

# Introducción a Wraith: El Olvido

Autor: Daedalus (daedalus@cainitas.com)

## Introducción a Wraith: El Olvido

“No es el cielo. No es el infierno. No es nada que hubieses podido imaginar. La muerte no era el final. La muerte no era la respuesta. La muerte sólo era el principio” - Contraportada del juego.

Este documento es una breve introducción al juego de rol Wraith: El Olvido (© White Wolf). Aquí encontraras la información básica de este juego narrativo de horror y pasión, lo necesario para saber los conceptos clave del juego y el funcionamiento del mismo. Redacté este documento para mi grupo de jugadores, para que les sirviese de ayuda en sus primeras andanzas como sin reposo. Espero que sirva para que los que no conocéis el juego os hagáis una pequeña idea de su concepto y trasfondo. Comenzamos.

### LOS MUERTOS SIN REPOSO

Un wraith, también llamado muerto sin reposo, es el alma de una persona que, al morir el cuerpo, ni trasciende ni va al olvido, sino que permanece en un mundo propio llamado tierra de las sombras retenido en él por sus pasiones y grilletes.

**Pasiones:** Las pasiones son aquellos sentimientos tan fuertes para un individuo, aquellos sentimientos que le hacían sentir vivo, que le daban sentido a su vida de tal manera que superan a la muerte reteniéndole en ese limbo fantasmal. Los sin reposo se alimentan de pasiones. Es su combustible, lo que les da fuerza para permanecer firmes en esa realidad escapando de la atracción del olvido.

**Grilletes:** Los grilletes son aquellos lugares, personas u objetos que inspiraban unos sentimientos tan fuertes en el sin reposo cuando estaba vivo que su deseo de no perderlos le atan a este mundo incluso después de la muerte. Gracias a los grilletes los sin reposo permanecen en la tierra de las sombras.

**Corpus:** Un sin reposo no tiene cuerpo, sino corpus. El corpus es lo que queda de un ser humano cuando le quitas el cuerpo. Es una sustancia parecida al plasma, que alberga la mente y el alma. En términos de juego son los niveles de salud del personaje. Los puntos permanentes indican el nivel máximo de puntos temporales que se pueden tener.

**Pathos:** Un sin reposo se alimenta de pasión, que se almacena y representa como puntos de pathos. Un wraith obtiene normalmente pasión (pathos) si experimenta una emoción afín a él (o sea, que satisface una de sus pasiones), aunque se puede obtener también por medio de arcanos (las habilidades exclusivas de los sin reposo).

**Sombra:** La sombra de un wraith es el lado oscuro, lo peor de nosotros mismos, nuestros sentimientos más horribles, que; al morir el individuo y renacer como wraith, resurgen como otra personalidad en su subconsciente. Es la versión maligna de un wraith, todo lo malo que hay en él. Es el deseo de morir hecho conciencia, que tratará por todos los medios de poner fin a su existencia. La sombra tiene sus características propias, como la angustia (pathos para la sombra), las pasiones oscuras (que le proporcionan angustia), espinas (poderes oscuros) y su propio arquetipo de personalidad.

### LA SOCIEDAD DE LOS SIN REPOSO

Los wraith son individuos de sociedad, al fin y al cabo antes fueron humanos y fue eso precisamente lo que los convirtió en muertos sin reposo. La sociedad wraith la podemos dividir en 3 grupos diferenciados:

**La Jerarquía:** Es la facción más antigua y poderosa. Caronte, el líder de los wraith la creó para ayudar a los sin reposo a mantener una sociedad en las tierras de las sombras que fuese capaz de rechazar los ataques de los espectros y del olvido. Respalda la tradición y las

# Introducción a Wraith: El Olvido

Autor: Daedalus (daedalus@cainitas.com)

leyes, siendo la más conservadora de las facciones. Siguen un sistema militar para implantar las leyes y tienen todo un ejército estructurado para ello, llamado las Legiones. Todos los jerárquicos están sometidos a la Ley de Caronte, llamada Dictum Mortum, que les prohíbe tratar con los Vivos.

