



ONE NITE
DJ DAMEN

ONE NITE
DJ DAMEN

ONE NITE
DJ DAMEN

ONE NITE
DJ DAMEN



CLUB DANTE

CLUB DANTE

KMJ
2017

Capítulo Uno: Introducción



Los humanos siempre han contado historias de fantasmas. Siempre nos ha fascinado la muerte y la posibilidad de que haya algo después, desde los primeros atisbos de civilización cuando nuestros ancestros se apiñaban junto a hogueras, hasta los educados espectros de la tradición navideña inglesa o los “documentales” tipo *found footage* sobre cazas de fantasmas de hoy en día. Hemos encontrado un millón de formas de contar esas historias, desde lo reconfortante a lo aterrador y humorístico, pero en todas ellas miramos al otro lado del velo con la esperanza de encontrar algo.

Wraith: El Olvido es sólo otra forma de contar historias de fantasmas, sólo que éstas no se relatan en torno a esa hoguera paleolítica ni lo hace un único narrador. Las historias de **Wraith** son escritas y narradas por grupos de jugadores y sus Narradores. Siéntate para jugar a **Wraith** y estarás ayudando a escribir el siguiente capítulo en un relato que te pertenece a ti y a tus amigos, una historia de fantasmas que nadie ha oído nunca antes.

Porque en **Wraith**, tú interpretas a los fantasmas.

Este libro es la guía básica para contar esas historias. Tiene todos los escenarios, reglas y herramientas que se necesitan para contar historias dentro del marco del juego. Aquí está todo lo que un jugador necesita para convertirse en un wraith, un fantasma con asuntos por resolver cuyas pasiones lo ligan a la tierra de los vivos. Aquí está el mundo que exploran, los medios para cartografiar todas sus derrotas, victorias y aventuras.

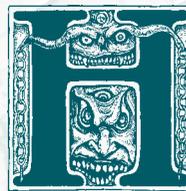
Y ésa es la clave de **Wraith**: no “ganar” o “perder”, porque en un juego como **Wraith** esos conceptos no tienen sentido. Si

has jugado a juegos de rol antes, ya lo sabes; si no, prepárate para un nuevo tipo de experiencia de juego, donde el viaje, y no un destino arbitrario, es lo que importa. Puede sonar extraño, pero no es nada que no hayas hecho antes. Es sólo que, esta vez, en lugar de jugar a policías y ladrones, serás alguien distinto, alguien que ha pasado a mejor vida pero que aún no está listo para partir.

Serás el protagonista de tu propia historia de fantasmas.

Así que empecemos. Es tiempo de sumergirse en el Inframundo y ver lo que nos aguarda. Tiempo de aprender sobre el ancestral imperio de los muertos y el trágico legado del poderoso fantasma conocido como Caronte. Tiempo de tomar las armas contra los voraces servidores del Olvido o de recorrer las humildes calles de tu ciudad y aparecerte a quienes te contrariaron en vida. Tiempo de ver lo que este libro tiene que ofrecer y hacerlo tuyo.

Un poquito de historia



Hace veinte años, la primera edición de **Wraith** puso las herramientas para contar esas historias en manos de la gente. Ofreció reglas para interpretar a uno de los Muertos Sin Reposo y delineó el vasto y aterrador mundo que habitaban *post mortem*. Desde su primera edición, **Wraith** ha visto muchos cambios. Se exploró y expandió la ambientación. Se añadieron y revisaron reglas. Se jugaron partidas, se contaron historias y, por último, el mundo (o al menos el mundo con el que los jugadores de **Wraith** estaban familiarizados) terminó.

Pero el quid de las historias de fantasmas es que el final no siempre es el final. A veces es sólo el principio. Así, tras dos décadas, **Wraith** renace en esta nueva edición ampliada y actualizada. Si ésta es tu introducción al mundo de **Wraith**, todo lo que necesitas para jugar está justo aquí. No hay necesidad de preocuparse por el contenido de ediciones anteriores o de ponerse al día. Si jugaste a **Wraith** en una de sus encarnaciones anteriores, probablemente percibirás ciertos cambios (nuevas reglas diseñadas para mejorar o corregir algunas, ajustes en la ambientación para hacerla más cohesiva y otras cosas), pero en su corazón, **Wraith** sigue siendo **Wraith**.

Narración e interpretación



Los humanos son criaturas que Narran. Vemos el destello de un rayo y creamos la historia del furioso Zeus en el Olimpo lanzando rayos. Contar historias, ya sea en novelas épicas de mil páginas o en 140 caracteres, es parte de lo que somos y lo que instintivamente hacemos.

Y al contar historias, tomamos el papel de los personajes de las mismas. Nos ponemos máscaras y asumimos voces distintas a las nuestras. Nos convertimos en héroes y villanos, en nobles aliados e inocentes testigos. Nos convertimos en parte de las historias que contamos.

Wraith es parte de esa tradición narrativa, aunque no en el método tradicional de un narrador y su audiencia. Una partida de **Wraith** tiene un Narrador, alguien que establece el escenario y guía la acción, pero la historia no le pertenece sólo a él. Cada jugador contribuye también al asumir un papel o, como nosotros lo llamamos, interpretar un personaje. Lo que ese personaje dice y hace también ayuda a moldear la historia, ya que se lo cuenta a los demás jugadores.

