

UN JUEGO DE **ESPIONAJE Y VAMPIROS** DE KENNETH HITE

# AGENTES DE LA NOCHE

Shadowlands

¿LA GUERRA FRÍA?

ACABADA.

¿LA GUERRA CONTRA EL TERRORISMO?

ACABADA PARA TI.

*Antes solías destapar secretos, o incluso matabas para que permanecieran ocultos. Entonces servías a tu país en la sombra, haciendo cosas —o evitándolas— que no hubieran podido revelarse abiertamente o salir en las noticias de las nueve.*

*Pero lo dejaste. Quizás te cansaste, o puede que te quemaras o tal vez te largaste mientras aún podías.*

*Sin embargo no has salido a la luz. Todavía no. Permaneces en la sombra, en el inframundo paralelo que conforman los entramados del crimen y los conflictos de Europa, pero fijando tus condiciones. Participaste en unas pocas operaciones encubiertas e hiciste menos preguntas. Trabajabas a cambio de recibir dinero en cuentas secretas, y para a la gente que no conocías.*

*Pero ellos no eran personas. Resulta que tampoco podían salir a la luz o en las noticias.*

*Porque eran vampiros.*

*Y ahora lo sabes. Y ellos saben que tú lo sabes.*

*Los vampiros existen. ¿Qué pueden hacer? ¿Quién está bajo su dominio? ¿Dónde se puede estar seguro? ¿Cuánto hay de leyenda y cuánto de realidad? Aún no sabes las respuestas. Así que será mejor empezar a hacer preguntas y elegir objetivos. Necesitas rastrear las operaciones de los chupasangres, penetrar en sus redes de contactos, seguir su rastro y determinar sus puntos débiles. Porque si no les das caza, te cazarán ellos a ti. Y te matarán.*

*O algo peor.*

*Tendrás que empezar tu propia guerra en las sombras contra un terror cuya ignota existencia sólo tú conoces. Mantente alerta y despierto. Va a ser una larga noche.*

# INTRODUCCIÓN

## GESTOS DELADORES

EN EL PÓQUER, LOS GESTOS DELADORES SON ESOS pequeños gestos o cambios de expresión que ayudan a deducir qué cartas se tienen en la mano. A continuación voy a deducir cuál es tu mano de cartas.

*Agentes de la noche* es un juego que adapta el sistema GUMSHOE a las películas del género de espionaje: no sólo las de James Bond sino también, y en especial, películas como Ronin y la trilogía de Bourne. Creáis agentes dignos de este tipo de películas; duros, ingeniosos, inteligentes, mortales, o en una palabra, invencibles. Después los mandáis a matar vampiros.

El Director (que interpreta el papel usualmente denominado DJ o DM en otros Juegos de rol) empieza creando a los vampiros. En *Agentes de la noche*, los vampiros y su conspiración son modulares, personalizables. En el mundo de un Director podrían temer al ajo y las cruces; en la campaña de otro Director, pueden ser extraterrestres en forma de arañas que se mueven a través del hiperespacio. O ambas cosas. Asimismo, el Director construye la red del enemigo

—las personas y grupos que los vampiros ya han convertido para sus fines— de acuerdo a sus propias preferencias.

A continuación el Director envía a los vampiros, y a sus propios agentes, y a sus peones y herramientas y demonios y monstruos a matarte. El objetivo —tanto el vuestro como el del Director— es la acción, el terror y la sensación especial de suspense que sólo las historias de espías pueden transmitir.

A lo largo de una campaña típica de *Agentes de la noche*, los agentes:

- Destapan el alcance de la conspiración vampírica, trazando el esquema de sus ramificaciones y personal.
- Sobreviven a los ataques de los vampiros o de sus adeptos y peones.
- Descubren la verdadera naturaleza de los vampiros y sus debilidades.
- Detectan y evitan operaciones vampíricas o conspirativas que se estén llevando a cabo o se pongan en marcha ad hoc.
- Debilitan la conspiración vampírica atacando sus principales ramificaciones o personas clave.

- Por último destruyen a los vampiros que forman el centro de la conspiración.

Cualquiera de estos objetivos proporciona la dirección, el esqueleto, el hilo conductor de un escenario o aventura, al que se denomina a lo largo de este juego como una «operación». Una operación puede durar varias sesiones de juego; lo habitual son 2 ó 3 sesiones por escenario.

Por su parte el Director diseña la estructura de la conspiración vampírica, y planea operaciones tanto por iniciativa como en respuesta para poner a prueba a los agentes y desvelar la trama. Las operaciones «activas» son aquellas en las que los agentes realizan avances contra los vampiros: investigan su conspiración, frustran sus objetivos y los atacan. Las operaciones «reactivas» son aquellas en las que los vampiros avanzan a su vez: atacan a algún otro grupo, se infiltran en alguna ciudad nueva o dan caza a los agentes abiertamente.