Los Renegados: Es la facción de los rebeldes, que se oponen a cualquiera que quiera ponerle limitaciones (como las leyes). Respaldan el individualismo y la anarquía. En su opinión, la jerarquía sólo sirve para esclavizar al sin reposo tras la muerte. Todos deberíamos ser libres, no teniendo que respetar ninguna ley; pues en condición, todos los wraith son iguales.

Los Herejes: Es la facción de los que buscan un estado más elevado, aquellos que tienen unas creencias, una filosofía de la vida o son creyentes de alguna religión. Es la más dispar de todas, pues los cultos heréticos pueden llegar a ser muy distintos. La mayoría busca la trascendencia, aunque son filosofías tan dispares que sus motivaciones varían de extremo a extremo.

Hay otro grupo que permanece en secreto: Los Gremios. Actualmente están perseguidos por la jerarquía, ya que Caronte los prohibió porque siglos atrás se rebelaron contra él e intentaron usurparle el poder de Estigia. Actualmente siguen existiendo, y se les considera renegados, aunque los miembros de un gremio pueden tener ideologías herejes o incluso jerárquicas.

Círculos: Se denomina así a un grupo de sin reposo que actúan juntos, tienen motivaciones similares y se apoyan unos en otros. En términos de juego es el grupo de jugadores. Reemplaza a la familia en todos los sentidos. No es extraño que los miembros de un círculo pertenezcan a facciones distintas, aunque si hay fanáticos renegados y jerárquicos, seguro que el círculo acaba por romperse.

En términos sencillos, el círculo al que pertenece un wraith es su familia, la facción con la que se identifica es su ideología; y el gremio (si es que pertenece a alguno) es su profesión. Un wraith no tiene que pertenecer al gremio de, por ejemplo, los Perdonadores para ejercer el arcanoi castigar, pero sería como un trabajador por libre, mientras que uno que pertenezca al gremio está respaldado por los suyos. Los gremios son escuelas de aprendizaje de arcanoi, donde un wraith aprende un oficio que luego podrá ejercer.

## POSICION

Un wraith también tiene una posición entre sus iguales que determina cómo se relaciona con los demás, si debe respeto a alguien, o si se lo deben a él. Se podría clasificar así:

Infantes: Son los muertos recientes, que aún no se han aclimatado a las tierras de las sombras, acaban de salir de sus placentas y no llevan más de unos días en las tierras de las sombras.

Zánganos: Son los que la mayoría de los humanos ven en los lugares encantados. Sin conciencia ni fuerza de voluntad, perdidos en sus vidas humanas, están atrapados en el lugar de su muerte, repitiendo constantemente los últimos actos que hicieron antes de morir.

Siervos: Son aquellos obligados a servir a otros wraith. Algunos han sido capturados y esclavizados, otros cumplen pena por algún delito. Suelen estar esposados y no pueden desplazarse libremente sin sus amos. A menudo a la sombra de un siervo le produce un gran placer el tormento que soporta la psique, lo que hace que se llenen de angustia y pierdan al siervo en un tormento.

# Introducción a Wraith: El Olvido

Autor: Daedalus (daedalus@cainitas.com)

**Lémures:** Son los wraith que tienen sus pasiones y grilletes, y que llevan lo justo en las tierras de las sombras como para valerse por sí mismos. Suelen ser jóvenes (no llevan muchos años muertos). Los jugadores pertenecen a esta categoría.

**Domems:** Son los wraith que han perdido sus grilletes y no pueden habitar en las tierras de las sombras, limitándose a estar en la tempestad, Estigia y las costas lejanas.

**Descarnados:** Son los wraith más viejos y poderosos. Aún retienen algún grillete y en su larga vida como wraith han viajado a la tempestad e incluso a las costas lejanas. Son muy poderosos y respetados.

