar una falsa impresión a través de su lenguaje corporal.

Ciertos individuos pueden ser tan hábiles mintiendo que nunca los podrás descubrir con tu habilidad de Detección de mentiras. Algunas personas se creen sus propias mentiras. Las personas con personali-

¿POR QUÉ NO EXISTE LA HABILIDAD MENTIR?

Al contrario que muchos otros sistemas de reglas, Gumshoe no trata el mentir como una habilidad en sí misma. En cambio, los *personajes jugadores* lo emplean como una táctica a la hora de utilizar cualquiera de sus habilidades interpersonales. Con Burocracia, le dices a los funcionarios lo que quieren oír. Usando Jerga policial, les caes bien a los oficiales de policía, etcétera. Ocultas un poco tus auténticas intenciones en casi todas las interacciones interpersonales que resuelves con éxito, o al menos cuando trabajas para la Ordo Veritatis.

dad psicopática mienten instintivamente y sin vergüenza, privándote de los tics y gestos reveladores que percibes cuando una persona te está engañando. A veces necesitas una pequeña ventaja para obtener información de gente que sabes que miente; por ejemplo, volviendo a interrogar a los sospechosos a la luz de nuevas pruebas.

ENTOMOLOGÍA FORENSE (TÉCNICA)

Te has especializado en la relación entre los cadáveres y la legión de insectos que se alimenta de ellos. Estudiando los huevos y las larvas de un cuerpo en descomposición puedes:

- ◇ Determinar aproximadamente el momento de la muerte.
- ◇ Identificar una escena del crimen, en el caso de un cuerpo abandonado.

EXPLOSIVOS (TÉCNICA)

Eres un experto en bombas y dispositivos. Puedes:

- ◇ Desactivar explosivos y trampas.
- ◇ Reconstruir las bombas explosionadas, determinar sus materiales, su confección y cuan sofisticado es su creador.
- ◇ Construir y detonar de forma segura tus propios dispositivos explosivos.

LIGAR (INTERPERSONAL)

Eres un experto en seducir para ganarte la cooperación de aquellos que te encuentran sexualmente atractivo. Puedes hacer que:

- ◇ Te revelen información.
- ◇ Te ayuden en pequeñas cosas.
- ◇ Consigas una cita.

Depende de ti si un alto valor de puntuación en Adu-lar significa que eres físicamente atractivo o simplemente exudas un magnetismo sexual que no está relacionado con tu apariencia.

FOTOGRAFÍA (TÉCNICA)

Eres competente en el uso de cámaras, incluyendo las de fotografía y las de vídeo. Puedes:

- ◇ Tomar fotografías útiles de las escenas del crimen.
- ◇ Detectar manipulaciones manuales o digitales de una imagen fotográfica o de vídeo.
- ◇ Retocar y manipular imágenes de forma realista.

HISTORIA (ACADÉMICA)

Eres un experto en la historia conocida, especialmente en su desarrollo político, militar, económico y tecnológico. Puedes:

- ◇ Reconocer alusiones históricas ocultas.
- ◇ Recordar breves biografías de personajes históricos famosos.
- ◇ Decir dónde y cuándo un objeto histórico estuvo de moda.
- ◇ Identificar el período histórico correspondiente de una prenda de vestir o un traje.

HISTORIA DEL ARTE (ACADÉMICA)

Estás especializado en obras de arte desde un punto de vista estético y técnico. Puedes:

- ◇ Distinguir obras auténticas de las falsas.
- ◇ Saber cuándo una obra ha sido retocada o alterada.
- ◇ Identificar la edad de un objeto por su estilo y materiales.
- ◇ Recordar detalles históricos sobre artistas y aquellos que les rodeaban.

HISTORIA NATURAL (ACADÉMICA)

Estudias la evolución, el comportamiento y la biología de las plantas y animales. Puedes:

- ◇ Saber cuándo un animal se comporta de forma extraña.
- ◇ Decir si un animal o planta es autóctono de una zona determinada.
- ◇ Identificar un animal a partir de muestras de su pelo, sangre, huesos u otros tejidos.
- ◇ Identificar una planta a partir de una pequeña muestra.

HUELLAS DACTILARES (TÉCNICA)

Eres un experto en encontrar, transferir e identificar huellas dactilares. Esta habilidad incluye el conocimiento y la experiencia en el software de ordenador utilizado para comparar muestras de huellas dactilares con grandes bases de datos de criminales y de personal del gobierno.