El Director delinea siempre una estructura para la operación: ¿Cuál es el objetivo de los agentes (o de sus enemigos) y cómo es el esqueleto de la aventura?

¿Qué pone a los agentes tras la pista de una oportunidad o una amenaza? ¿Qué información obtienen y dónde o de quién? ¿Qué recursos tienen preparados sus enemigos? ¿Dónde se acaba la historia, por ejemplo si los agentes descubren la verdad en Venecia o si los vampiros logran sus objetivos en Helsinki?

## DE LA ESTRUCTURA A LA HISTORIA

Las notas del Director sobre la estructura no son una historia. La historia tiene lugar a medida que los jugadores daís vida a esa estructura por medio de las acciones de vuestros personajes. La historia evoluciona de escena en escena, y sois vosotros quienes marcáis el ritmo cuando descubris las pistas y deducís sus conexiones. Vuestros personajes realizan acciones en los lugares a los que van, recogiendo evidencias físicas o pistas sobre el terreno, e interactuando con los personajes secundarios interpretados por el Director, obteniendo datos fiables de los servicios de inteligencia o información privilegiada.

La primera escena proporciona una pista a seguir y lanza una pregunta al aire: ¿Cómo podemos atacar a los vampiros? ¿Qué están tramando los vampiros? A continuación, realizáis trabajo de campo, recopilando información que os indique más cosas acerca de la operación. Cada escena contiene pistas; datos secretos o información que dirigen a una nueva escena. Para pasar de una escena a otra y resolver el misterio global tenéis que reunir las pistas que alimentan vuestro impulso hacia adelante.

Algunas escenas pueden suponer un nuevo giro en la operación cuando la pista principal lleva hasta un desafío mucho mayor o resulta ser una trampa que haga caer a los agentes en una emboscada. Otras escenas pondrán a prueba la rapidez, la resistencia o el salvajismo de vuestros agentes, representando un precio sangriento para poder continuar.

A medida que se acumulan las pistas va perfilándose una imagen de la operación hasta el momento en que vuestros personajes lleguen a una escena culminante, donde todo les es revelado y se enfrentan a sus oponentes. Una escena de recapitulación se encarga de los cabos que han quedado sin atar y presenta las



consecuencias del éxito, o en raras ocasiones, del fracaso. ¿Por qué es posible fracasar? Porque la posibilidad crea ansiedad y suspense.

## CAPÍTULOS

Este libro se estructura de la siguiente manera:

**Personajes** te proporciona las herramientas para crear a tu agente, incluyendo las cualidades que le hacen invencible, su oscuro pasado y su expediente secreto. También puedes escoger las Motivaciones que lo impulsarán y generar Confianza con sus compañeros de equipo.

**Reglas** explica el sistema GUMSHOE de Controles, Gastos y Confrontaciones. A las ya eficaces reglas básicas para investigaciones y acciones se añaden reglas especiales para persecuciones y combates cinematográficos, reglas especiales de terror para la locura y la paranoia, y reglas especiales para determinar el nivel de Riesgo. Si sobrevives, puedes incluso volverte más diestro.

**Herramientas** facilita a los agentes armas, aparatos de espionaje, dispositivos, vehículos y tácticas útiles para su supervivencia.

**Vampiros** tiene todos los componentes para que al Director cree sus propios

horrores personalizados, de la tradición serbia a la novela de Stoker, del cine al folclore o la ficción. A continuación ayuda al Director a elaborar la conspiración y añade un extra sobrenatural de reserva al espectáculo principal. Los abundantes ejemplos preparados pueden hacer volar la imaginación o insertarse en la acción como desafíos mortales.

**Ciudades** detalla el sombrío mundo del crimen, el espionaje y el terrorismo de Europa. También le explica al Director cómo poblarla de vampiros. Como ejemplo se describen rápidamente tres ciudades y se diseña Marsella dotándola de amenazas.

**Historias** es una guía para que el Director prepare operaciones activas o reactivas, dirija el juego y aproveche la creatividad de los jugadores. La vampiríamida le permite determinar con eficacia los contraataques enemigos de manera dramática. Para finalizar, presenta algunos enfoques alternativos para el juego: quita a los vampiros y pon en su lugar a Cthulhu o facilita a los agentes algunos medios paranormales propios.

**Aspirantes** inicia tu campaña con una operación de ejemplo en la que todo se complica terriblemente en Bosnia y tus agentes descubren la existencia de los vampiros. Peor aún: los vampiros descubren la existencia de tus agentes.

Si te aproximas a un contacto de la Red de Contactos para conseguir información en lugar de para alguna acción, gasta 1 Punto de la Reserva de ese contacto. Si se trata de un volcado de datos o informes candentes de inteligencia, el Director te impondrá un Gasto de 2 Puntos; utiliza la diferencia entre un Gasto de investigación de 1 Punto y otro de 2 Puntos como una guía. El Director nunca te obligará a hacer un Gasto para obtener una Pista Clave proporcionada por un contacto de la red.