La otra cara de contar historias es la interpretación. **Wraith** es un juego de rol en el sentido clásico, trata menos sobre subir de nivel que sobre la oportunidad de interpretar a alguien distinto y experimentar lo que es estar en su piel (o, en este caso, ectoplasma). En ese sentido, no es diferente de los juegos que jugábamos de niños, en los que éramos superhéroes o monstruos gigantes o lo que quisiéramos ser. La única diferencia está en las reglas: los papeles que interpretábamos en los columpios o en el parque infantil sólo estaban limitados por nuestra imaginación y el timbre del recreo. **Wraith**, en cambio, tiene reglas concretas para ayudar a determinar la acción y hacer que avance. Las reglas establecen los límites de la historia y el mundo y te permiten saber qué puedes hacer y qué no y cómo llevar a cabo lo que tu personaje quiere tratar de hacer. Proporcionan un medio para resolver conflictos y describir desafíos. Cuando éramos pequeños discutíamos cuando había un conflicto en las historias que estábamos contando (“¡Te pillé!”; “¡No, no me has pillado!”; “¡Sí, sí te he pillado!”). En **Wraith** comprobamos las reglas y, si es necesario, tiramos los dados adecuados para lograr lo mismo.

Todas las reglas que necesitas para jugar a **Wraith** se encuentran en el Capítulo Tres. Ésas son las reglas básicas. Las demás que encontrarás en el resto del libro, ya hablemos de los poderes fantasmales llamados Arcanoi o cómo realizar un tiroteo con balas espectrales, son las reglas específicas que dan, a falta de un término mejor, vida a la historia.



Wraith, en su forma básica, se juega haciendo que todo el mundo sentado a la mesa (real o virtual) experimente un capítulo de la campaña en curso juntos. Aunque no hay límite superior a la cantidad de jugadores que puedes tener, más de seis tiende a ser difícil de manejar. Y si consideras el hecho de que no siempre puedes juntar a todo el grupo, lo que significa que el Narrador tendrá que hacerse cargo de los personajes cuyos jugadores no estén presentes, es mejor hacer las cosas sencillas y más pequeñas.

Cómo usar este libro



Este libro se divide en trece capítulos y un apéndice, cada uno de los cuales define y describe un aspecto concreto del juego. Es importante recordar que lo que contienen estos capítulos es un punto de partida, no lo principal. Es tu juego, y siempre deberías sentirte libre de

adaptar los elementos de **Wraith** que funcionen mejor para ti y tu partida. Además, en varios puntos encontrarás formas alternativas de manejar cosas como la Guía de la Sombra y los Tormentos, para permitirte una amplia variedad de estilos de juego. No hay una respuesta "correcta", sólo una variedad de herramientas que puedes usar para hacer que tu juego sea lo que tú quieras que sea.

Capítulo Uno: Una Introducción. Los fundamentos básicos de **Wraith** y un primer atisbo del mundo de los Muertos Sin Reposo.

Capítulo Dos: El Inframundo. Un vistazo al mundo de **Wraith**, desde las tierras de los vivos a lo más profundo del corazón del Olvido y la sociedad de los muertos.

Capítulo Tres: Reglas. Un recorrido por las reglas que definen **Wraith** y todos sus sistemas.

Capítulo Cuatro: Creación de Personaje. Cómo crear un personaje de **Wraith**, desde el concepto inicial a los toques finales.

Capítulo Cinco: Rasgos y Gremios. Descripciones detalladas de los diversos Rasgos y Poderes de los personajes wraith, así como una introducción a los Gremios que practican los diversos Arcanos fantasmales.

Capítulo Seis: La Sombra. Una guía del lado oscuro de la personalidad de cada wraith, tanto del concepto como para construir uno. También incluye las reglas y técnicas para los Tormentos.

Capítulo Siete: Narración. Consejos y técnicas para dirigir partidas de **Wraith** que vayan desde el horror gótico a las aventuras no-muertas, pasando por el terror cómico.

Capítulo Ocho: Sistemas. Los fundamentos del juego, desde viajar de unos niveles a otros del Inframundo a los puntos de Experiencia y mucho más.

Capítulo Nueve: Drama. Una referencia para las estructuras y acciones habituales de una partida de **Wraith**, desde la composición de escenas a las reglas de combate.

Capítulo Diez: Espectros. Una guía para los Espectros (wraiths que han sucumbido al Olvido) y otros habitantes más peligrosos del Inframundo.

Capítulo Once: Los Resucitados. Reglas y conceptos para interpretar y narrar a los Resucitados, wraiths que han vuelto a sus cuerpos y andan libres por las Tierras de la Piel.

Capítulo Doce: El Mundo de Tinieblas. Médiums, vampiros, cazadores de fantasmas, hombres lobos y mucho más, cómo interactúan con los Muertos Sin Reposo y cómo integrarlos en una crónica.

Capítulo Trece: Los Reinos Oscuros. Estigia no es el único lugar al que van los muertos cuando fallecen.

Apéndice: Orpheus. Una guía para integrar el mundo de **Orpheus** (mortales vivos que se infiltran en el Inframundo) en **Wraith**.

Roles

El Narrador



Toda historia necesita un Narrador, y las que se crean colectivamente al jugar a **Wraith** no son distintas. El Narrador es a partes iguales director, deidad y director de *casting* del juego. Es su responsabilidad crear el esquema narrativo del juego, preparar el material con el que los jugadores van a encontrarse y asumir el papel del resto de gente en ese mundo (vivos o muertos) con quien los jugadores interactuarán. Tiene que estar listo para improvisar de forma que satisfaga los desafíos a los que los personajes se pueden enfrentar y, si es necesario, interpretar una docena de personajes con los que poblar ese lugar del más allá en el que tiene lugar su campaña.