IDIOMAS (ACADÉMICA)

Por cada punto en esta habilidad, sabes leer y escribir de modo fluido en un idioma distinto a tu lengua materna. Puedes elegir especificarlos cuando creas a tu personaje o escogerlos oportunamente durante el transcurso de una sesión de juego, revelando que sabes hablar en japonés cuando las circunstancias lo requieran. No has aprendido el idioma espontáneamente, tan solo revelas un dato desconocido sobre tu personaje. También puedes saber leer y escribir en alguna lengua muerta de tu elección.

INTERROGAR (INTERPERSONAL)

Estás entrenado para extraer información de los sospechosos y testigos en una entrevista formal al estilo policial. Esto debe tener lugar en un entorno oficial donde el sujeto esté retenido o se sienta bajo amenaza y reconozca tu autoridad (ya sea real o fingida).



INTIMIDAR (INTERPERSONAL)

Obtienes la cooperación de los sospechosos mediante un aspecto imponente, invadiendo su espacio personal y adoptando una actitud psicológicamente dominante. La intimidación puede implicar amenazas implícitas o directas de violencia física, pero es igualmente frecuente imponerte psicológicamente. Puedes:

- ◇ Obtener información.
- ◇ Eliminar el deseo del sujeto de actuar de modo violento

INVESTIGAR (ACADÉMICA)

Sabes cómo encontrar información fidedigna en libros, registros y fuentes oficiales. Te sientes tan cómodo buscando datos tanto en una biblioteca como en Internet. Tu agenda rebosa de números de teléfono de contactos singulares y útiles.

JERGA POLICIAL (INTERPERSONAL)

Sabes cómo hablar utilizando el argot policial para generar confianza y hacer que los demás se sientan relajados en tu presencia. Puede que seas o hayas sido policía, o simplemente que te tomen inmediatamente por un ciudadano confiable o ejemplar. Puedes:

- ◇ Obtener información confidencial de un oficial de policía.
- ◇ Conseguir ser exculpado por infracciones menores.
- ◇ Dar a entender que eres un compañero de oficio y estás autorizado a participar en el caso en cuestión.

LINGÜÍSTICA (ACADÉMICA)

Eres un experto en los principios y estructuras que subyacen en los idiomas. Probablemente puedas hablar otros idiomas, pero eso es una capacidad separada que debes adquirir aparte. Puedes:

- ◇ Descifrar el significado básico de un idioma desconocido a través de una muestra suficiente de texto.
- ◇ Identificar las lenguas más parecidas a un lenguaje desconocido.
- ◇ Identificar lenguas artificiales, alienígenas o inventadas.

MEDICINA FORENSE (TÉCNICA)

Sabes realizar autopsias en un cadáver para determinar la causa de la muerte. En el caso de una muerte provocada, con su examen puedes saber:

- ◇ La naturaleza del arma o armas utilizadas.
- ◇ La presencia de toxinas u otras sustancias extrañas en el flujo sanguíneo.
- ◇ El contenido de la última comida de la víctima.

En muchos casos se puede reconstruir la secuencia de sucesos que llevó a la muerte de la víctima por la disposición de las heridas en el cuerpo.

También puedes realizar análisis de ADN de las muestras encontradas en la escena del crimen y compararlas con las muestras de los sospechosos.

NEGOCIAR (INTERPERSONAL)

Eres un experto en hacer tratos con otras personas y convencerlos de que el mejor acuerdo para ti es también el más ventajoso para ellos. Puedes:

- ◇ Regatear por bienes y servicios.
- ◇ Mediar en una situación con rehenes.
- ◇ Intercambiar favores o información con otros.

OCULTISMO (ACADÉMICA)

Eres un experto en el estudio histórico de la magia, la superstición y la práctica del hermetismo desde la Edad de Piedra hasta nuestros días. De los Satanistas a la Aurora Dorada, sabes las fechas, los lugares, las controversias y las anécdotas. Puedes:

- ◇ Identificar las tradiciones culturales que evidencian un ritual examinando su rastro físico.
- ◇ Conocer hechos históricos relativos a varias tradiciones ocultas.
- ◇ Adivinar los efectos que se han pretendido conseguir con un ritual.
- ◇ Identificar las actividades ocultas de los versados, jóvenes farsantes o esoterroristas de verdad.