Naturalmente puedes usar los Puntos de la Reserva de un contacto de la Red de Contactos tanto para información como para acciones.

## SALUD

Salud es un amplio indicador abstracto de tu capacidad para sobrevivir. Incluye tu pericia para evitar daños irreparables con el tipo de suerte que sólo los héroes cinematográficos parecen tener. También mide tu capacidad para soportar heridas, resistir infecciones y sobrevivir al efecto de las toxinas. Cuando eres golpeado en el transcurso de una pelea, tu Reserva de Salud disminuye. Una Reserva de Salud mayor te permite aguantar más tiempo peleando antes de sucumbir a tus lesiones.

Cuando tu Reserva de Salud se acaba, puedes estar aturdido, herido o ser comido de monstruos. Para saber más sobre este tema, consulta la página 63.

Empiezas gratuitamente con 4 Puntos en Salud.

🌀 En una campaña del estilo **POLVO** el máximo valor para tu Salud es 10.

## SENTIR EL PELIGRO

Esta Habilidad te permite percibir, ya sea con la vista o con los otros sentidos, peligros potenciales para ti o para otros. Por ejemplo, puedes:

- Oír el clic al quitarse el seguro de un arma.
- Ver una forma parpadeante cruzar la luna.
- Oler el hedor a osario del aliento de un gul en el almacén sin ventanas.
- Advertir las pequeñas marcas en la muñeca del inspector.
- Tener un mal presentimiento sobre ese agente de aduanas de ojos vidriosos en el puesto de control aparentemente desierto.

Los jugadores nunca saben la Dificultad de un Control de Sentir el Peligro antes de decidir cuántos Puntos gastan, incluso en aquellas partidas en las que los Directores informen generosamente a los jugadores de otros Números de Dificultad. Deben elegir a ciegas cuánto quieren gastar. No es el Director quien tira el dado, por lo que incluso una tirada fallida permite al grupo sentir que algo anda mal. Simplemente no saben de qué se trata. Considéralo como el equivalente en el juego de la música inquietante para crear tensión de una película de miedo.

El Director nunca debería pedir que se use esta Habilidad General para encontrar Pistas del misterio en curso. En vez de eso, se deben usar Habilidades de Investigación, empleando Advertir cuando no haya otra que parezca más apropiada. Sentir el Peligro es para las secuencias de acción del escenario. En resumen, si la causa de sufrir un ataque es no percibir algo, tienes que usar Sentir el Peligro.

También se puede usar Sentir el Peligro como la Habilidad para localizar la fuente específica de un problema ya descubierto: el tictac de una bomba, el francotirador oculto, la runa que absorbe almas.

## INTUICIÓN EN COMBATE

Si tienes una Puntuación de 8 o más en Sentir el Peligro, puedes usar tu



Puntuación en la Habilidad (no la Reserva) en lugar de otra Habilidad para determinar el orden de actuación en una Confrontación o un Combate (ver pág. 60).

## VIGILANCIA

Eres bueno siguiendo a sospechosos sin revelarles tu presencia. Puedes:

- Guiar a un grupo para que sus miembros sigan por turnos a un sospechoso, de forma que el objetivo no se dé cuenta de que le están siguiendo.
- Emplear equipo de visión telescópica para mantener vigilado a un objetivo a distancia.
- Encontrar lugares ventajosos indetectables para seguimiento desde un punto fijo con cámara o a simple vista.

- Mantener una vigilancia sin despertar las sospechas de tu objetivo.
- Prever fallos en tu vigilancia y tomar medidas o usarlos para quitarte de encima a los que te siguen a ti.
- Determinar los patrones habituales de un objetivo, incluyendo puntos estratégicamente adecuados para emboscadas o secuestros.
- Esconderte a plena vista o mezclarse en una multitud.
- Escuchar detrás de puertas o ventanas sin ser a tu vez escuchado.
- Detectar un seguimiento individual o en grupo, u otro tipo de vigilancia no electrónica de otra persona.

Detectar un seguimiento u otro tipo de vigilancia no electrónica sobre ti mismo puede requerir de Vigilancia (si es difícil

que detectar al oponente de lugar a un combate) o de Sentir el Peligro (si acabará en uno); el Director tiene que decidir lo que mejor se ajuste.

Usa Infiltración para moverte pasando desapercibido y esconderte a cubierto. Para ocultarte en una multitud o mezclarte con el paisaje, quitarte de encima a un perseguidor con habilidad o seguir sigilosamente a un objetivo, utiliza Vigilancia. Para escapar de un perseguidor, usa Atletismo.