Pero lo que es más importante, el papel de un Narrador es asegurarse de que todo el mundo se lo pase bien. Esto no significa complacer los caprichos de todo el mundo y dar a cada personaje exactamente lo que quiere. Tampoco tiene que plegarse a las sugerencias de cada jugador para que todo el mundo se vaya contento a casa. Significa contar una historia de la que todos los jugadores se sientan parte integral. Significa asegurarse de que todo el mundo está involucrado (aunque no sea en todo momento) y se sienta cómodo. Y significa comprender que la historia que se cuenta pertenece a todos (Narrador y jugadores por igual) para que los jugadores no se descontrolen ni el Narrador los encorsete en una trama por la que no tienen interés.

En términos más prácticos, el Narrador también es el árbitro de las reglas del juego. Es el Narrador quien decide qué tiradas se hacen, cuándo y en qué casos es mejor maquillar un poco los resultados para crear una historia mejor. También es el Narrador quien aplica las reglas del mundo y quien se asegura de que el juego esté equilibrado para todos. Es importante que el Narrador esté al menos familiarizado de forma razonable con los contenidos del libro, especialmente los fundamentos del mundo y las reglas para cosas como tiradas de dados, Salud, Sombras, Tormentos y cosas similares. Eso no significa que tengan que memorizar cada palabra (después de todo, el libro está diseñado como una referencia para el juego), pero sí significa que ha de saber cómo hacer que el juego fluya de forma normal y estar dispuesto a comprobar cosas que no sabe.

Narrar **Wraith** puede ser un desafío, pero también puede ser increíblemente gratificante. Traer a la vida el mundo de los muertos

para ti y tus jugadores puede crear sesiones de juego agradables, conmovedoras y emocionalmente poderosas. Al final de cada sesión tendrás una historia que pertenecerá sólo a ti y a tus jugadores.

Para más detalles sobre el papel del Narrador, ver el Capítulo Siete.

El jugador

Ningún Narrador puede funcionar sin jugadores, los actores en el drama que crean juntos. Los jugadores asumen un papel principal (y uno secundario, más al respecto más adelante) en el mundo, y crean un personaje jugador que les sirve de avatar en el Inframundo. Este personaje es un wraith, uno de los Muertos Sin Reposo, y es la forma con la que decide interactuar con la historia: una serie de rasgos, habilidades, poderes y elementos narrativos que crean una personalidad única. Cuando el juego comienza, el jugador asume el aspecto del personaje, reacciona como él lo haría en una suerte de teatro improvisado complementado con reglas que describen acciones e interacciones. Es el jugador quién decide lo que su personaje hace y lo que no, y quién interactúa con los demás jugadores como parte del grupo. Cada palabra que dice el wraith y cada acción que toma, proviene del jugador.

Pero esto tiene un giro más. Cada wraith tiene también un lado oscuro, llamado la Sombra. Y cada jugador, además de interpretar a su wraith, también interpreta la Sombra de otro personaje. Trataremos esto con mayor profundidad más adelante, pero este estilo de juego, llamado Guía de la Sombra, proporciona una experiencia de juego única y la oportunidad de asumir varios papeles durante una única campaña.

Por último, es responsabilidad del jugador interpretar e interactuar con el Narrador y los demás jugadores. Esto no significa ser el centro de atención en todo momento, pero sí estar involucrado, activo y consciente de las reglas de la historia en curso. Si entiendes eso, estamos listos para empezar.

Porque, en serio, ¿qué hay mejor que contar una historia con tus amigos?

Personaje

Como se señalaba antes, jugar a **Wraith** significa crear un personaje. Los personajes de **Wraith** son fantasmas, miembros de los Muertos Sin Reposo que tienen asuntos pendientes en la Tierra en el más allá. Es labor del jugador, con algo de ayuda del Narrador y puede que de los demás jugadores, determinar quién es su personaje singular. Esto significa tanto idear un nombre e historia (por ejemplo, “Bob era un bombero que murió cuando rescataba a un niño pequeño de un terrible incendio”) como seguir las reglas de creación de personaje para construir las capacidades del tuyo conforme a las reglas. Esto te permite saber lo que tu wraith puede y lo que no puede hacer, al tiempo que te ayuda a determinar quién eres, cómo reaccionas a las cosas y qué esperar lograr.

Cuanto más cuerpo tenga tu personaje de **Wraith**, más fácil será interpretarlo. Más allá de los puntos en la hoja de personaje que digan lo fuerte que es, es útil saber lo que realmente le hace funcionar. ¿De dónde es? ¿Cómo se ganaba la vida? ¿Dejó familia o seres queridos cuando falleció? Cuantas más preguntas puedas responder, más real se vuelve tu personaje y es más fácil interpretarlo en el siempre cambiante escenario de una campaña de **Wraith**.

Ganadores y perdedores

Nadie gana una partida de **Wraith**. Tampoco pierde nadie, al menos no en el sentido tradicional. Los personajes pueden triunfar o fallar, pero la historia avanza al siguiente capítulo. El reparto puede cambiar por el camino conforme los jugadores deciden que la historia de un personaje concreto llega a su fin, pero eso no significa que el rol del personaje también lo haga. Incluso si un personaje es destruido, es sólo una oportunidad para asumir un nuevo papel y buscar nuevas aventuras.