**Señores de la Muerte:** Forman el senado de Caronte, al estilo de la República Romana. Cada uno lidera una legión y gobierna sobre sus súbditos (NOTA: Se supone que según la forma en la que un humano muere y se convierte en wraith pertenece a una legión u otra, pasando a ser súbditos de su Señor de la Muerte).

**Segador:** Término que define a un wraith que libera a otro de su placenta. Puede ser tu mejor aliado o tu peor enemigo, pues cualquier esclavizador puede segar al infante para venderlo al forjador local o convertirte en su esclavo.

**Barquero:** Únicos en el mundo subterráneo, son enigma y leyenda. Todos han visto a uno alguna vez (o conocen a alguien que lo vio) pero se sabe muy poco de ellos. Todo el mundo en el mundo subterráneo los respetan, incluso los Señores de la Muerte. Vigilan los derroteros pues su misión sagrada es conducir sanos y salvos a los wraith en la Tempestad. Sólo Caronte es más antiguo que ellos, de hecho él fue el primer barquero muchos siglos atrás.

## LAS TIERRAS DE LOS VIVOS

Más conocidas como las tierras de la piel, se refieren al mundo tal como lo ven los humanos, los seres vivos.

## EL MUNDO SUBTERRANEO

El mundo subterráneo es el mundo de los wraith, el mundo que se abre tras la muerte. Comprende las siguientes "áreas" o "zonas":

**Las tierras de las sombras:** Es la zona que corresponde geográficamente hablando a las tierras de la piel. Normalmente, todo lo que existe en las tierras de la piel se ve en las tierras de las sombras. Cuanta más emoción inspire un objeto o lugar en las tierras de la piel, más nítido aparecerá en las tierras de las sombras. También aparecen aquí las cosas que, habiendo desaparecido de las tierras de la piel, es tal el recuerdo que mantienen los vivos de ellas que aparecen en todo su esplendor en las tierras de las sombras. A veces ambas realidades se solapan (por ejemplo, un edificio que haya sido derribado y en cuyo lugar se haya levantado otro. En las tierras de las sombras aparecerían ambos, intercalados, superpuestos). Las cosas que existen en las tierras de las sombras son sólidas para un wraith, mientras que las que existen en las tierras de la piel lo son menos, de ahí el mito de que los fantasmas atraviesan las paredes y demás. Un wraith no puede afectar a las tierras de la piel sin utilizar sus arcanoi.

**El manto:** Es lo que separa las tierras de la piel de las tierras de las sombras. Es una barrera metafísica, levantada con la muerte. Es más alto en lugares donde no se espera ver fantasmas (un laboratorio o un centro comercial al mediodía, por ejemplo) y más baja en lugares donde la Fé y las creencias hacen que la gente crea que existen fantasmas (un cementerio al anochecer, por ejemplo). El Manto afecta la percepción de los wraith de las tierras de la piel y la capacidad que tienen de manipularlas con sus arcanoi. Cuando más elevado es el manto, más le cuesta a un wraith alterar cosas en las tierras de la piel. Es por

# Introducción a Wraith: El Olvido

Autor: Daedalus (daedalus@cainitas.com)

eso que los wraith residen en zonas donde el manto es más bajo. Si el manto fuese cero en algún, lugar, ambas realidades serían la misma, y los wraith podrían afectar plenamente al mundo real y viceversa.

**La Tempestad:** Es la tormenta eterna, el caos, la furia en estado puro. Separa la tierra de las sombras de las costas lejanas. En ella está Estigia, la capital de los sin reposo. En la tempestad, el tiempo y el espacio no tienen sentido. No tiene representación fija, puede parecer un huracán, una lluvia de cristales o una nube de gases. Dentro de la tempestad podemos encontrar islas seguras, como la isla donde está Estigia o donde están las costas lejanas. En la tempestad podemos encontrar caminos seguros llamados Derroteros. Los importantes suelen estar protegidos por un Barquero. Un derrotero puede ser un río, un camino o un sendero que está rodeado por la entropía de la tempestad.