## LA ESCUCHA

Tener 8 o más puntos en Vigilancia te proporciona 1 punto gratuito en la Habilidad de Investigación Vigilancia Electrónica.

# PERSONALIDAD Y EXPEDIENTE

Una vez que hayas seleccionado tus muchas Habilidades seguramente tendrás alguna idea de tus antecedentes y experiencias; es el momento de terminar la creación del Personaje. Naturalmente, puedes empezar en este punto y construir primero el núcleo emocional de tu agente, para luego decidir qué experiencias podrían haber contribuido a convertirte en lo que es. A partir de estos elementos puedes decidirte por un Trasfondo o dos, y elegir entonces sus Habilidades según parezcan más adecuadas.

Una forma segura de determinar la personalidad de tu agente es fijarse en sus Habilidades Interpersonales: ¿qué nos dice su reparto de puntos entre las Habilidades acerca de sus valores? No se trata únicamente de las indicaciones obvias de Intimidación o Flirteo a 3; Jerga Policial 3 nos habla de profesionalidad gregaria, Negociación 3 de apertura mental a nuevas experiencias, y tanto Detección de Mentiras como Espionaje a 3 podrían ser señales de una incipiente paranoia.

A la inversa, una Habilidad Interpersonal con Puntuación 0 implica que el agente nunca la utiliza; ¿Por qué no lo hace? Una Interrogación de 0 puede indicar una persona amable incapaz de doblegar

a un sujeto, un sadismo que reduce a los objetivos en inútiles balbuceantes o en desafíos psicóticos, o cicatrices psicológicas por las experiencias previas del agente cuando fue interrogado durante un programa de entrenamiento de supervivencia, evasión, resistencia y escape, o en Siria.

Los toques finales —marca de cigarrillos, herencia étnica, forma de vestir, antecedentes familiares, acento, etc.— pueden determinarse ahora o surgir durante la partida. Si no has puesto nombre a tu agente, o tampoco le has dado al menos un alias que suene inspirador, hazlo en este punto.

## FUENTES DE ESTABILIDAD

En las campañas que utilicen Fuentes de Estabilidad, tienes que identificar qué y quién te mantiene cuerdo cuando el estrés de tu vida de mentiras, violencia y miedo amenace con destrozarte tu psique. Ellas te proporcionan la fuerza, la redención y la esperanza para seguir peleando por lo que merece la pena y volver a entrar en esa cripta todas las noches.

Los daños o amenazas que sufran tus Fuentes de Estabilidad desencadenan de inmediato Controles de Estabilidad difíciles (ver pág. 81). Si no tienes acceso a tus Fuentes de Estabilidad, no puedes recuperar Estabilidad durante, o entre, operaciones (ver pág. 92).

Define tus tres Fuentes de Estabilidad de la siguiente forma:


## SÍMBOLO


Se trata de la persona en la que buscas el contacto humano que reduzca dolor y estrés por el momento: tu novia actual, un camarero amable, tu antiguo superior. Un nombre y una frase que lo identifique son suficientes. No puedes elegir a los agentes del equipo puesto que van a sufrir las mismas tensiones que tú y te recuerdan los horrores a los que os enfrentáis. Es lícito, aunque arriesgado, que más de un agente dependa de las mismas personas como miembros de su red de apoyos.

Apoyarse en otros proporciona entereza, pero también es peligroso. En cuanto la conspiración monstruosa se fija en ti, puede usar a tus seres queridos en tu contra.


## INFECTAR


Los vampiros pueden infectar a los vivos, convirtiéndolos también en vampiros. Diversas opciones de infecciones pueden ser:

 Los vampiros infectan a sus víctimas mortales: cuando mueren por pérdida vampírica de sangre, se levantan de nuevo al día siguiente (o después de tres paródicos días) como vampiros. En algunos casos, el vampiro debe alimentarse de la misma víctima tres noches seguidas para infectarla. Este poder es normalmente gratuito, o incluso una consecuencia automática.

 Los vampiros infectan sólo a quienes beben su sangre. Aquellos que mueren después de beber la sangre de un vampiro vuelven como vampiros. El acto de proporcionar sangre vampírica a un mortal crea una conexión entre vampiro y bebedor que puede tener otros efectos sobrenaturales (o parafísicos). Este poder puede ser gratuito, o el vampiro tendrá que proporcionar al bebedor sangre equivalente a 1 Punto de Salud.

Los portadores de enfermedades vampíricas probablemente infecten por contacto de la sangre o fluidos corporales como las enfermedades de transmisión sexual. Suele ser gratuito e involuntario.

