Nigromante Atormentada/o

TU NOMBRE:

LO QUE TE HACE TENEBROSA/O:

LO QUE TE HACE ARISTÓCRATA:

LO QUE TE HACE ELEGANTE:

Personalidad

Sueles actuar de forma...

Creativa
Acciones inventivas, espontáneas

Culta
Acciones de conocimiento, indagación

Orgullosa
Acciones con determinación, confrontación

Pasional
Acciones irracionales, temerarias

Racional
Acciones de observación, precavidas

Sanguínea
Acciones pragmáticas, físicas

Para saber qué personalidad usas:

¿Cómo estoy siendo o actuando ahora? Ante la duda, usa la segunda Personalidad más alta.

Reparte

3dC (Muy), **2dC** (Bastante), **2dC** (Bastante), **1dC** (Poco), **1dC** (Poco), **0dC** (Nada)

Tu círculo social son las tumbas. Vives pensando en la muerte, sus causas, sus formas, en quienes caen en ella... Pero tu pregunta no es si un día podrás evitarla, sino si te habrás preparado para ella.

Tienes tendencia inquietante a...

_____

_____

+1DC si describes tu acción para que encaje con una Tendencia.

Tu Maldición

El Gato Negro

(Tema: Descenso a la Perdición)

_____

DESATA TU MALDICIÓN para un **éxito con giro con complicación** (la complicación estará provocada por tu maldición). Avanzas 1 paso en tu Camino de Niebla. **Una vez por relato.**

Tus hermanas y hermanos

- Ayudaste a _____ para _____

_____

- Casi mataste a _____ para _____

_____

_____ te ayuda siempre a _____

_____

_____

_____

Tu Enigma personal

_____

OBTÉN UN INDICIO de tu Enigma pidiendo que la **situación actual esté relacionada** con él. La Voz Tenebrosa te dará un indicio conectado con: un misterio de Raven, el relato actual, alguien Corvus, una facción o amenaza de Raven. **Una vez por relato.**

Tu Persona Amada Maldita

Su nombre _____

Su conflicto _____

_____

_____

Tus Acciones Corvus

Solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada para recuperarte de o reducir una Secuela mental o física. Genera un **giro con complicación** que implique tu adicción o a tu persona amada.

Explorar tu Enigma. Una vez por relato, podrás pedir una escena que profundice en un indicio de tu Enigma. También puedes pedir jugar un relato donde se resuelva tu Enigma. Deberá usar tus indicios e involucrar a tu familia.

Tus Acciones de Nigromante (elige 1)

❑ **Conoces los cementerios de la ciudad, quién se mueve por ellos y ciertos secretos.** Genera un **giro con complicación** que implique deuda.

❑ **Si no tienes algo prohibido, conoces a quien lo tiene.** Genera un **giro con complicación** que implique problemas futuros.

❑ **Ves en sus pupilas lo último que vio una persona muerta.** Genera un **giro con complicación** que implique peligro.

Tus Acciones Malditas (elige 1)

❑ **Puedes revivir a quien sea.** Genera un **giro con complicación** que implique una nueva amenaza.

❑ **Puedes retrasar indefinidamente la muerte de alguien, incluso tú.** Genera un **giro con complicación** que implique un sacrificio terrible.

❑ **Puedes provocar la muerte lenta de una persona.** Genera un **giro con complicación** que implique pérdida cercana.

Tu Arte Mágica Maldita

Nigromancia

Magia de *daemoni*, nigromancia con cadáveres. **RIESGO:** El alma de quien ha usado esta magia puede ser tentada o corrompida de una forma que nunca se va. **INICIACIÓN:** Invocar un *daemon* y recibir su marca de odio.

Personalidad con que haces magia:

_____

Cómo haces magia:

_____

Tu trauma en tu iniciación:

_____

Cuando falla tu magia:

_____

Tus Acciones de Magia Maldita

Desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato siempre con coste de un sacrificio acorde al arte a usar.
Hacer un ritual para un efecto complejo o permanente. Además de un sacrificio, siempre con **coste** de (tú eliges 1 y la Voz Tenebrosa 1): componentes extraños o escasos, resultado no demasiado fiable, demasiado tiempo, demasiado esfuerzo, magia desconocida, prohibida o peligrosa, efecto no exactamente como querías, endeudará a la familia, necesitarás ayuda de alguien en particular.

Tus Sacrificios Mágicos

La magia que dé un giro relevante a la historia requerirá un sacrificio. Será mayor con magia más poderosa. No puedes repetirlo en la misma historia.
Sugerencias: un día o noche importante, algo muy querido, usar el cuerpo de alguien cercano, gastar material único que reservabas, sangre humana que te traerá problemas, un acto cruel contra alguien querido, un pacto, un sacrificio de alguien querido, el alma de alguien amado, tu alma cuando mueras.

