

Condena: *Doom para La llamada de Cthulhu*

Jorge Alonso*

Vigo, 3-4/2006 — v1.1.3
publicado inicialmente en *NoSoloRot***

Siendo un *fan* de los juegos para PC *Doom* y *Doom II*, me parece de lo más natural adaptarlos al mundo de los juegos de rol. Para esta conversión he empleado las reglas de *La llamada de Cthulhu*.

Índice

1. Las invasiones	1
1.1. Las orillas del Infierno	1
1.2. El Infierno sobre la Tierra	1
1.3. Odio perfecto	2
2. Monstruos	2
2.1. Zombis	2
2.2. Tropas infernales	2
2.2.1. Duende	3
2.2.2. Demonio y espectro	3
2.2.3. Alma en pena	3
2.2.4. Cacodemonio	4
2.2.5. Barón y caballero infernal	4
2.2.6. Aracnotrón	5
2.2.7. Elemental del dolor	5
2.2.8. Aparecido	6
2.2.9. Mancubus	6
2.2.10. Archi-vil	6
2.3. Cerebros infernales	7
2.3.1. Araña cerebro	7
2.3.2. Ciberdemonio	8
2.3.3. Icono del pecado	8
2.4. Lucha entre monstruos	8

3. Objetos	8
3.1. Armas	8
3.2. <i>Berserk</i>	9
3.3. Esferas y armadura espiritual	9
4. Mi herejía	10
5. Fuentes documentales	10

1. Las invasiones

1.1. Las orillas del Infierno

El conglomerado militar-industrial UAC (*Union Aerospace Corporation*) se dedica, en el planeta Marte, al tratamiento de residuos, al desarrollo de nuevo armamento y a hacer experimentos con el viaje interdimensional: Crean *puertas* en dos lugares alejados, de forma que al entrar por una salgas por la otra. Llevan cuatro años experimentando, y lo que parecía funcionar a la perfección, ha empezado a dar algunos problemas.

De repente, de las estaciones con las *puertas* han llegado mensajes pidiendo ayuda militar... La primera invasión había comenzado. El atajo espacial de las *puertas* atraviesa el propio Infierno (o algo que se le parece *mucho*). Marte rápidamente quedó arrasado. Los pocos supervivientes se enfrentaron a una lucha día y noche con las fuerzas demoníacas. Su salvación dependía únicamente de que alguien atravesase un *portal* y destruyese las entradas a nuestra realidad desde el otro lado.

1.2. El Infierno sobre la Tierra

La invasión de Marte pudo ser detenida, pero los infernales no habían estado ociosos, y también se abatieron sobre la Tierra con más y nuevas tropas, creando

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

nuevos portales. Los supervivientes de Marte se encontraron con que de ellos dependía la suerte de la humanidad. Gracias a una *puerta* llegaron a la Tierra y se la encontraron arrasada, llena de monstruos, y con los restos de la humanidad refugiados en órbita.

Otra vez no queda más remedio que encontrar una entrada al Infierno, ese mundo de pesadilla, con ríos de sangre y lava, plagado de restos de gente agonizante y torturada. Así que agarra una buena escopeta, enciende la motosierra, carga las células de plasma, y disponte a salvar a toda la humanidad, pagando con tu sangre y tu dolor.

¡Van a pagar caro lo que le pasó a la pobre *Daisy*!¹

1.3. Odio perfecto

Tras la segunda derrota del Infierno, el peligro no se ha acabado todavía. Saben dónde estamos. Saben cómo volver. Simplemente están preparando refuerzos para una invasión a una escala mucho mayor. Golpearán simultáneamente en muchas partes. La próxima vez será la definitiva.

Y si no es en la próxima, será en la siguiente, que será mucho pero. O en la siguiente.

Pero la UAC está trabajando en un *acelerador* que será capaz de cerrar las puertas interdimensionales que puedan abrirse. Mientras, tú tienes algo *muy* claro: que tendrás que volver al Infierno, y que esta vez *sí* te estarán esperando.

2. Monstruos

Los seres asexuados venidos a través de las puertas no siguen totalmente las leyes de nuestro universo, y su presencia aquí corrompe la realidad y subvierte nuestra tecnología para sus propósitos.

La única buena noticia es que es posible lograr que algunos de ellos se maten entre sí.