 **Dominio:** Los vampiros dominan a aquellos que infectan, convirtiéndolos en vasallos, siervos, sectarios o esclavos. Para los PNJ tiene lugar de forma automática; los personajes jugadores infectados que no pasen a ser PNJ tienen que realizar un Control de Estabilidad de 7 Puntos con una Dificultad de 8 o adquirir una Obsesión por servir al vampiro que los ha convertido (ver pág. 84). Actuar contra el vampiro dominante requiere un Control de Estabilidad de Dificultad 6. Si la Estabilidad del agente infectado se reduce alguna vez por debajo de -12, se convierte en un PNJ vasallo del vampiro.


 **Plaga:** Muchos vampiros del folclore balcánico propagan la tuberculosis, la peste u otras enfermedades por el aire o por contacto. Infectar a un objetivo requiere generalmente de un ataque Cuerpo a Cuerpo con éxito; bátese en los efectos del ántrax de la página 80.


## INVISIBILIDAD

La dificultad de detectar a un ser invisible depende de las circunstancias.

Este Modificador a la Dificultad se aplica a Controles de Vigilancia o Sentir el Peligro, así como al Umbral de Golpe de la criatura. Cualquier mira óptica de una arma que también se pueda utilizar como un dispositivo para detectar vampiros (como una mira de infrarrojos modificada para detectar un vampiro excepcionalmente frío), cancela la penalización al Umbral de Golpe por invisibilidad, que para ese objetivo es el mismo que tendría si fuera visible. Por el contrario, una mira láser (ver pág. 103) no pueden reducir el Umbral de Golpe de un objetivo que el tirador no pueda ver todavía.

Cualquier técnica de invisibilidad vampírica puede ser selectiva: el monstruo es invisible para cualquiera excepto su objetivo o el agente que está tratando de asustar para que dispare, o para los esquizofrénicos, o para los niños pre-púberes. Esta capacidad puede ser automática o deliberada.


 **Indescrptible:** El vampiro no puede ser percibido en absoluto por el ojo humano o retenido en la memoria humana (ver *Memoria difusa* en pág. 131). Los seres queridos se olvidan de la existencia misma de quienes son convertidos por los vampiros, o fabulan recuerdos falsos de muertes que les son reconfortantes. Este efecto es la forma aumentada de Distorsión (ver pág. 129); sigue la misma mecánica de las reglas que la versión automática de la Nublar la Mente de los Hombres, más abajo; normalmente es un poder gratuito. La luz ultravioleta, una droga o infección específicas, o lentes especialmente polarizadas pueden «fijar» la imagen del vampiro, o puede que los agentes sencillamente no lleguen a ver nunca las cosas que terminan cazando. Tal vez el Director dirige un combate e inmediatamente después explica: «Os encontráis rodeados de casquillos de bala. Algunos de vosotros tenéis heridas muy feas. No tenéis ni idea de cómo habéis llegado hasta aquí». Se trata de un gran efecto para una partida del estilo REFLEJO, en la que los agentes no estén muy seguros de nada; compáralo con *Amnesia*, en la página 85.

 **Manto de tinieblas:** Los vampiros demoníacos invocan sombras que lo

## INVISIBILIDAD

CONDICIÓN	MODIFICADOR A LA DIFICULTAD
Su escondite no puede ser descubierto fácilmente	+5
Acaba de hablar o hacer ruido	+3
Se le puede oler	+3
«¡Está entre esas sombras!»	+3
Ha manipulado un objeto físico o dejado huellas visibles (pisadas, salpicaduras de sangre) en los últimos instantes	+2
Se puede ver una parte pequeña: un ojo, colmillos sangrientos	+2
Puede ser detectado por perros en la escena	+2
Sólo se puede ver en un espejo, una mira de infrarrojos, etc.	+2
Forma visible sólo parcialmente o recubierta de polvo, nieve, arena, pintura	+1
Está tocando al agente	+1

envuelven todo y se esconden en su seno. Estas sombras aumentan la oscuridad en dos niveles: por ejemplo, la Noche se convierte en Total Oscuridad y una habitación iluminada se quedará en Penumbra. Las linternas y otras luces artificiales no pueden penetrar estas sombras por defecto, y la luz del sol acaba con ellas, pero no dudes en cambiarlo.

 **Nublar la mente de los hombres:** Los vampiros psiónicos convencen a los testigos de que no ven (y por lo general, tampoco huelen ni oyen) nada, lo que da lugar a un vampiro que sólo puede ser visto por las cámaras o sistemas de detección mecánica. A veces también son detectados por los perros; los animales pueden ser inmunes a la persuasión psiónica. Dependiendo del poder del vampiro, tendrá que gastar 2 Puntos de su Reserva de Aberración por escena



o 2 Puntos por testigo. Una versión más poderosa se aplica *automáticamente* a cualquier persona con una Reserva de Estabilidad menor que la Reserva actual de la Aberración del vampiro. Los agentes que sospechen la presencia de un vampiro invisible entre ellos deben realizar un Control de Estabilidad de Dificultad 6 para convencerse de verlo.