Lo que es otra forma de decir que jugar a **Wraith** significa hacer a un lado las viejas ideas de lo que sacas de un juego. Lo que importa es la experiencia, ya sea ayudar a ahuyentar a una oleada de Espectros o lidiar con una de las cosas que impiden avanzar a tu personaje. Puedes vencer o perder peleas; también puedes “ganar” sin tirar dados o enfrentarte a un solo enemigo, simplemente interpretando una escena de una forma que te resulte gratificante a ti y la gente con la que juegas. El éxito está en contar una historia satisfactoria. Todo lo demás es sólo detalles.

Ayudas de juego

Hay muy pocos requisitos físicos para jugar a **Wraith**. Necesitarás suficientes dados de 10 caras para el grupo, así como lápices y hojas de personaje impresas si quieres una copia física. Más allá de eso, todo es ambientar el lugar de juego. Usa lo que sea que te funcione para hacer más gratificantes tus partidas y que haga que tus jugadores, al igual que tú, estén más predispuestos; aunque deberías poner un límite en el atrezo para que no incomode a los demás jugadores. Música de miedo, velas, sonido de cadenas, cartas y viejos recortes de periódicos, etcétera, son cosas que enfatizan el juego y ayudan a sumergirse más en la experiencia. Sólo recuerda que el atrezo debería estar al servicio de la historia, y no al revés.

Términos

En este capítulo y los sucesivos, hay gran cantidad de términos muy específicos (y a veces en mayúscula) que se usan para describir elementos de **Wraith**. Al final de este capítulo encontrarás un completo glosario de términos.

Rol en vivo



El rol en vivo, o ReV, saca a los jugadores de la mesa y les permite encarnar a sus personajes a tiempo real. En vez de describir lo que tu wraith dice y hace, lo haces y dices tú mismo, de forma que se elimina una capa entre tu personaje y tú.

Jugar en vivo a **Wraith** puede ser un poco complejo, por ejemplo, nadie ha determinado cómo atravesar paredes, lo cual significa adaptar reglas o usar reglas establecidas como las del **Teatro de la Mente**. Al mismo tiempo, el juego en vivo puede ofrecer una variante satisfactoria de la experiencia de **Wraith**, con la posibilidad de partidas más amplias, sistemas de

juego emergentes y caracterización como los personajes. Las reglas concretas que uses importan menos que asegurarse de que todo el mundo se lo pase bien.

Los fundamentos

¿Qué es Wraith?



Todo el mundo muere dejando asuntos pendientes. Para la mayoría de la gente, eso no es suficiente para impedirles avanzar a lo que sea que viene después, ya sea el Cielo, el Infierno, otra encarnación o el eterno vacío del Olvido. Pero para unos pocos, la fuerza de las cosas que dejaron por hacer es suficiente para mantenerlos atados, aunque sea tenuemente, a esta existencia. Son los Muertos Sin Reposo.

Son los wraiths.

Dicho simple y llanamente, los wraiths son los espíritus de los muertos que, por la razón que sea, no han superado las ataduras de sus vidas. Algunos se aferran a las cosas, lugares y gente que aman. Estas cosas, llamadas Grilletes, los vinculan a las tierras de los vivos y los anclan contra la insaciable atracción del Olvido. Otros han aceptado su existencia fantasmal y han seguido morando en el Inframundo mucho después de que los países en los que una vez moraban se hayan deshecho en polvo.

Suspendidos entre la vida y la muerte, los wraiths han de lidiar con los desafíos de su nueva existencia. Pueden escoger mantenerse cerca de las tierras de los vivos, interactuar con las denominadas Tierras de la Piel y aparecerse a aquéllos que aún respiran. Otros se adentran más en el Inframundo y forman parte de Estigia (o toman las armas contra ella), el ancestral imperio de los muertos.

En **Wraith: El Olvido**, interpretas el papel de un wraith, uno de los espíritus sin descanso que aún tiene trabajo por hacer. Atrapado entre la incansable gravedad del Olvido, la peligrosa existencia de un wraith en el imperio de los muertos y las cada vez más distantes tierras de los vivos, debes encontrar una manera de aguantar.

El Inframundo

Las tierras de los muertos, a sólo un suspiro de distancia, pero fuera de la comprensión humana, se denominan colectivamente el Inframundo. Estigia, la Tempestad y las Tierras de las Sombras son donde la mayoría de los wraiths pasan la mayor parte de su existencia, pero las Costas Lejanas, el Laberinto y el Vacío son también parte de estas Tierras de los Muertos.

Repartidas por el Inframundo partiendo desde Estigia, las Costas Lejanas son un interminable archipiélago. Algunos wraiths creen que aquí puede encontrarse el paraíso, o el Infierno; los exploradores que se han aventurado tan lejos dicen que han encontrado ambos, gobernados por aspirantes a dioses y demonios. En realidad, nadie sabe lo que albergan las Costas Lejanas, pero el imperio ha prohibido viajar a ellas.

LAS REGLAS PRINCIPALES DEL JUEGO

No deberían cruzarse ciertos límites, ya estés sentado en la mesa de juego o jugando en vivo disfrazado en todo su esplendor. Las partidas de **Wraith** son para todos los que juegan, lo que significa:

No tocar: Respeta siempre los límites de los demás jugadores. Pasar a lo físico es cruzar una barrera, incluso si sólo estás tratando de mostrar el movimiento que tu personaje está tratando de hacer. Tanto en mesa como en vivo, respeta el espacio de los demás jugadores.