**Nihils:** Dado que la Tempestad envuelve las tierras de las sombras, a veces se producen desgarros en ésta que abren un portal a la tempestad. Eso es un Nihil. Algunos están permanentemente abiertos y suelen estar vigilados para ver qué llega desde la Tempestad. Otras veces se abren espontáneamente para cerrarse en seguida. Se puede reconocer un Nihil porque parecen pozos negros, de tesitura similar a la tinta.

**Maelstroms:** Son monzones que emergen de la tempestad a las tierras de las sombras destruyendo todo lo que tocan. Transportan hordas de espectros que esperan destruir todo a su paso. Normalmente aparecen cuando una catástrofe ocurre en las tierras de la piel, produciendo muchos sin reposo de golpe, generando una oleada de olvido en las tierras de las sombras.

**Las Costas Lejanas:** Más allá de Estigia, perdidas en el Mar sin Sol de la tempestad yacen estas costas, que representan cada una de las Religiones que han existido. Cielos, Infiernos, Nirvanas; todo eso se puede encontrar aquí. Son pocos los sin reposo que viajan allí, pues el viaje en sí suele ser un pasaporte directo al Olvido.

## ORGANIZACION DE LA SOCIEDAD WRAITH

Los wraith no viven dispersos por las ciudades. Normalmente se agrupan en las zonas de la ciudad en las que el manto es más bajo. Suelen ser zonas abandonadas, barrios marginales o similares. Podemos clasificar las "ciudades" de los sin reposo de esta manera:

**Morada:** Son lugares donde el manto es especialmente bajo. Suelen ser lugares que inspiran mucho temor y sentimiento de muerte. No debes confundirlo con las moradas (en minúscula), que es la palabra que utilizan los Wraith para referirse a sus casas o lugares de residencia.

**Dominios:** Es la cantidad de territorio que rodea a una morada y que un wraith o un círculo de ellos puede defender. Normalmente se habla del dominio de las Necrópolis.

**Necrópolis:** Son las ciudades de los muertos. Comprenden un conjunto de moradas que están situadas unas muy cerca de otras. La mayoría pertenecen a la jerarquía, aunque algunas están lideradas por los renegados.

**Ciudadela:** Es la mayor morada de una Necrópolis. Es como el castillo era a las ciudades de la edad media. Es un lugar de convivencia y de refugio al asalto de espectros, maelstroms o cualquier otro invasor. Se suelen reforzar con maderas-reliquia o vigas forjadas para resistir mejor esos ataques.

## ALMAS: MONEDA DEL MUNDO SUBTERRANEO

Todo lo que existe en las tierras de las sombras pertenece a estas dos clasificaciones: o es un alma o una reliquia. El corpus de los wraith se puede forjar (y de hecho se hace) para

# Introducción a Wraith: El Olvido

Autor: Daedalus (daedalus@cainitas.com)

reformarlo en armas, objetos y demás onjetos necesarias en el mundo subterráneo. Las reliquias, en cambio, son objetos que tras ser destruidos en las tierras de la piel aparecen en las tierras de las sombras por la emoción que los vivos depositan en su recuerdo. Es por eso que hay muchas reliquias, pero pocas útiles (abundan las muñecas reliquia, incluso las armas reliquia, pero las balas reliquia casi no existen). Los objetos forjados duran para siempre, las reliquias duran mientras despierten algún sentimiento en los vivos, que suele ser algunos años. No obstante, hay reliquias que se suponen míticas y que deben tener poderes milagrosos (El Grial, Excalibur, etc.). Cabe destacar también que con el arcanos moliar se puede transformar el corpus de un wraith en objetos útiles. Normalmente se forja el Corpus para obtener objetos sólidos y duraderos que serían de metal, y se usa moliar para obtener objetos que serían de madera, plástico, etc, menos sólidos. La diferencia principal es que un wraith moliado sigue con consciencia y es una acción reversible (siempre que el mismo u otro sin reposo tenga ese arcanos) mientras que la forja es un proceso irreversible y acaba con la consciencia de un wraith... o eso dicen.