**🕸️👁️ Volverse invisible:** Los vampiros sobrenaturales vuelven a su forma de espíritu, visible sólo para caballos, perros, gatos y personas con habilidades espiritistas. Los vampiros alienígenas no «se vuelven invisibles», sino que atraviesan alguna esquina del hiperespacio o giran dimensionalmente respecto al mundo terrenal.

## INVOCAR

Los vampiros pueden pedir la ayuda de poderes oscuros y llenos de odio, o de los seres más bajos y rastreros de la noche. Por regla general, invocar algo más poderoso que un vampiro (un señor demonio,

una nave nodriza alienígena) conlleva un ritual que dura varios minutos (en combate, 30 Rondas menos 1 por cada Punto de Aberración gastado por el vampiro); invocar a algo menos poderoso que un vampiro (una multitud de ratas, un gull) requiere una orden que dura unos segundos (en combate, 4 Rondas menos 1 por cada Punto de Aberración gastado por el vampiro).

Un vampiro puede invocar:

- Matones o un helicóptero para huir, o miembros de un clan endogámico de los Balcanes, invocados telepáticamente.
- Cadáveres cercanos, incluyendo agentes muertos, como zombis (ver pág. 153).
- Aquellos de los que se ha alimentado o que comparten su sangre.
- Servidores monstruosos de la sección El equipo sobrenatural (ver pág. 147).
- Señores demonio o diablos menores.
- Lobos, ratas, moscas u otras criaturas similares (ver pág. 154).

El tiempo de respuesta a la llamada del vampiro es muy rápido, incluso inmediato, a menos que los agentes hayan tomado precauciones para aislar el área de combate. Cualquier vampiro que pueda invocar ayuda en su propio terreno la tiene preparada de antemano y lista para actuar. Los vampiros tienen la obediencia automática de cualquier ayuda invocada excepto demonios, que pueden tener mal temperamento.


## MAGIA

Según Abraham van Helsing, Drácula podía controlar el viento y las olas, aumentar y disminuir de tamaño a voluntad, teletransportarse, crear nieblas y tormentas y «llegar en los rayos de luz de luna como polvo cósmico». No todo se debe a la naturaleza vampírica de Drácula, sino a su larga formación en la Escolomancia, la escuela del Diablo bajo el lago Hermannstadt en Transilvania.

De esta forma, el Director puede contar con vampiros que pueden hacer

## TRASTORNO ADICTIVO

Desarrollas una adicción grave, lo más probable al alcohol o las drogas, pero cualquier cosa razonable es posible: la pornografía, los juegos de azar, los estimulantes o incluso los antidepresivos. Cuando no tengas una fuente de abastecimiento disponible, deberás hacer un Control de Estabilidad (Dificultad 4) para poder continuar con la operación en curso en lugar de irte en busca de una dosis. Cuando te encuentres con una oportunidad de satisfacer tu adicción, tendrás que realizar el mismo Control de Estabilidad para resistirte. Satisfacer tu adicción te costará probablemente Puntos temporales de Atletismo o Salud, aumentará las Dificultades o interferirá con muchas Habilidades de Investigación a discreción del Director.

 Tu adicción te distrae de tu trabajo; para hacer un Gasto de Investigación tienes que gastar también 1 Punto de Estabilidad. No obstante, puedes recuperar 2 Puntos de Estabilidad entregándote a tu adicción entre operaciones.

## OBSESIÓN

Desarrollas una obsesión: puede tratarse de un trastorno obsesivo-compulsivo, una fobia a las ratas o a caerte, una obsesión maniaca con la religión o la sangre, o un sinnúmero de posibilidades más. Decides con el Director la naturaleza de la obsesión de acuerdo con los sucesos que la provocan. Cuando te encuentres en la tesitura de padecer tu obsesión, deberás hacer un Control de Estabilidad (Dificultad 4) para resistirte.

Lo que es más, coge 6 Puntos de entre tus Puntuaciones en cualesquiera Habilidades y crea con ellos una nueva

## ABSTINENCIA

Pasar por un proceso de abstinencia a sustancias fisiológicamente adictivas como pueden ser la heroína o el alcohol dura cuatro semanas. Durante ese tiempo te encuentras Conmocionado. Tienes que realizar un Control de Estabilidad a la semana al nivel de Dificultad que tuviera tu adicción cuando empezaste tu abstinencia. Fallarlo te empuja a una recaída; si eres incapaz de conseguir una dosis, reduce tu Salud en una cantidad igual a tu fracaso. Cualquier recaída reinicia el reloj de cuatro semanas.