Saber cuándo parar: Las fronteras emocionales son tan importantes como las físicas y **Wraith** puede tocar algo de material oscuro. Estate dispuesto a detener el juego y recular un poco o abandonar una trama que está angustiando a alguien.

Nada de armas: Las armas pueden ser increíbles para un disfraz o ser malinterpretadas por quienes pasen por ahí (si, por ejemplo, se juega en vivo en un espacio público). El atrezzo está bien, pero algo real supone demasiadas posibles interrupciones.

Respeta a quienes no estén jugando: Si estás en un espacio público, ya sea una mesa en una tienda o un vivo en una cafetería, trata de ser consciente de la gente que te rodea y respétala. Puede que no sepan lo que estás haciendo, así que las declaraciones de intenciones demasiado entusiastas de sembrar el caos dentro del juego pueden provocar consecuencias fuera del mismo de manera accidental. Y estate dispuesto a explicar lo que estás haciendo al transeúnte curioso. Quién sabe, podrías hacerte con otro jugador.

La Tempestad, la tormenta eterna donde los Espectros vagan libres y los Barqueros empujan sus balsas en silencio con un propósito desconocido, aúlla sin descanso. Hay pocas islas de estabilidad en los vientos sin fin: Estigia se erige sobre una, y se sabe también de otros Reinos Oscuros que se alzan contra la tormenta. También hay sendas seguras, conocidas como Derroteros, a través de la tormenta. Su localización sólo es conocida por unos pocos que la guardan celosamente.

En el corazón de la tormenta hay un Laberinto monstruoso y en constante cambio. Aquí es donde moran los Espectros y donde descansan los abominables Nuncanacidos soñando con destrucción. Aquí puede encontrarse cada horrible paisaje imaginable, junto con algunos que desafían la imaginación. Y en el mismo centro del Laberinto se encuentra la boca del Vacío, las succionadoras fauces del Olvido encarnadas y mortales.

No todos los Derroteros descienden. Algunos en cambio conducen al viajero a las Tierras de las Sombras, una capa de realidad que

se asienta sobre las Tierras de la Piel de los vivos como una manta traslúcida. Llenas de recuerdos y ecos con forma (edificios destruidos y caminos antiguos), es donde aún moran muchos fantasmas con fuertes Grilletes. El Manto, una membrana de miedo e incredulidad, separa las Tierras de las Sombras de las Tierras de la Piel. Donde es más fina, los wraiths pueden afectar a los vivos con mayor facilidad y los lugares adquieren reputación de estar embrujados.

Por supuesto, esto no encaja con el punto de vista de ninguna fe respecto al más allá. Estigia no es ni el Cielo ni el Infierno, aunque muchos de sus moradores bromean sobre que podría ser el Purgatorio. La mayoría de humanos que mueren nunca aparecen en el Inframundo. Qué es de ellos, los Muertos Sin Reposo no lo saben.

Pero a pesar de sus horrores y excesos, la mayoría de wraiths admite sin reparos que es mejor que la alternativa evidente. Y por eso, las calles de Estigia están llenas de Muertos Sin Reposo nacidos en cualquier época, desde la Antigua Atenas a la actualidad, todos ellos resistiéndose al Olvido a su manera, el tiempo que sea necesario.

Rasgos de los wraiths

Ser uno de los Muertos Sin Reposo no es tan malo. Puedes estar en el lado equivocado del Manto, pero cada wraith posee ciertas habilidades como efecto secundario de su naturaleza fantasmal:

Insustancialidad: Ser insustancial, el elemento básico de la condición fantasmal, es tanto una bendición como una maldición.

Por un lado, permite a los wraiths atravesar muros, que las balas, puños y coches a toda velocidad los traspasen y, por lo general, que se tomen a broma los peligros del mundo físico. Por otro lado, ser incapaz de tocar nada hace mucho más difícil para los wraiths afectar las tierras de los vivos.

Visión de Muerte: Estar muerto afecta literalmente a la perspectiva personal. Al estar muertos, los wraiths ven el mundo como algo roto y moribundo. Las plantas parecen marchitas, los humanos tienen una palidez cadavérica y los edificios parecen a punto de derrumbarse. Es resultado de que los wraiths son capaces de sentir instintivamente cuánto algo ha sido corrompido por el toque del Olvido. Cuanto más ruinoso parezca algo, más afectado está. En un sentido práctico, esto permite a los wraiths ver los puntos débiles y determinar la salud general de un ser vivo.

Visión de Vida: Igual que pueden ver la muerte, los wraiths también pueden ver la vida. Cada wraith es capaz de ver las auras en torno a los seres vivos, las turbulentas cáscaras de color que cambian de un momento a otro según su salud, humor y estado mental. Con un poco de práctica, los wraiths pueden usar esta habilidad para interpretar lo que es probable que uno de los Animados haga a continuación y si está mintiendo.

Sentidos agudos: Los Sin Reposo tienen sentidos increíblemente agudos. Pueden captar los más leves aromas, oír conversaciones susurradas y captar los más minúsculos detalles cuando se lo proponen. Por otra parte, los ruidos estridentes, las luces brillantes



y otras formas de sobrecarga sensorial pueden sobrepasarlos temporalmente o incluso dañarles.