2.1. Zombis

Por lo que se sabe, casi toda la gente que estaba durmiendo cuando ocurrió el momento de la invasión fue poseída, y se convirtió en lo que podríamos denominar como zombis. No están realmente muertos, y pueden matarse como a cualquiera. Entre sus principales características puede destacarse que son lentos, poco sensibles al dolor, pero lo suficientemente inteligentes como

para utilizar armas contra nosotros, incluyendo rifles, escopetas y ametralladoras (aunque su puntería no es muy buena).

Sistema

Todos los zombis tienen cordura igual a cero.

Para crear un zombi corriente se parte de un personaje normal de juego, pero con todas sus características reducidas en 1d6 (excepto su tamaño), todas sus habilidades a la mitad, y su movimiento baja a 6.

Sin embargo, el 10% de los zombis se crearán sin aplicar ningún tipo de penalización, ya sea porque estos personajes tenían un valor de poder bajo, eran cultistas que esperaban un advenimiento similar, eran personas que creen que se merecen lo que les ha pasado, o disfrutan haciéndolo, etc.

Generalmente, los zombis aparecerán en grupos de al menos 1d6 individuos.

Los que sobrevivieron a la posesión infernal del momento de la invasión no podrán ser poseídos en ningún otro momento, excepto si su cordura llega a cero, con lo que cada noche que pasa ganan un 5% acumulativo de ser poseídos y convertidos en zombis. Si vuelven a recuperar su cordura antes de ser poseídos, el valor de porcentaje alcanzado se reinicia la próxima vez que regresen a cordura cero.

Cualquier personaje muerto puede ser revivido por un archi-vil, convirtiéndose automáticamente en un zombi ...o quizá lo empleen los infernales para hacer experimentos con él y transformarlo en algo mucho peor.

2.2. Tropas infernales

En general, los monstruos del infierno son lentos y, excepto las almas en pena, dan la alarma en cuando se encuentran con algún enemigo. Son implacables, sin miedo, y suelen aparecer en grupos de 2d4 individuos del mismo tipo. Hay quien dice que sólo pueden mantener activo un disparo mágico de cada vez, por lo que no podrían lanzar uno nuevo hasta que el anterior haya tropezado contra algo y se haya deshecho; pero se ha demostrado que esta afirmación no es cierta. Lo que sí es cierto es que parecen tener un suministro infinito de munición; lamentablemente, tras su muerte su armamento es inaprovechable.

Confían en su superioridad numérica para aplastar a sus contrincantes, más que en tácticas astutas, aparte de soler permanecer escondidos y acechantes, y surgir

¹¡Tu conejo mascota!

cuando y donde menos se los espera. Ven mejor que nosotros en la oscuridad, y son inmunes a los efectos de los residuos tóxicos que la UAC trataba en Marte.

La habilidad opcional *resistencia al dolor* puede emplearse como medida de la capacidad del ser de atacar ignorando el dolor provocado por un gran daño.

A continuación, se muestran los diferentes tipos de infernales que pueden encontrarse, siendo más raros de encontrar cuanto más se avanza en la lista. Tras cada nombre, se indica en qué invasión apareció por primera vez.

2.2.1. Duende

Los soldados del infierno son humanoides musculosos de piel marrón, ojos rojos y boca grande. No tienen nariz y andan siempre lentamente con la boca abierta. Tienen púas blancas saliendo de sus hombros, codos, rodillas, espalda y pezones, además de tener garras en manos y pies.

En combate cuerpo a cuerpo emplean sus garras. En las demás situaciones lanzan bolas rojizas, mediante algún tipo de piroquinesia, que viajan flotando por el aire.

DUENDE, humanoide con pinchos (1ª)

Características

Fuerza	11
Constitución	8
Tamaño	16
Inteligencia	13
Poder	14
Destreza	12

Movimiento	6
Puntos de vida	5

Ataques **Daño**

Bola de fuego	15%	1d4
Garra	45%	1d4

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	10%
Descubrir	60%
Discreción	30%
Ocultarse	60%
Res. al dolor	20%

Pérdida de cordura 0/1d6

2.2.2. Demonio y espectro

El demonio es un humanoide que ataca a mordiscos con su enorme boca. No tiene pelo, siendo completamente rosado. Es ditígrado y más rápido que los duendes. Tiene ojos amarillos y dos pequeños cuernos. Su cabeza es tan grande, que le cuelga hacia delante, dándole aspecto de jorobados; aún así, es tan alto como una persona normal.