Por último, tenemos los artefactos. Son objetos forjados o reliquias a las que se ha inbuido un poder de alguna manera, siendo por así decirlo objetos mágicos. Pueden poseer arcanoi, habilidades o pathos, aunque algunos artefactos extraños tienen otros poderes desconocidos.

También cabe destacar el acero estigio: Es una sustancia hecha de almas y del material de la Escalera Venenosa, que desciende en la tempestad hasta el mismísimo Olvido. Este material es extremadamente duro y peligroso. Las armas de este material hacen daño agravado a un wraith.

## TORMENTOS

Los Tormentos son, a falta de otra palabra, pruebas que un wraith ha de pasar por diversos motivos. Cuando un wraith no puede resistir la atracción del Olvido (pierde su hábeas o fuerza de voluntad temporal) o cuando algo amenaza su existencia (está a punto de perder su último punto en una pasión o grillete, o un grillete suyo es destruído), cae en la Tempestad, incapaz de resistirse al Olvido. Mientras cae, la sombra informa de sus debilidades a los espectros que haya por ahí, y preparan una escena para el wraith, una prueba donde el wraith se enfrentará a sus temores y miedos. Si el wraith sale de la prueba con éxito, reaparece en uno de sus grilletes o en la tempestad si sus grilletes están muy lejos. Si falla, puede perder Corpus permanente, una pasión o un grillete. Si fracasa, podría caer en el Olvido y ser destruido o ser convertido en un espectro.

Lo ideal es salir de ellos mediante la interpretación, pero aunque el jugador lo esté haciendo mal tiene derecho a una tirada para ver si logra salir de esa prueba. La clasificación de los distintos tormentos y sus tiradas son éstas:

Tormentos dirigidos: Para salir de los tormentos dirigidos la tirada es Fuerza de Voluntad a dificultad 9. Se puede caer en ellos por:

- Al wraith le queda 1 punto de Fuerza de Voluntad
- El wraith pierde todo su corpus temporal
- El wraith pierde un grillete

Tormentos destructivos: Para salir de los tormentos destructivos la tirada es Fuerza de Voluntad a dificultad 6. Se puede caer en ellos por:

- El wraith gasta su último punto de fuerza de voluntad
- El wraith pierde su última pasión
- El wraith pierde todo el corpus permanente

## CATARSIS

# Introducción a Wraith: El Olvido

Autor: Daedalus (daedalus@cainitas.com)

Por último, una referencia a la sombra. Cuando ésta almacena una cantidad de puntos de angustia temporales igual o superior a la fuerza de voluntad permanente de la psique puede hacer una tirada de catarsis para intentar ser la personalidad dominante. La sombra gasta un punto de angustia temporal y tira angustia permanente a dificultad 6. La psique tira su fuerza de voluntad permanente más su eidolón (si lo tiene) a dificultad 6. Si la sombra saca más éxitos, la psique pierde el control y es la sombra la que actuará durante el resto de la escena.

## REGLAS

Por último, vamos a ver las reglas de Wraith resumidas:

**Pasiones:** Un wraith puede hacer tres tipos de tirada para recuperar pathos por una pasión:

- Si el wraith satisface por si mismo su pasión, tira a dificultad 6
- Si el wraith observa a mortales que experimentan una pasión similar a la suya, tira a dificultad 8
- Si el wraith siente la emoción central pero en otro contexto, tira a dificultad 9

Un wraith puede perder pasiones, normalmente reducen su puntuación en una pasión por descuido de la misma, por fallar un tormento o por acción de algunos arcanoi oscuros y poderes de los espectros.

**Grilletes:** Un wraith puede ensoñarse en un grillete, se funde con él durante 8 horas y eso le permite curarse niveles de Corpus.