Reserva de Obsesión. Sólo puedes gastar estos Puntos para ahondar en tu interés obsesivo:

- **Trastorno obsesivo-compulsivo:** Sólo puedes gastar los Puntos de Obsesión en Advertir, Preparación u Ocultar. Tienes que realizar Controles de Estabilidad para resistir el impulso de limpiar u ordenar todo alrededor, por ejemplo quedándote atrás para recoger todos los casquillos de bala.
- **Fobia:** Sólo puedes gastar los Puntos de Obsesión para huir o esconderte del objeto de tu miedo. El Director puede dejar que gastes Puntos en combate como se indica más abajo en manía berserker. Si tienes una fobia a una comunidad específica (los estadounidenses, los médicos, los musulmanes) necesitas gastar 1 de Estabilidad para usar cualquier Habilidad Interpersonal con sus miembros incluso si has superado el Control de Estabilidad para evitar atacarles, imprecargarles o huir de ellos.
- **Manía:** sólo puedes gastar los Puntos de Obsesión para estudiar directamente o robar el objeto de tu manía.

- **Manía berserker:** sólo puedes gastar los Puntos de Obsesión para Apropiarse la Acción (ver pág. 70) y Ataques Temerarios (ver pág. 73). No es compatible con un TEPT; todas las Dificultades de Infiltración y Vigilancia aumentan en 1.

El director tiene que asegurarse de que no explote el sistema. No se permite algo como «uso los Puntos para Disparo porque tengo una obsesión con ser el mejor». No puedes gastar estos Puntos para realizar Controles de Estabilidad.

Cada vez que ganes experiencia, tendrás que asignar 1 Punto a tu Reserva de Obsesión.

 Necesitas gastar 2 Puntos de la Confianza de tus compañeros agentes para darles 1 Punto de ayuda.

## PARANOIA

Tu temor a enemigos invisibles, peligros que se avecinan y ser traicionado por tu propio bando ha superado los niveles de peligro propios de la profesión. Ahora tendrás que realizar Controles de Estabilidad (Dificultad 4) para resistirte a perder el tiempo tomando ridículas contramedidas,



## REGLA OPCIONAL: GASTAR CONMOCIONADO

Algunos jugadores encuentran un poco restrictiva la limitación sobre Gastos mientras están Conmocionados. Si quieres que tus PJ se arriesguen a volverse locos a fin de hacer un Gasto, utiliza la regla siguiente.

**Conmocionado:** Para hacer un Gasto de Investigación, realiza primero un Control con una Dificultad igual al valor absoluto actual de tu Reserva de Estabilidad. Puedes forzarte

deliberadamente reduciendo voluntariamente tu Reserva de Estabilidad en una cantidad de tu elección. Por cada Punto en que la reduzcas, sumas 1 al resultado del dado. La Dificultad de tu Control de Estabilidad se basa en tu Reserva de Estabilidad antes de realizar esta reducción. Si lo superas con éxito, puedes hacer el Gasto en Investigación.

## EVALUACIÓN PSICOLÓGICA

Un Investigador con la Habilidad de Psiquiatría puede gastar Puntos de su Reserva para ayudar a otro a recuperar Puntos gastados de Estabilidad. Por cada Punto de Psiquiatría gastado, el receptor recupera 2 Puntos de Estabilidad.

Si un personaje está Conmocionado o actúa de forma errática debido a una enfermedad mental, puedes gastar 2 Puntos de Psiquiatría para devolverle a un estado de lucidez temporal. A partir de entonces actuará racionalmente durante el resto de esa escena.

## JUGANDO CON LA CABEZA

Una enfermedad mental puede ser curada mediante un tratamiento prolongado con la Habilidad de Psiquiatría. Al principio de cada escenario, en una escena de prólogo que preceda a la acción principal, el Personaje que administra el tratamiento realiza un Control de Psiquiatría (Dificultad 4). Los agentes también pueden usar Red de Contactos para reclutar a un PNJ psicólogo que realice el Control usando su Reserva contra una Dificultad de 3.


Tras tres Controles consecutivos con éxito y tres escenarios seguidos en los que



el paciente mantiene su Reserva de Estabilidad por encima de 0, todas las enfermedades mentales que sufra desaparecen. Los jugadores podrían adoptar a su elección las peculiaridades y características de sus enfermedades para interpretar a sus agentes, incluso después de curados.

Sin embargo, si en algún momento el agente adquiere de nuevo una enfermedad mental, la cura se hace imposible.

acusando a tus aliados de traicionarte a Ellos o de dar rienda suelta a tus miedos de alguna forma. El Director no sólo podrá pedirte que realices un Control de este tipo en cualquier momento de la sesión que elija, sino que también los demás jugadores tendrán ese poder.

El lado positivo es que ahora puedes gastar Puntos de Estabilidad en Controles de Vigilancia.

 Tu miedo y nerviosismo patentes, y tus frecuentes arrebatos conversacionales acerca de Ellos, añaden 1 al coste de todo Gasto Interpersonal; añade 1 al coste de todo Gasto Académico puesto que tus investigaciones y patrones de pensamiento se confunden. Ya no puedes gastar Puntos de Experiencia en tu Reserva de Red de Contactos o mejorar ningún contacto ya creado.