DEMONIO, mordiscos rosas (1ª)

Características

Fuerza	14
Constitución	13
Tamaño	28
Inteligencia	11
Poder	10
Destreza	14

Movimiento	7
Puntos de vida	13

Ataques **Daño**

Mordisco	60%	1d6
----------	-----	-----

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	15%
Descubrir	45%
Discreción	45%
Ocultarse	60%
Res. al dolor	30%

Pérdida de cordura 0/1d6

Existe un tipo de demonio, frecuente sobre todo en zonas oscuras, que es casi invisible, y por eso se le denomina *espectros*. Las únicas diferencias que se aplican son:

ESPECTRO, mordiscos invisibles (1ª)

Discreción	60%
Ocultarse	90%

2.2.3. Alma en pena

Grandes calaveras flotantes en llamas, con dos grandes cuernos en sus laterales. Son silenciosas, y su único ataque consiste en lanzarse como un proyectil hasta

impactar, ya sea contra un enemigo, ya sea contra una pared. Cuando se las destruye, explotan sin dejar rastro.

**ALMA EN PENA,
cráneo en llamas (1ª)**

Características

Fuerza	11
Constitución	10
Tamaño	3
Inteligencia	8
Poder	7
Destreza	16

Movimiento	6
Mov. cargando	14
Puntos de vida	9

Ataques **Daño**

Carga	45%	1d4
Cabezazo	60%	1d4

Habilidades

Escuchar	70%
Esquivar	20%
Descubrir	60%
Discreción	60%
Ocultarse	30%
Res. al dolor	0%

Pérdida de cordura 0/1d6

2.2.4. Cacodemonio

Imagina un tomate flotante de 1,2 metros de diámetro, que tiene varios cuernos blancos sobre él, un ojo verde, y una enorme boca plagada de dientes con la que escupe bolas de fuego azules; así tendrás una idea aproximada de a qué peligro te enfrentas.

Al morir, cae a plomo contra el suelo, desparramándose su azulado líquido interior.

**CACODEMONIO,
cabeza flotante (1ª)**

Características

Fuerza	18
Constitución	21
Tamaño	32
Inteligencia	13
Poder	27
Destreza	12

Movimiento	6
Puntos de vida	35

Ataques **Daño**

Bola de fuego	45%	1d6
Mordisco	60%	1d10

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	10%
Descubrir	60%
Discreción	30%
Ocultarse	30%
Res. al dolor	50%

Pérdida de cordura 1/1d8

2.2.5. Barón y caballero infernal

El barón infernal es una especie de minotauro o sá-tiro, de torso humano y con cabeza y piernas caprunas terminadas en pezuñas. Son calvos, muy musculosos y rosados, con sus piernas cubiertas de pelo marrón. Resisten grandes cantidades de daño sin apenas inmutarse. Sus garras rezuman plasma verde, y es capaz de lanzarlo formando peligrosas bolas flotantes. Mide casi dos metros, y su sangre es verde.

**BARÓN INFERNAL,
muralla de carne (1ª)**

Características

Fuerza	22
Constitución	33
Tamaño	30
Inteligencia	11
Poder	43
Destreza	10

Movimiento	6
Puntos de vida	88

Ataques **Daño**

Bola de plasma	45%	1d10
Garra de plasma	45%	2d6

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	5%
Descubrir	45%
Discreción	30%
Ocultarse	30%
Res. al dolor	80%

Pérdida de cordura 0/1d8

Los caballeros infernales son como los barones, pero de pecho marrón claro y la mitad de resistentes:

**CABALLERO INFERNAL,
pared de carne (2ª)**

Constitución	23
Puntos de vida	44

2.2.6. Aracnotrón

Ruidoso ser cibernético compuesto por una plataforma con cuatro patas, sobre la que se haya una especie de cerebro gigante con rostro y dos bracitos. Sus ojos son azules, y no vacila en dispararte con su cañón de plasma verde integrado en su estructura. No llega a medir dos metros de alto y dos y medio de ancho.