- Daño normal: tira Resistencia a dificultad 6, cada éxito cura 1 nivel de corpus
- Daño agravado: 3 puntos de pathos curan 1 nivel de corpus agravado

Un wraith puede perder un grillete. Se suele perder un grillete por la destrucción del mismo, por descuido, por fallar un tormento o por acción de algunos arcanoi y poderes de los espectros. Un wraith sin grilletes no puede permanecer en las tierras de las sombras, limitándose a estar en la tempestad o las costas lejanas.

**Experiencia para la sombra:** La sombra obtiene 1 punto de experiencia por cada 3 que recibe la psique. Si el guía de la sombra ha actuado muy bien, puede recibir puntos extra.

**Daño:** Un wraith puede recibir daño de las tierras de la piel, que le causan un nivel de corpus y le vuelve incorpóreo durante tantos turnos como puntos en resistencia tenga a los objetos de las tierras de la piel. Por supuesto, cualquier objeto de las tierras de las sombras se causa daño de manera normal.

- Normal: El daño causado por cualquier ataque. Se puede absorber con una tirada de Resistencia a dificultad 6 y se puede curar gastando 1 punto de pathos por nivel de corpus perdido.
- Agravado: El daño causado por el acero estigio, los dientes y garras de criaturas sobrenaturales, las llamas de tùmulo, el fuego de almas, ciertos poderes de arcanoi o cualquier herida muy grave. Este daño se puede absorber con una tirada de Resistencia a dif 8. Se cura ensoñándose (ver grilletes, más arriba).

**Percepciones:** Un wraith tiene los sentidos alterados por su condición de muerto sin reposo, lo que le otorga dos nuevas percepciones:

- Visión de la muerte: Es lo que hace que los wraith vean la muerte en todas las cosas, las manchas del olvido, pues ellos mismos están muertos. Permite estudiar a un sujeto u objeto en las tierras de la piel o de las sombras y descubrir sus puntos débiles (percepción + consciencia, dificultad fuerza de voluntad de la víctima), estudiar a un sujeto para percibir si está enfermo o cuanto daño sufre (percepción + medicina, dificultad variable) y estudiar a un objeto roto para saber la causa que lo rompió, ayudándole a repararlo (percepción + reparaciones, dificultad variable)

## Introducción a Wraith: El Olvido

Autor: Daedalus (daedalus@cainitas.com)

- Visión de la Vida: Es inútil con otros wraith, pero les ayuda a percibir la vida entre los vivos. Permite percibir los sentimientos que está experimentando un ser vivo (percepción + empatía, dificultad 9), sintonizarse con una pasión que tenga otro wraith (percepción + consciencia, dificultad 9) y percibir los espíritus y criaturas de la Umbra (sólo aquellos wraith con conocimiento de los Garou y su relación con la Umbra, percepción + ocultismo, dificultad manto + 2)

Los wraith también tienen sentidos aguzados, que les permite, entre otras cosas, saber si alguien está usando un poder para ocultarse, bien sea ofuscación, envolver, etc. (1 punto de pathos y tirar percepción + consciencia, dificultad variable) y agudizar sus sentidos de forma general, reduciendo en 2 cualquier tirada de Percepción.

### LA MUERTE ES SOLO EL PRINCIPIO

Esto es básicamente todo. No es un resumen muy completo, pero está lo mínimo para comprender un poco las bases de los sin reposo. Si tras leer este documento te ha entrado ganas de saber más de este maravilloso juego de horror y pasión, no dudes en comprarlo; será una gran inversión. Ningún otro juego de Mundo de Tinieblas supone un reto interpretativo como éste. Aunque haya perdido el apoyo de sus creadores, yo; por mi parte, seguiré apoyándolo porque lo merece. Si tienes alguna duda, comentario o sugerencia para añadir en este documento no dudes en contactar conmigo.

Atentamente,  
Daedalus