La Sombra

El diablo en tu hombro, el demonio de la perversidad, la pequeña voz en el fondo de tu cabeza que te dice que hagas lo que realmente no deberías... Para los wraiths, esa voz es demasiado real. Se llamada la Sombra, y tiene voluntad propia. El peor enemigo de cada wraith vive en el interior de su mente, instándole constantemente hacia el camino del Olvido. La Sombra es una parte del wraith, la inclinada hacia la autodestrucción, y mantiene una existencia independiente y maligna dentro de la cabeza del wraith.

La Sombra, egoísta, sádica y seductora, sobornará, camelará, amenazará y ocasionalmente tomará el control, todo con la expectativa de aproximar al wraith un paso más al eterno precipicio. Puede ofrecer poder y asistencia al usar sus propios dones conocidos como Espinas. Pero esa ayuda siempre tiene un precio y éste es siempre demasiado alto.

No hay ningún conflicto al que se enfrente un wraith que sea tan mortífero, cruel e implacable como la lucha a solas contra su Sombra. La Sombra es un enemigo que nunca puede ser derrotado y que conoce íntimamente los secretos más oscuros del wraith y sus debilidades ocultas. La Psique y la Sombra están condenadas a combatir durante toda la eternidad y los mayores triunfos y las más aplastantes derrotas a las que un wraith puede enfrentarse tienen lugar en el campo de batalla de su propia alma.

Para más información sobre la Sombra, ver Capítulo Seis.

Olvido

El enemigo definitivo de los Muertos Sin Reposo es, dicho simplemente, el Olvido. Es la fuerza definitiva de negación, de destrucción de todas las cosas. Alimenta la Sombra y dirige legiones de Espectros (wraiths que se han rendido a sus halagos) como los soldados de su inacabable guerra contra toda la realidad. La mayoría de wraiths creen que el Olvido es el inevitable fin del camino, que es por lo que se aferran tanto a los Grilletes que los anclan contra la atracción del Olvido. Pero incluso esos Grilletes pueden desaparecer o romperse e incontables millones de wraiths han sido devorados por el Vacío a lo largo de los siglos.

Trascendencia

Sin embargo, entre los Sin Reposo están quienes dicen que hay otro camino. La Trascendencia, un ascenso a un estado superior del ser, es su esperanza y su consigna, ya que luchan sin fin en pos de ella. Por supuesto, al igual que entre los vivos, entre los Sin Reposo hay desacuerdos sobre cómo alcanzar ese estado. Se han descrito mil y un caminos hacia la Trascendencia, pero nadie sabe cuántos de ellos conducen realmente a ella.

En cualquier caso, la Trascendencia es un faro de esperanza en el Inframundo, un contrapeso a la omnipresente oscuridad del Olvido. Y son las historias de Trascendencia, tanto como los muros de las ciudadelas y el tirón de los Grilletes terrenales, lo que alienta a los wraiths a seguir resistiéndose al Olvido.

La pasión y el horror

Esas dos palabras definen **Wraith** más que ninguna otra. Cada wraith está movido por la pasión. Es lo que les permite seguir adelante frente al Olvido. Sin el poderoso impulso de hacer algo (proteger a un ser querido, combatir la injusticia, cobrarse venganza en sus enemigos), un wraith es sólo una cáscara. La pasión es lo que impulsa a un wraith a actuar y, al hacerlo, a contener al Olvido.

Pero **Wraith** es un juego de dualidades. El reverso de la pasión es el horror. Los wraiths están muertos y moran en un Inframundo capaz del tormento eterno y la crueldad. Monstruos más antiguos que el universo acechan en los corredores del Laberinto y cada uno de los Sin Reposo ha de lidiar con el demonio que habita en su propia cabeza. La tenue luz de la posibilidad de la Trascendencia meramente permite que los horrores del Inframundo arrojen sombras más largas y profundas.

Pasión y horror, esperanza y miedo, acción y destrucción... Estas dicotomías chocan en **Wraith**. La pasión sin un horror que superar está desperdiciada, mientras que el horror que no inspira pasión es débil. Donde ambas se cruzan y entremezclan para siempre es donde encontrarás a los Muertos Sin Reposo.

Lexicón



Una nueva existencia implica nuevos términos con los que describirla. A continuación se presentan algunos términos usados para definir la existencia en el Inframundo.

Acero de Almas: La materia creada a partir de la sustancia transfigurada de wraiths. Muy duradero y caro, pero no siempre es cómodo

tenerlo cerca.

Anfitrión: Uno de los Animados, poseído mediante el Arcanos Títeres.

Angustia: La energía mental negativa de la que se alimenta y usa la Sombra (y los Espectros).

Animados, los: Los vivos.

Arcanos: Una de las habilidades sobrenaturales que poseen los wraiths, que les permiten afectar a los vivos y los muertos. El plural es Arcanoi.

Artefacto: Un objeto del Inframundo que tiene poderes inusuales de algún tipo.

Barquero: Un misterioso grupo de ancestrales y poderosos wraiths que guía a los viajeros a través de la Tempestad.

Buceainfiernos: Un wraith que se aventura voluntariamente en el Laberinto, ya sea para cazar Espectros o para recuperar materiales y Artefactos. La mayoría los considera suicidas.

Caronte: El fundador de Estigia y, durante siglos, su emperador. Desapareció en 1945 cuando combatía al monstruoso Espectro Gorool durante el Quinto Gran Maelstrom.

Casta: El término para los diversos tipos de Espectros, que van de Niños Perdidos y Doppelgängers hasta los divinos Nuncanacidos.

Cazasombras: Un wraith que se especializa en cazar Espectros.

círculo: Un grupo de wraiths. Suelen tener una meta o interés común.