**ARACNOTRÓN,
furia de plasma (2ª)****Características**

Fuerza	18
Constitución	23
Tamaño	40
Inteligencia	13
Poder	27
Destreza	11

Movimiento	8
Puntos de vida	44

Ataques		Daño
Cañón de plasma	60%	1d6 (2)
Patada	15%	1d4

El cañón dispara ráfagas de plasma, a un máximo de dos cargas por asalto. Una vez que impacta en un objetivo, no cesa de disparar mientras puede.

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	5%
Descubrir	60%
Discreción	30%
Ocultarse	30%
Res. al dolor	50%

Pérdida de cordura 0/1d6**2.2.7. Elemental del dolor**

Similar al cacodemonio, sólo que del color de una patata. Un ojo rojo, dos cuernos, una gran boca y dos pequeños e inútiles brazos. Por sí mismo, es inofensivo. Su peligrosidad proviene de que escupe almas en pena cargando contra su enemigo. Debido a esto, un elemental del dolor jamás será objetivo de los ataques de otro monstruo (excepto en caso de ataques fortuitos). Cuando se lo encuentra, suele estar rodeado de 1d4 almas en pena. Al morir, explota sin dejar rastro ...excepto 1d4 almas en pena.

**ELEMENTAL DEL DOLOR,
escupe-cráneos (2ª)****Características**

Fuerza	11
Constitución	21
Tamaño	32
Inteligencia	13
Poder	16
Destreza	12

Movimiento	6
Puntos de vida	35

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	5%
Descubrir	60%
Discreción	60%
Ocultarse	30%
Res. al dolor	50%

Pérdida de cordura 1/1d8

2.2.8. Aparecido

Es un esqueleto humano animado lleno de vasos sanguíneos. Parece más alto de lo que es, debido a que no tiene carne. También parece estar vestido con unos pantalones cortos rojos y un chaleco blanco, pero es en realidad sangre y huesos. Lleva en la espalda una mochila con una especie de sistema de lanzamisiles, cuyas bocas asoman sobre sus hombros. Es capaz de disparar misiles normales y misiles perseguidores, que seguirán a su objetivo hasta estrellarse contra él. Este último tipo de misiles es distinguible porque van dejando una estela de humo.

Si está a menos de 3,5 metros de su objetivo, no ataca con sus misiles, sino que busca el cuerpo a cuerpo para liarse a puñetazos. A pesar de ello, si en esa distancia es herido, no vacila en lanzar un misil de contraataque.

Hay quien dice que los aparecidos fueron creados por los infernales a partir de los cadáveres de los cementerios.

APARECIDO, esqueleto lanzamisiles (2ª)

Características

Fuerza	18
Constitución	18
Tamaño	30
Inteligencia	16
Poder	42
Destreza	26

Movimiento	7
Puntos de vida	26

Ataques	Daño
Misil perseguidor	80% 2d6/0,125m
Puñetazo	60% 1d10

El movimiento del misil perseguidor es 8, pero su gran radio de giro hace que sea fácil esquivarlo y hacerlo chocar contra una pared.

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	15%
Descubrir	70%
Discreción	60%
Ocultarse	45%
Res. al dolor	60%

Pérdida de cordura	1/1d10
---------------------------	--------

2.2.9. Mancubus

Humanoide gordo, de casi dos metros de alto por dos de ancho, de color marrón. Sus cortas piernas parecen terminadas en pezuñas de elefante. Sus ojos son verdes, y su boca parece rezumar sangre. Sus brazos son enormes, y desde el codo hacia abajo reemplazados por dos grandes cañones lanzallamas, conectados por sendos tubos a un depósito situado en su espalda. Con ellos, dispara grandes bolas de fuego.

Cuando muere, parece que su carne se licua y escapa de sus huesos.

MANCUBUS, gordo lanzallamas (2ª)

Características

Fuerza	22
Constitución	25
Tamaño	40
Inteligencia	13
Poder	40
Destreza	8

Movimiento	6
Puntos de vida	53

Ataques	Daño
Bola de fuego	75% 1d10
Pisotón	45% 1d8

Cuando ataca suele hacerlo disparando simultáneamente ambos tubos en el mismo asalto, y los dispara de forma de que en caso de que se esquite un ataque, el otro tenga oportunidad de impactar. Cada cañón tarda un asalto en recargarse para tener un disparo, hasta un máximo de 3 cargas posibles.