_____

_____

_____

Secuelas Mentales

Pesadillas, Obsesión, Paranoia, Terror, Desconfianza, Ambición, Sonambulismo...

_____

_____

_____

Trauma: _____

Secuelas Físicas

Fatiga, Exhausta/o, Mareo, Herida, Desgarro, Torcedura, Enfermedad, Hueso roto...

_____

_____

_____

Incapacitación: _____

Problemas que te amenazan

_____

_____

_____

_____

Ayudas que te deben

_____

_____

Otros giros pendientes

_____

_____

Tu Círculo Social

(Relaciona cada nuevo PNC con uno de vuestros PCs)

- _____: Te dio tus primeros cadáveres y quizá te obsesionó con la nigromancia.
- _____: Te ofreció ser tu maestra/o.
- _____: Quiere tus secretos sobre la muerte.
- _____: En deuda. Intentaste revivir a su persona amada pero no salió bien.
- _____: Tu confidente o mejor amigo/a, con quien pasas días en cementerios, desenterrando.
- _____: Tu rival, quien usa juego sucio y peligroso contra ti.
- _____: Tu mentor/a, quien te enseñó a amar la nigromancia.
- _____: Te protege.
- _____: Te salvó.
- _____: Lo/a salvaste.
- _____: Te quiere matar.
- _____: Te oculta algo.
- _____: Te quiere manipular.
- _____: _____
- _____: _____
- _____: _____
- _____: _____

Tu Círculo de Poder Mágico

- ☑ I. APRENDIZ. Hechizos: Simples, conocidos. (Iniciación: Entregar un frasco de tu sangre a la Orden)
- ☐ II. INICIADA/O. Hechizos: Detallados, ajenos. (Iniciación: Destruir algo valioso a lo que te aferras)
- ☐ III. MAGA/O. Hechizos: Complejos, antiguos. (Iniciación: Destruir sin ayuda algo peligroso por encima de tu poder)
- ☐ IV. MAESTRA/O. Hechizos: Poderosos, malditos. (Iniciación: Pactar con un ente poderoso ofreciendo algo fundamental)
- ☐ V. ARCHIMAGA/O. Hechizos: Peligrosos, desconocidos, legendarios. (Iniciación: Sacrificar ser querido que hizo acto terrible)

Tu Ayuda de Cámara

Su nombre: _____
Es (escribe 2): _____

Tu Laboratorio

Apariencia: _____
Problema: _____

Tu Biblioteca y Objetos Tenebrosos

Anillo nigromántico peligroso de tu abuelo/a, _____
_____

Indicios de tu Enigma

(Al resolver tu Enigma, borra los indicios y crea uno nuevo con la Voz Tenebrosa usando hilos pendientes.)

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Tu Camino de Niebla

I. AL BORDE DE LA NIEBLA ❑❑❑❑❑
Magia:_____ Rasgo de maldición: _____
II. TOCANDO LA NIEBLA ❑❑❑❑❑
Magia:_____ Rasgo de maldición: _____
III. CRUZANDO A LA NIEBLA ❑❑❑❑❑
Magia:_____ Rasgo de maldición: _____
IV. EL CORAZÓN DE LA NIEBLA ❑❑❑❑❑
Magia: Larvas. Rasgo de maldición: _____
V. NO PUEDES VOLVER ❑❑❑❑❑
Magia: Niebla. Rasgo de maldición: _____

Al completar un Recorrido (las 5 casillas):

-Elige magia: Maldiciones, el Otro Lado Profundo, Cuervos.
-Añade un efecto a tu maldición: hace daño a alguien cercano, dura demasiado, atrae algo peligroso, vulnerable a la niebla, cuervos, Otro Lado o seres espectrales, piel fría, cara pálida, cuerpo inerte, pareces muerto/a...

Tu Camino de Aprendizaje

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Al final de la sesión marca 1 casilla por cada si:
- Hiciste algo Corvus
- Detonaste tu Maldición al menos una vez
- Descubriste un indicio de tu Enigma
- Descubriste algo de la vida secreta de tu persona amada
- Complicaste a la familia o la Orden con tu nigromancia
- Hiciste algo inquietante con algún muerto

Con todas marcadas, borra y elige un Avance.

Avances

Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
Nueva Tendencia inquietante
Nueva Arte si superas su iniciación
Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
Nueva Tendencia inquietante
Nueva Arte si superas su iniciación
Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
Nueva Tendencia inquietante
Nueva Arte si superas su iniciación
Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba

Cómo crear tu Nigromante

Los cuervos te dan la bienvenida al paso más importante de Raven: definir tu Personaje.