Tu conocimiento de lo oculto es el de una persona que lo conoce desde fuera. Esta habilidad no te permite hacer magia o convocar entidades sobrenaturales. Hacer cualquiera de estas prácticas está mal, es propio de los esoterroristas. Debilita el tejido de la realidad y deforma la psique del practicante. Puedes, en el mejor de los casos, fingir ser parte de un ritual como creyente. Incluso en esta situación, tus acciones no provocan ningún efecto sobrenatural. De hecho, tu mera presencia encubierta puede evitar que un ritual esoterrorista sea consumado.

Todos los agentes de la Ordo Veritatis obtienen un punto en Ocultismo de forma gratuita.

PATOLOGÍA (ACADÉMICA)

Estás capacitado para realizar exámenes médicos de sujetos humanos vivos y formar diagnósticos basados en tus hallazgos. Puedes:

- ◇ Diagnosticar las causas probables de una enfermedad o lesión.
- ◇ Identificar el alcance y la causa del trauma de una persona inconsciente.
- ◇ Detectar cuando una persona está sufriendo un debilitamiento físico por alguna condición como la adicción a las drogas, el embarazo o la malnutrición.
- ◇ Establecer el nivel general de salud de una persona.
- ◇ Identificar errores médicos.

Si tienes 8 o más puntos en Medicina, obtienes un punto en Patología.

PSICOLOGÍA FORENSE (ACADÉMICA)

Aplicas tus conocimientos de psicología a la resolución de casos criminales. A partir de los detalles de la escena del crimen y, basándote en el estudio de casos similares, puedes determinar un perfil psicológico

con detalles de la historia personal, edad, hábitos y actitudes del perpetrador.

También puedes obtener información útil de la simple observación de ciertos individuos, especialmente en lo que respecta a su reacción ante la presión.

QUÍMICA (TÉCNICA)

Estás entrenado en el análisis de sustancias químicas. Puedes:

- ◇ Identificar drogas, artículos de parafarmacia, toxinas y virus.
- ◇ Comparar y emparejar muestras de polvo o vegetación de una prueba con las de una escena.

RECOGER PRUEBAS (TÉCNICA)

Eres experto en encontrar, embolsar y etiquetar pistas importantes. Puedes:

- ◇ Localizar objetos de interés en la escena del crimen o en otro lugar de la investigación.
- ◇ Anotar las relaciones entre los objetos de la escena del crimen y reconstruir secuencias de eventos.
- ◇ Almacenar objetos para el análisis forense posterior sin contaminar las muestras.



LA ORDO VERITATIS Y LA LEY

Tú y tus compañeros operáis en un mundo nebuloso bajo una autoridad fuera de la legalidad. Puede que en vuestros trabajos corrientes podáis ser autoridades de distinta índole, desde policías hasta fiscales de distrito. A veces podréis usar discretamente los recursos de estos trabajos como ventaja en vuestro combate contra los esoterroristas. En otras ocasiones trabajaréis puramente como civiles. Los individuos con atributos policiales que, por ejemplo, puedan arrestar solo podrán hacerlo en sus jurisdicciones y únicamente si se puede justificar de manera oficial a las autoridades ordinarias.

Hay mecenas y cómplices de la Ordo Veritatis en todas las estructuras de poder mundanas, particularmente en los países industrializados. Aunque no podéis burlar la ley con impunidad ni, obviamente, ser vistos cometiendo delitos graves, tendréis cierta libertad entre bastidores cuando las circunstancias os obliguen a actuar para combatir a vuestros enemigos ocultos.

En general, las normas relativas a las actividades ilegales son las siguientes:

- ◇ No os saltéis la ley a menos que sea absolutamente necesario.
- ◇ Solo podéis romper la primera regla cuando la seguridad o la cordura de la gente corriente esté en juego, y únicamente si el coste de la inacción es significativamente mayor al de la acción.
- ◇ No podéis hablar a nadie sobre la Ordo Veritatis. Si ya la conocen, lo entenderán.
- ◇ Si estáis encarcelados o detenidos por las autoridades de un país legítimo, no hagáis nada y pronto seréis liberados.
- ◇ Si estáis encarcelados o detenidos en otro lugar, o por autoridades ilegítimas o corruptas, haced lo posible para escapar. A sabiendas o no, probablemente trabajan a las órdenes de los esoterroristas.
- ◇ No os dejéis atrapar.