Habilidades

Escuchar	60%
Esquivar	5%
Descubrir	60%
Discreción	60%
Ocultarse	30%
Res. al dolor	70%

Pérdida de cordura	1/1d10
---------------------------	--------

2.2.10. Archi-vil

Humanoide amarillento, cuyo abdomen sólo tiene huesos. Es rápido, y su gran peligrosidad proviene del

hecho de que es capaz de resucitar a otros infernales, y de su ataque a distancia.

En el primer asalto, alza los brazos, inflamándose; acto seguido los baja y concentra la luz en su abdomen. En el segundo asalto, lanza ese fuego contra su enemigo, sólo que no hay un proyectil visible viajando. Por su parte, el objetivo de su ataque siente en el primer asalto calor y luz enfocados en él, y en el segundo una explosión de fuego que proviene de su interior. Para que este ataque surta efecto, el archi-vil necesita tener línea de visión directa con su objetivo para empezar el ataque y para terminarlo; si durante el proceso el objetivo se esconde de su vista, el ataque no tiene éxito, pero si antes de que el archi-vil termine su ritual la víctima se pone a la vista, la explosión de fuego tiene lugar. El objetivo es lanzado entre uno o dos metros hacia arriba (el daño por caída, al ser menos de 3 metros, es nulo). Este ataque no tiene penalizaciones por distancia, aunque el archi-vil no atacará si está a más de 20 metros, excepto si es herido.

**ARCHI-VIL,
sanador de fuego (2ª)**

Características

Fuerza	14
Constitución	27
Tamaño	30
Inteligencia	18
Poder	58
Destreza	16

Movimiento	11
Puntos de vida	61

Ataques		Daño
Explosión de fuego	100 %	2d8/0,125m
Garra	15 %	1d6

Habilidades

Escuchar	60 %
Esquivar	30 %
Descubrir	80 %
Discreción	60 %
Ocultarse	45 %
Res. al dolor	95 %
Resucitar	100 %

Tarda un asalto en resucitar un infernal (desde el mancus hacia atrás, incluyendo zombis), siempre y cuando disponga de un cadáver próximo a él (basta con que pueda verlo, no necesita tocarlo).

Pérdida de cordura 1d3/1d12

2.3. Cerebros infernales

Los siguientes grandes monstruos parecen ser los generales al mando de las invasiones, que hay que destruir a cualquier precio. Es muy raro encontrar más de uno a la vez. Resisten una gran cantidad de daño, por lo que es necesario el uso de armas potentes, como explosivos, lanzamisiles o explosiones de plasma.

2.3.1. Araña cerebro

Podría decirse que es la madre de los aracnotrones, ya que mide 3 metros de alto por casi 5 de ancho. Sus ojos son rojos, y son visibles sus dientes triangulares. Tiene una potente ametralladora integrada en su chasis, que una vez fija es su objetivo no cesa de disparar. Se cree que es el *cerebro* responsable de la primera invasión, ya que con su muerte Marte fue liberado.

**ARAÑA CEREBRO,
gran furia ametralladora (1ª)**

Características

Fuerza	30
Constitución	57
Tamaño	55
Inteligencia	25
Poder	40
Destreza	9

Movimiento	8
Puntos de vida	263

Ataques		Daño
Ametralladora	60 %	1d8 (10)
Pisotón	15 %	1d12

La ametralladora dispara ráfagas de hasta 10 disparos por asalto.

Habilidades

Escuchar	60 %
Esquivar	5 %
Descubrir	60 %
Discreción	10 %
Ocultarse	1 %
Res. al dolor	85 %

Pérdida de cordura 1d6/1d20

2.3.2. Ciberdemonio

De la misma forma, podría decirse que es el padre de los barones infernales. Mide más de tres metros de altura, su abdomen carece piel, y tiene componentes cibernéticos, destacando su pata derecha y su brazo izquierdo, que ha sido reemplazado por un lanzamisiles.

CIBERDEMONIO, gigante lanzamisiles (1ª)

Características

Fuerza	40
Constitución	65
Tamaño	45
Inteligencia	18
Poder	50
Destreza	14

Movimiento 11

Puntos de vida 350

Ataques Daño

Misil	45 %	6d6/0,25m
Golpe	15 %	2d6

Tarda un asalto en recargar el lanzamisiles, que tiene capacidad para un máximo de 3 cargas.