  Sólo puedes confiar en uno de tus compañeros agentes; el resto de Confianza se pierde.

## OTRAS AFECCIONES

Las siguientes enfermedades mentales presentan obstáculos ligeramente mayores para partidas centradas en el drama —y algunas opciones más para momentos específicos y arcos personales de los Personajes— que las cuatro afecciones estándar anteriores. Todas son relativamente comunes en las novelas de espías, y algunas aparecen incluso en películas o series televisivas del género. La amnesia y la personalidad múltiple son, a su manera, condiciones prácticamente emblemáticas del mismo.

Otra cosa que tienen en común todas estas afecciones es su estrecha conexión con las novelas y películas góticas y de vampiros; Renfield en la novela de Stoker es sólo el primero de una larga lista de esquizofrénicos siervos vampíricos. También es típico de los vampiros inspirar erotomanía en sus víctimas; usa Obsesión (con un objeto de deseo específico, por lo general el vampiro o su equivalente simbólico) para reproducirlo.

Lo que puedan hacer los vampiros, por descontado podrán hacerlo también las conspiraciones que controlan la mente y las agencias gubernamentales, convirtiéndolas a todas en excelentes posibilidades para una partida del estilo REFLEJO.

Las afecciones denominadas «trastornos» (trastorno límite de la personalidad y trastorno depresivo mayor) usan las mismas reglas que el TEPT y el trastorno adictivo de más arriba. Los agentes pueden manifestarlas en las campañas que las utilicen la primera vez que su Estabilidad se reduzca por debajo de -5. Si son curados, el primer Control de Estabilidad para evitar una recaída tiene una Dificultad de 4 en ambos casos. Como ocurre con el TEPT y el trastorno adictivo, se manifiestan la noche después del suceso que los provoca.

Las demás afecciones (Amnesia, Personalidad Múltiple, Esquizofrenia) usan las mismas reglas que Obsesión y Paranoia, vistas más arriba. Los agentes pueden manifestarlas en las campañas que las utilicen la segunda vez que su Estabilidad se reduzca por debajo de -5. Como ocurre con Obsesión y Paranoia, se manifiestan durante el suceso que las provoca.

## AMNESIA

No puedes recordar algún aspecto de tu pasado. La amnesia que simplemente bloquea todos los detalles del trauma que la provoca no es relevante para las reglas; la pérdida de memoria, aunque preocupante, no es equivalente a la Paranoia, la Esquizofrenia o las demás enfermedades mentales que figuran en esta sección. Darte cuenta de que tienes Amnesia respecto a un suceso concreto conlleva una pérdida potencial de 3 Puntos de Estabilidad o más si el suceso resulta fundamental para tu vida, como por ejemplo tu reclutamiento, o si implica un cambio importante en tus circunstancias, como la pérdida de un compañero de equipo o de una extremidad.

Afortunadamente para el equilibrio del juego, los sucesos traumáticos pueden causar amnesia psicógena, el intento deliberado de la mente por esconderse de cualquier tiempo pasado potencialmente dañino, incluyendo tu nombre, tus amigos y tu vida hasta el suceso. Es también el tipo de amnesia que los programas secretos del gobierno incluyen en la formación de sus asesinos, si tanto el Director como tú queréis seguir ese camino.

# AGENTES DE LA NOCHE

AGENTES DE LA NOCHE adapta el sistema GUMSHOE al género de espionaje, combinando la paranoia que impulsa películas como Ronin y El caso Bourne con el horror sobrenatural directamente salido de Bram Stoker. La investigación es crucial, pero nunca se frena la acción, que crece enormemente con más opciones de combate demoledor, espionaje de alta tecnología y persecuciones llenas de adrenalina.

Este libro incluye:

- ⊗ CUATRO ESTILOS DIFERENTES DE JUEGO —Combustión, Polvo, Reflejo y Envite— que te permiten ajustar el nivel de deslealtad, valor y acción en tus partidas.
- ⊗ CUATRO TIPOS DIFERENTES DE VAMPIROS: Sobrenaturales, Condenados, Alienígenas y Mutantes.
- ⊗ NUEVAS REGLAS para Guindas, persecuciones de coches y características de la tecnología para espionaje y armamento.
- ⊗ UN TRASFONDO MUY DETALLADO de lugares, desde una prisión clandestina en Lituania hasta los desvencijados tejados de la Ciudad Vieja de Praga.

AGENTES DE LA NOCHE actualiza los clásicos terrores góticos a la era posmoderna presentando monstruosidades completamente modulares: Los DJ pueden construir sus propios vampiros, componer sus propios secuaces, confeccionar sus propias conspiraciones para adaptarse a su sentido personal del estilo y la historia.



Shadowlands