RECUPERAR DATOS (TÉCNICA)

Utilizas la tecnología informática y electrónica para recuperar y mejorar la información de los discos duros y otros medios. Puedes:

- ◇ Recuperar archivos informáticos ocultos, borrados o dañados.
- ◇ Aumentar la claridad de las grabaciones de audio, concentrándote en los elementos desea-

dos o interesantes de una conversación.

- ◇ Encontrar milagrosamente imágenes detalladas de alta resolución en una imagen borrosa de vídeo o foto.

SUPLANTAR (INTERPERSONAL)

Tienes una habilidad innata para hacerte pasar por otra persona, ya sea brevemente tergiversando su identidad durante una llamada telefónica o pasando mucho tiempo encubierto bajo una identidad ficticia.

Disfrazarse con éxito de una persona real conocida por aquellos con los que interactúas es extraordinariamente difícil. Una breve imitación de la voz de una persona requiere un gasto de al menos 1. Suplantar a una persona en un encuentro cara a cara requiere un gasto de al menos 2 o 3 puntos por cada cinco minutos de contacto sostenido entre tú y la persona que conozca al suplantado. Por supuesto, los sujetos especialmente cautelosos o inteligentes cuestan más de suplantar que los personajes anodinos o corrientes.

VIGILANCIA ELECTRÓNICA (TÉCNICA)

Eres experto en el uso de equipos de grabación de sonido para reunir pruebas. Puedes:

- ◇ Rastrear llamadas telefónicas.
- ◇ Instalar dispositivos ocultos de escucha.
- ◇ Localizar los dispositivos de escucha ocultos instalados por otros.
- ◇ Hacer grabaciones de audio de alta calidad.
- ◇ Mejorar la calidad de las grabaciones de audio y aislar los sonidos que te interesen.

EL VELO

La responsabilidad más importante que tenéis como miembros de un equipo de investigadores es trazar un plan para el Velo, la cortina de humo oficial para los gobiernos y los medios de comunicación. Tu equipo debe proporcionar una explicación plausible para todos los aspectos anteriores del caso que hayan salido a la luz. Un Velo bien planeado y ejecutado reduce la ansiedad del público, desacredita los elementos sobrenaturales de un caso y minimiza sus angustiosas atrocidades. El gobierno y el público general son los que participarán del Velo. Las autoridades odian tener que admitir la existencia de fuerzas terribles que escapan a su control. La gente corriente no quiere creer en lo insólito ni contemplar el abismo de la depravación humana.

HABILIDADES GENERALES

En esta sección se describe lo que pueden hacer los *personajes jugadores* con las distintas habilidades generales.

ATLETISMO

Te permite llevar a cabo acciones físicas en general, desde correr y saltar hasta esquivar objetos que caigan o te lancen. Cualquier tarea física que no esté cubierta por otra habilidad se englobará en la habilidad de Atletismo.

Si tu valor de puntuación en Atletismo es 8 o más, tu **umbral de golpe** (la **dificultad** que tus oponentes tendrán que conseguir cuando intentan golpearte en combate) es 4. Si es menor de 8, tu umbral de golpe es 3.

BIRLAR

Tus ágiles dedos te permiten manipular discretamente objetos pequeños. Puedes:

- ◇ Robar pistas de una escena del crimen bajo las narices de las confiadas autoridades.
- ◇ Vaciar bolsillos ajenos.
- ◇ Colocar objetos en sujetos desprevenidos.

CONducir

Eres un hábil conductor capaz de conseguir las mejores prestaciones del automóvil, camioneta o furgoneta más recalcitrante. Puedes:

- ◇ Llevar a cabo o impedir una persecución.
- ◇ Evitar o minimizar los daños de las colisiones.
- ◇ Manipular y notar manipulaciones en un vehículo.
- ◇ Realizar reparaciones de emergencia.

Por cada punto adicional en Conducir puedes añadir un tipo de vehículo adicional a tu repertorio: una motocicleta, un camión de transporte, un helicóptero, un avión... También puedes elegir vehículos más particulares, como aerodeslizadores o tanques, aunque es poco probable que se utilicen mucho en un juego basado en la investigación.