Habilidades

Escuchar	60 %
Esquivar	20 %
Descubrir	60 %
Discreción	10 %
Ocultarse	10 %
Res. al dolor	90 %

Pérdida de cordura 1d6/1d12

2.3.3. Icono del pecado

Se cree que es el responsable directo de la segunda invasión, ya que con su destrucción se liberó la Tierra del yugo demoníaco. Es una especie de gigantesco cráneo caprino, con grandes cuernos, insertado cibernéticamente en una pared de 12 metros de ancho y 5 de alto; posee piel blanca en su frente y ojos, también blancos; la piel de su frente está cortada y apartada para exponer el rojizo interior de su cráneo.

Cuando detecta a un enemigo, habla en una lengua extraña y después emite cubos volantes con cráneos en cada cara, que al posarse se transforman en un infernal

(no en zombis, arañas cerebro ni ciberdemonios) dispuesto a atacar.

La única forma de matarlo es mediante misiles metidos en el ángulo correcto a través de su apertura craneal, para que profundicen y exploten en su interior. Entonces, kilómetros y kilómetros del infierno se destruyen, ya que ése es su verdadero tamaño.

ICONO DEL PECADO, Bafomet escupe-demonios (2ª)

Puntos de vida 12

Habilidades

Escuchar	90 %
Descubrir	90 %
Res. al dolor	100 %
Cubo infernal	100 %

El cubo tarda 1d6 asaltos en posarse, y después de *abrirse* emite otro. Los cubos se posan en diferentes lugares, de forma alternante.

Pérdida de cordura 1d10/1d100

2.4. Lucha entre monstruos

Los monstruos son inmunes a sus propios ataques, con la excepción de ataques basados en balas, puñetazos o mordiscos; incluso los ciberdemonios son inmunes a sus propios misiles. Pero si un monstruo es herido por otro, el herido dejará lo que estaba haciendo (incluyendo atacar a un enemigo) y atacará a su nuevo agresor, con lo que ambos se enzarzarán en una lucha a muerte. Es de notar que, aunque su contrario sea de mucho mayor nivel, y la lucha sea a todas luces un suicidio, jamás la abandonará, a menos que sea distraído por otro ataque.

Las únicas excepciones son: las almas en pena, que sólo realizan un contraataque, como si tras el cabezazo olvidasen lo que estaban haciendo; los archi-viles, a los que ningún monstruo ataca deliberadamente (aunque el archi-vil sí les esté atacando); y el icono del pecado, debido a su forma de ser.

3. Objetos

3.1. Armas

Lanzamisiles: Miniaturizado, ligero, portátil y automático. En resumen, un juguete. Lástima que su

ARMA	Punt. inicial	Daño	Alcance básico	Ataques por turno	Puntos de resistencia	Func. defectuoso
Lanzamisiles	15 %	1d6/1,25m	200m	1	8	100
Cañón de plasma	30 %	1d6	200m	6 (ráfaga)	10	100
BFG 9000	15 %	4d6×10/2,5m	200m	1 cada 2	12	100

potencia destructiva sea tan pequeña. El resultado de *funcionamiento defectuoso* significa que el misil no llega a dispararse.

La otra parte del nuevo armamento creado por la UAC comprende dos armas de plasma. En ambos casos, el usuario ha de llevar a la espalda una batería de células de energía, encargada de generar el plasma. El arma se conecta a la batería mediante un cable.

Cañón de plasma: Una especie de rifle grueso, que dispara ráfagas de plasma azul. Puede disparar de manera continua, facilitando apuntar con él, ya que las bolas de plasma son luminosas y trazan una línea muy visible aún en la oscuridad. Si los impactos ocurren muy cerca, el personaje corre el riesgo de quedar deslumbrado durante un asalto.

BFG 9000: Esta *Big Fucking Gun* dispara una gran bola de plasma verde, que al impactar provoca una tremenda explosión. En el primer asalto se pulsa el disparador, entonces el arma hace su ruido característico de acumulación de potencia, y en el asalto siguiente es cuando dispara (cuando realmente es necesario apuntar). Cada disparo consume 40 células.

En ambas, el resultado de *funcionamiento defectuoso* significa que el cable se ha desenganchado y el arma no dispara; se necesita un asalto completo para volver a conectar el cable al arma. Una batería normal de células de energía tiene una capacidad de 300 células recargables, y la batería pesada tiene doble capacidad.