Ciudadela: El edificio central y baluarte de una Necrópolis. Sirve como cuartel central de la Jerarquía y última línea de defensa frente a los Maelstroms.

Consorte: Un miembro de los Animados acostumbrado a ser usado como Anfitrión de un wraith.

Corpus: El “cuerpo” físico de un wraith.

correr por la tormenta: Tomar un atajo directamente a través de la Tempestad. Se considera muy arriesgado.

Cosechar: El acto de liberar Infantes de sus Placentas e iniciarlos en el Inframundo. No siempre se Cosecha de forma altruista.

Costas Lejanas, las: La interminable serie de islas que cruza la Tempestad desde Estigia. Algunos wraiths creen que alberga el Paraíso.

Derrotero: Un camino seguro a través de la Tempestad.

Día del Juicio: El fin del mundo. La mayoría de wraiths creen que significa que el Olvido devorará todo, pero algunos cultos Herejes opinan distinto.

Dictum Mortuum: El decreto de Caronte que prohíbe interferir con los mortales. Se pone de manifiesto en gran medida al romperse.

Diezmo: La cantidad de Pathos que un wraith extrae de un Grillete o Morada.

Elevados: Wraiths que han Trascendido.

Escalera Venosa: La retorcida escalera que va desde el corazón de Estigia a las profundidades del Laberinto. Su lugar exacto es un secreto.

Espectro: Un wraith que se ha rendido al Olvido. Ahora su Sombra es dominante y trabaja en pos de las metas del Olvido. También se les conoce como Roídos por la Sombra.

Espinas: Poderes que la Sombra puede usar para afectar al mundo.

Estigia: El nombre coloquial del Reino Oscuro de Hierro, el mayor grupo de wraiths del mundo occidental. Estigia es también su capital, llamada “La Ciudad Eterna”, que está compuesta de monumentos destruidos de toda la historia y yace en medio de la Tempestad.

Fronde: Poderes que la Psique puede usar para afectar el mundo que le rodea.

Fuego de Almas: Cristales de Pathos concentrado, usados para la Forja de Almas.

Gran Maelstrom: Un Maelstrom enorme, capaz de remodelar el Inframundo. Por el momento ha habido cinco en la historia de Estigia.

Gremio: Una de las organizaciones supuestamente prohibidas dedicadas al estudio de los Arcanoi. Cada Arcanoi tiene un Gremio asociado a él. Hay trece Gremios Mayores y tres Menores.

Grilletes: Las cosas que permanecen en las tierras de los vivos y atan a un wraith a su vieja vida.

Herejes: Fanáticos religiosos entre los muertos. La mayoría de grupos Herejes son tolerados por la Jerarquía, aunque algunos están prohibidos y se les persigue de forma activa. La mayoría de creencias Herejes versan en torno a la Trascendencia.

Infante: Un wraith que acaba de renacer en el Inframundo. Los Infantes suelen estar cubiertos por la Placenta.

Inframundo, el: Un término genérico para las tierras de los muertos, desde las Tierras de las Sombras a las Costas Lejanas y que abarca Estigia y los demás Reinos Oscuros, el Laberinto, la Tempestad y el Vacío.

Isla del Pesar, la: La isla en el centro de la Tempestad sobre la que se erige Estigia.

Jerarquía, la: Oficialmente, el aparato burocrático de Estigia. Actualmente, ambas entidades son intercambiables en la mente de la mayor parte de wraiths.

ladrón de cuerpos: Un wraith que posee a los vivos.

Legado: Un Grillete muy potente. Principalmente usado por wraiths antiguos.

Legiones: Las divisiones de la población de Estigia definidas por cómo murieron sus miembros. Cada Legión es gobernada por un Señor de la Muerte. El término “Legiones” también se usa para describir en concreto los ejércitos y la burocracia del imperio.

Lémur: Un joven wraith, generalmente uno que ha entendido su nueva existencia, pero que no lleva existiendo más de una década o dos.

Maelstrom: Tormentas monstruosas que surgen bramando desde la boca del Olvido para golpear Estigia y las Tierras de las Sombras. Sus vientos portan Espectros y otras cosas menos identificables y suelen estar desencadenados por terribles eventos en las Tierras de la Piel.

mitty: Un wraith cuyo mayor remordimiento es no haber hecho nada con su vida. La Jerarquía está llena de ellos.

Morada: Un lugar donde los Sin Reposo se sienten como en casa y el Manto es fino.

Necrópolis: Una ciudad de los muertos, normalmente atendida por las Legiones. Suele encontrarse en las partes más antiguas de la ciudad o en las más densamente pobladas de wraith.

Nhudri: El misterioso herrero que Caronte recuperó del Laberinto, cuyos descubrimientos allanaron el camino para gran parte del desarrollo de Estigia.

Nihil: Rasgón en el tejido de la realidad, temporal o permanente. Muchos ejercen su propia atracción gravitacional y al abrirse absorben a cualquier wraith cercano. Algunos, no todos, conducen directamente al Laberinto.

Nuncanacido: Los miembros de la más antigua y poderosa Casta de Espectros, quienes duermen en el Laberinto. Hasta los demás Espectros tienen cuidado de no despertarlos.

óbolo: La unidad monetaria de Estigia, forjada a partir de un alma.

Olvido: La corruptora hambre de entropía que devora todo. Se manifiesta en el Inframundo como el Vacío, que se localiza en el corazón del Laberinto. También se le conoce como *El Gran Deshacer*, así como por varias otros nombres poco halagadores.