DISPARAR

Eres hábil en el uso de armas de fuego.

ESCARAMUZA

Te defiendes con soltura en una pelea cuerpo a cuerpo, ya pretendas matar, noquear, sujetar o esquivar a tu oponente.

ESTABILIDAD

Los eventos estresantes o anómalos pueden ejercer un efecto perjudicial a largo plazo para tu estabilidad psicológica. El enfrentamiento con los actos y manifestaciones esoterroristas pueden provocar una locura total. Tu estabilidad es la medida de tu resistencia psicológica. Si estáis jugando a *Estación base*, puedes asignar pilares de Estabilidad.

Obtienes 1 punto gratuito en Estabilidad.

INFILTRACIÓN

Eres bueno accediendo a lugares en los que no tienes permiso para entrar. Puedes:

- ◇ Forzar cerraduras.
- ◇ Desactivar o evitar sistemas de seguridad.
- ◇ Moverte silenciosamente.
- ◇ Encontrar lugares adecuados que permitan forzar su entrada.

MECÁNICA

Eres bueno construyendo, reparando y desactivando dispositivos, desde las clásicas trampas clásicas de foso y péndulo hasta desmontar una cerradura. Si tienes los componentes adecuados, puedes crear aparatos improvisados desde cero. La habilidad Mecánica también se utiliza como habilidad de investigación cuando se emplea para:

- ◇ Evaluar la calidad de la mano de obra utilizada para crear un objeto.
- ◇ Determinar la identidad del creador de un objeto hecho a mano comparándolo con otros trabajos conocidos de esa persona.

MEDICINA

Puedes llevar a cabo los primeros auxilios a personas enfermas o heridas. Para más información sobre el uso de esta capacidad, puedes consultar el apartado «Agotamiento, heridas y muerte atroz» en el capítulo sobre las reglas de Gumshoe.

Si tienes 8 o más puntos en Medicina, obtienes 1 punto gratuito en Patología.

PREPARACIÓN

Anticipas las necesidades de cualquier misión y preparas un equipo bien organizado que cubre todo lo preciso para cumplir los objetivos de la misión. Si tienes acceso inmediato a ese equipo, puedes utilizar

PROTOSCOLOS DE INVESTIGACIÓN

La Ordo puede proveer a sus operativos con recursos sustanciales cuando sea necesario. Sin embargo, por razones de seguridad, se espera de los investigadores que mantengan un contacto mínimo con los líderes de sus células o el Señor Verdad a lo largo del caso que les ocupe. Es mejor exhibir un nivel alto de la habilidad Preparación que enviar una solicitud como agentes de campo para recibir más equipo.

Los investigadores son recolectores de hechos incriminatorios, más que ejecutores de las leyes no escritas de la civilización. Una vez han determinado las dimensiones de un complot esoterrorista, identificando sus principales responsables y sus bases de operación, pueden hacerse a un lado y pedir ayuda a la organización. Cuando ya se ha desarmado a los autores de los hechos, el equipo puede realizar tareas de limpieza por su cuenta. En el caso de grandes concentraciones de enemigos o criaturas sobrenaturales, en su lugar pueden llamar a las Fuerzas Especiales de Supresión (FES)* de la Ordo Veritatis. Estas unidades paramilitares fuertemente armadas se ocupan de matar, destruir y quemar todo lo que sea necesario, mientras el equipo encargado de la misión se dirige a un punto de encuentro para dar el informe final. La fuerza abrumadora es un sello distintivo de una operación de las FES. Si es posible, emplean bombas y misiles de crucero para acabar con la amenaza desde lejos.

*Las FES se detallan en la Guía definitiva del esoterror, que incluye también muchas y completas opciones de combate.

cualquier objeto que tu grupo necesite para superar un obstáculo. Realizas una tirada simple y si tienes éxito, cuentas con lo que requieras. No tienes que hacerlo antes de la aventura, puedes declarar que tienes lo que precisas (siempre que tengas acceso al equipo) cuando surja la necesidad.

Los objetos que sean obvios para una investigación no requieren de ninguna tirada. Estos incluyen: papel de notas, material de escritura, ordenador portátil, tableta o similar con acceso a Internet, memoria USB, teléfono móvil, varios tipos de cinta adhesiva, herramientas y hardware común, armas ligeras, linternas de varios tamaños, luces químicas militares, baterías, lupas, termómetro, cualquier tipo de dispositivo de grabación de audio que podáis camuflar...