3.2. Berserk

La UAC también investiga con drogas, y éste es su resultado: un producto que hace que quien lo toma pierda los estribos durante 1d6 asaltos, dejando caer el arma que porta en las manos y lanzándose al combate a puñetazos. Cura 2d6 puntos de daño, proporciona 3d6 puntos de fuerza (lo que hace aumentar la bonificación de daño), e insensibiliza contra el dolor. Sus efectos duran 2d3 horas, y supone una pérdida de 0/1d3 puntos de cordura.

3.3. Esferas y armadura espiritual

Como subproducto de la invasión pueden encontrarse diversas esferas, del tamaño de una cabeza, que sólo se activan al contacto con un humano no poseído. Al tocarlas, se funden *espiritualmente* con el cuerpo, atravesando la ropa, dotando al usuario de algún tipo de ventaja, ya sea temporal o permanente. Se conocen cuatro tipos distintos, ordenados a continuación de mayor a menor probabilidad de encontrarlas:

Esfera de alma: Es azul, y en su interior se ve un rostro humano. El que la coge gana tantos puntos de vida como su máximo, pudiendo llegar a tener hasta un tope del doble de sus puntos de vida (es decir, gana el 100% de sus puntos de vida máximos, hasta un tope del 200%).

Invisibilidad: Es roja, con un ojo azul en su interior. Proporciona una invisibilidad parcial, igual que la de los espectros, durante un minuto (eleva la habilidad de ocultarse hasta un mínimo del 90%). Cinco segundos antes de disiparse sus efectos, el personaje nota que estos van a desaparecer.

Megaesfera: Es blanco-marronácea, con un rostro de apariencia algo demoníaca. Eleva automáticamente los puntos de vida y de magia al 200%.

Invulnerabilidad: Es verde, con un rostro de ojos rojos. Durante 30 segundos protege de prácticamente cualquier tipo de daño. Al igual que la esfera de invisibilidad, durante los últimos 5 segundos el personaje nota que se le acaban los efectos protectores.

Desde la primera vez que se asimila una cualquiera de estas esferas, el personaje logra la capacidad de utilizar su armadura espiritual, que consiste en que puede utilizar sus puntos de magia para absorber puntos de daño (hasta un máximo de la mitad de los puntos de daño del impacto).

4. Mi herejía

Si eres capaz de entrar dentro del icono del pecado, a través de su cerebro expuesto, te encuentras con... ¡una cabeza humana empalada! Sin embargo, está viva, y matándola destruyes al Bafomet. ¿Era esta cabeza de uno de los que trabajaban en el proyecto de las puertas interdimensionales? Si es así, podemos pensar que al atravesar el portal se transformó y ganó todo ese poder, recreando su propia visión del Infierno; quizá porque piense que realmente está en el Infierno y quiere regresar.

Si no hubiese sido él, sino otro, estaríamos ante una invasión totalmente distinta. ¿Eres capaz de imaginar tal herejía?

5. Fuentes documentales

- Los juegos *Doom* y *Doom II* de *id Software*,² cuyo código fuente han liberado.
- *The official Doom and Doom II FAQ*,³ de Hank Leukart.
- *Doom*,⁴ y demás artículos relacionados, de la Wikipedia (en inglés).
- *The Doom Wiki*,⁵ muy detallada.
- *DoomWorld*,⁶ donde pueden descargarse mapas para el juego, así como versiones mejoradas del motor gráfico del juego.
- *Doom Wad Station: Bestiary*,⁷ donde pueden verse imágenes de los enemigos.
- *Doom Bestiary*,⁸ ídem, pero animados.
- Manual de *La llamada de Cthulhu*, edición 5.5, Chaosium Inc.

²<http://idsoftware.com/>

³<http://www.gamers.org/docs/FAQ/doomfaq/>

⁴<http://en.wikipedia.org/wiki/Doom>

⁵<http://doom.wikia.com/wiki/>

⁶<http://www.doomworld.com/>

⁷<http://www.doomwadstation.com/bestiary/>

⁸<http://rayer.ic.cz/hry/doombest/doombest.htm>



Zombi.



Duende.



Demonio.



Alma en pena.



Cacodemonio.



Caballero infernal.



Barón infernal.



Aracnotrón.



Elemental del dolor.



Aparecido.



Mancubus.



Archi-vil.



Araña cerebro.



Ciberdemonio.



Icono del pecado (a un tercio de escala).