Pathos: La energía de pura emoción, de la cual los wraiths se alimentan y usan para nutrir su existencia.

Placenta, la: La bolsa amniótica del nacimiento de un wraith en las Tierras de las Sombras. La cobertura traslúcida hecha de ectoplasma en la que renacen todos los wraiths.

Plasma: La materia física del Inframundo. Los wraiths, Artefactos, plásmicos y prácticamente todo en el Inframundo está compuesto de una forma u otra de plasma.

Plásmico: Una de las extrañas y monstruosas bestias que moran en la Tempestad.

Psique: El lado más luminoso de la personalidad de un wraith, capaz de mirar más allá de la autodestrucción. En los Espectros, tiene el mismo rol que la Sombra.

Reino Oscuro: Término general para una de las muchas tierras de los muertos. Estigia está lejos de ser el único.

Reliquia: El fantasma de un objeto, hecho de plasma.

Renegados: Un término genérico para los wraiths que se oponen a Estigia. La mayoría existe fuera de la zona de control efectiva de la Jerarquía. Van desde los grupos de resistencia armada a los miembros de comunidades independientes, pasando por rufianes errantes.

Resucitado: Un wraith que ha hecho un trato con su Sombra que le permite reanimar su cadáver. Tremendamente escasos, la mayoría de wraiths los consideran leyendas urbanas.

Segador: Un wraith que retira la Placenta de un Infante.

Señor de la Muerte: El líder de una Legión y miembro del concilio que actualmente gobierna Estigia.

Siervo: El término para un wraith obligado a servir a otro.

Sin Reposo, los: Otro término para los wraiths (no Espectros) en general.

Sombra, la: El lado egocéntrico, autodestructivo y consciente de la personalidad de un wraith dedicado a terminar por arrastrarle al Olvido.

Sombra Funesta: Un término para Espectro que suelen usar los wraiths más viejos y del que se burlan los más jóvenes.

Sopor: El profundo sueño que los wraiths pueden usar para sanarse.

Tempestad, la: La tormenta interminable que arrasa el Inframundo. Separa las Tierras de las Sombras de las Costas Lejanas y Estigia. Sólo los wraiths más valientes se atreven a surcarla de forma habitual.

Tierras de la Piel, las: El nivel de realidad donde viven los Animados. Es difícil, pero no imposible, que los wraiths lo afecten.

Tierras de las Sombras, las: El reino fantasmal justo al otro lado del Manto desde las tierras de los vivos.

Tormento: El viaje de pesadilla al lado oscuro del subconsciente de un wraith que ocurre cuando es gravemente herido o se enfrenta de alguna otra forma a la destrucción. Muchos wraiths nunca regresan de sus Tormentos.

Torre de Ónice: El palacio del emperador perdido Caronte, abandonado desde su batalla con Gorool.

Trascendencia: El momento en el que un wraith pasa a un plano de existencia superior. Aunque muchos lo consideran una leyenda, otros piensan que es el momento en el que un wraith reconcilia su Sombra y su Psique y crea un todo unificado.

Vacío, el: El abismo en el centro del Laberinto.

wraith: También conocido como Sin Reposo, un fantasma con tan fuerte apego a las tierras de los vivos que está vinculado a este nivel de existencia.

wraith libre: Un ciudadano de Estigia que no está sirviendo activamente como soldado. Aun así, cuando golpea un Maelstrom se considera que todo el mundo es parte de la reserva.

Zángano: La cascara de un wraith, condenado a repetir eternamente una tarea una y otra vez. Son responsables de la mayoría de avistamientos de fantasmas por parte de los Animados.

Zumo: Término de argot para el Pathos.

Fuentes de inspiración



Las historias de fantasmas suponen una fuente de inspiración especialmente rica para **Wraith**. Hay gran cantidad de material fantasmal para elegir, desde los clásicos (piensa en *Hamlet* y *Macbeth*, sin mencionar a Dickens y la visita bíblica de Saúl a la Bruja de Endor para invocar a la sombra del profeta Samuel), hasta embrujos más recientes como *El proyecto de la bruja de Blair* y *Ghost Hunters*. Aquí presentamos algunos que pueden ser especialmente útiles.

Lecturas recomendadas:

A Manhattan Ghost Story (T. M. Wright)

Fantasmas (Peter Straub)

Historias de fantasmas de un anticuario (M.R. James)

La llamada de la sangre (Poppy Z. Brite)

La maldición de Hill House (Shirley Jackson)

Nuestra ciudad (Thornton Wilder)

Otra vuelta de tuerca (Henry James)

El resplandor (Stephen King)

El traje del muerto (Joe Hill)

Películas y series recomendadas:

American Horror Story: Murder House

Bedlam

Beetlejuice [*Bitelchus* en España y *Beetlejuice, el super fantasma* en Hispanoamérica]

The Changeling [*Al final de la escalera* en España y *El intermedio del diablo* en Hispanoamérica]

The Conjuring [*Expediente Warren: The Conjuring* en España y *El conjuro* en Hispanoamérica]

El espinazo del diablo

The Fades

The Frighteners [*Agárrame esos fantasmas* en España y *Muertos de miedo* en Hispanoamérica]

Insidious [*La noche del demonio* en Hispanoamérica]

Mamá

Poltergeist [*Juegos diabólicos* en parte de Hispanoamérica]

El resplandor

The Ring (*El círculo*)

Session 9

El sexto sentido