La utilidad de los accesorios tradicionales contra lo paranormal, como los crucifijos, el agua bendita y las

balas de plata, es una cuestión de amplio debate dentro de la Ordo Veritatis. Elegir incluirlos en tu equipo básico revela tu actitud hacia lo sobrenatural. ¿Es tan solo una amenaza esoterrorista o hay otras fuerzas sobrenaturales ahí fuera? Decide por ti mismo y prepara tu equipo sabiamente.

Hay muchas otras habilidades que requieren un determinado equipo básico para poder utilizarlas. Los personajes con la habilidad Medicina tienen su propio material para curar; los fotógrafos estarán equipados con cámara y todos los accesorios necesarios... Si cuentas con la habilidad Disparar, tienes un arma; y así sucesivamente. La habilidad Preparación no chocará con esas habilidades. Cubrirá los objetos generales del equipo de investigación, además de los artículos extraños que de repente sean útiles en el transcurso de la historia.

El tipo de artículos que puedas tener a tu alcance en un momento dado no depende de tu puntuación en la habilidad, sino de lo plausible que sea en la narración. Si el *director de juego* determina que poseer un objeto concreto puede parecer ridículo o inapropiado por el tono de la partida, no puedes hacer la tirada; simplemente no lo tienes. Cualquier artículo que provoque las risas de tu grupo de juego probablemente esté fuera de los límites de esta habilidad.

El uso inapropiado de la habilidad de Preparación es como la pornografía. Tu *director de juego* lo sabrá en cuanto lo vea.

PSIQUIATRÍA

Puedes proporcionar confort, perspectiva y consuelo a los mentalmente aquejados. Puedes ser un psicólogo o un terapeuta, un sacerdote, un pastor o simplemente un individuo empático e intuitivo. Estás capacitado para calmar a los personajes que hayan entrado en pánico y tratar a largo plazo enfermedades mentales que tus compañeros acumulen durante el curso de sus investigaciones.

SALUD

Salud mide tu capacidad de soportar ciertas heridas, resistir infecciones y sobrevivir a los efectos de toxinas. Cuando recibas daño en el transcurso de una pelea, tu reserva de Salud se verá disminuida. Una reserva de puntos de Salud alta te permitirá aguantar mucho más tiempo antes de sucumbir a tus heridas.

Cuando tu reserva de puntos de Salud se agote, podrás estar aturdido, herido o criando malvas. Para más información sobre estos estados puedes consultar el apartado «Agotamiento, heridas y muerte atroz».

VIGILANCIA

Eres bueno siguiendo a los sospechosos sin revelar tu presencia. Puedes:

- ◇ Guiar a tu equipo para seguir a un sospechoso por turnos sin que el sujeto se dé cuenta de que está siendo vigilado.

- ◇ Utilizar equipo de visión telescópica para vigilar un objetivo a distancia.
- ◇ Encontrar lugares ventajosos indetectables.
- ◇ Esconderte a plena vista.
- ◇ Percibir (ya sea con la vista o con otros sentidos) los posibles peligros para ti mismo u otros investigadores.

Si tienes 8 o más puntos en Vigilancia, obtienes 1 punto en la habilidad de investigación Vigilancia electrónico

LISTA DE HABILIDADES POR FAMILIA

INVESTIGACIÓN			GENERALES
ACADÉMICAS	INTERPERSONALES	TÉCNICAS	
Análisis de texto	Adular	Análisis de documentos	Atletismo
Antropología	Bajos fondos	Antropología forense	Birlar
Arqueología	Burocracia	Astronomía	Conducir
arquitectura	Consolar	Balística	Disparar
Conocimiento local*	Detectar mentiras	Criptografía	Escaramuza
Contabilidad forense	Ligar	Entomología forense	Estabilidad
Cultura general	Interrogar	Explosivos	Infiltración
Derecho	Intimidar	Fotografía	Mecánica
Historia	Jerga policial	Huellas digitales	Medicina
Historia del arte	Negociar	Química	Preparación
Historia natural	Suplantar	Recoger pruebas	Psiquiatría
Idiomas		Recuperar datos	Salud
Investigar		Vigilancia electrónica	Vigilancia
Lingüística			
Ocultismo			
Patología			
Psicología forense			