Dedicad un rato o una sesión 0 para definir los PCs y así crear historias personales profundas y relaciones familiares tenebrosas. Usa estas sugerencias o inspírate en ellas para crear lo que desees, manteniendo siempre el tono y premisas de Raven y del tipo de PC.

CREANDO TU ESENCIA TENEBROSA (para relatos sueltos)

- **Tu nombre:** Próspero, Roderick, Madeline, Berenice...
- **Lo que te hace Aristócrata:** Aristócrata aburrida/o, Filósofa/o, Coleccionista...
- **Lo que te hace Tenebrosa/o:** Solemne, Ambiciosa/o, Lúgubre, Distante, Vulnerable, Distraída/o...
- **Lo que te hace Elegante:** Refinada/o, Anticuada/o, Capa, Uñas Negras o Largas, Ojos Pintados, Gafas oscuras...
- **Personalidad:** Distribuye Muy (3dC), Bastante (2dC), Bastante (2dC), Poco (1d), Poco (1d), Nada (0dN) entre Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguínea.
- **Tendencia:** Define 1. Sugerencia: Hacer más caso a los seres muertos que a los vivos, ...
- **Tu Maldición:** Crea 1 frase inspirándote en:

QUÉ TE PASA: Un daemon te posee o te busca pero no recuerdas sus planes siniestros, Alguien o algo quiere matarte y revivirte varias veces, Te obsesiona matar (o que maten por ti) a personas para revivirlas
Y TIENE QUE VER CON: persona amada, enemiga, cercana o desconocida, familiar, algo tuyo, algo de otra persona/ser, con tumbas u órganos vivos/muertos

- **Tu Persona Amada Maldita:** Crea 1 frase inspirándote en:

ES: Revivida, Adorable, Inocente, Culpable, Maga, Perseguida
PERO: Intenta matarte, Lucha contra lo tenebroso, Es demasiado tenebrosa, Cambió radicalmente, Busca/buscáis algo terrible, Agrava tu maldición.
Y TIENE QUE VER CON: Orden, Logia, Gremio, Familia

- **Tus Hermanas y Hermanos.** 1 relación por PC inspirándote en:

TÚ/OTRO PC: La/lo ayudaste a..., Casi la/lo mataste para/por... o Siempre te ayuda a....
HICISTE/HIZO: Revivir a quien no debía(s) con tu nigromancia, Corromper a alguien o a ti para matar(te), Pactar con un daemon buscando a alguien/algo querido, Obsesionar(te) con alguien/algo muerto.
E IMPLICÓ A: persona amada, cercana o enemiga, familiar.

- Elige **1 Acción de Vocación y 1 Acción Maldita** de tu libro de PC. Elige la **Personalidad con la que haces Magia. En Círculo de Poder Mágico** elige "Aprendiz".
- **Círculo Social:** Solo si la VT necesita alguna relación inicial.

PROFUNDIZANDO EN TU NOVELA
(para historias largas o para definir según jugáis)

- **Tu Enigma Personal.** Crea 1 frase inspirándote en:

¿QUÉ, QUIÉN O QUIÉNES...: Mata a quienes revives o revive a quienes matas, Crea pruebas muy reales contra ti, Ayuda a quienes quieren destruirte, Emponzoña a quienes amas
Y TIENE QUE VER CON: Logia, Orden, Gremio, Origen de Raven, Guerra y maldición de Raven, Niebla, Otro Lado, Familia Corvus, Mansión Corvus?

- **Tu Círculo Social.**

AL CREAR TU PERSONAJE: Asigna estas personas a alguna relación: tu Madre, tu Padre, el Líder de la Orden, el Custodio. Si quieres, también estas: la Líder del Gremio, alguien problemático de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión.
DURANTE EL JUEGO: puedes añadir una relación ya existente o nueva cuando aparezca alguien relevante en la historia.

- Define **Tu trauma de iniciación mágica** al aprender tu arte.
- **Cómo Haces Magia:** Susurros en idioma córvido, Mirada mesmerizante, Gestos enrevesados...
- **Cuando Falla tu Magia:** Te desmayas, Hieres a alguien, Generas lo contrario...
- **Tu Ayuda de Cámara:** (define 2) Extraño vínculo con la mansión, A veces desaparece y no sabes qué hace, Te vigila para el resto de servidumbre, Te protege del resto de servidumbre, Fiel a _____, Te ayuda en lo que sea pero debes contar un secreto tuyo.
- **Tu Laboratorio.**

APARIENCIA: Cripta, Morgue, Biblioteca, Escritorio, Templo, Claustro, Torre...
PROBLEMA: Todo se deteriora aquí, Nunca puede haber luz...

- **Tu objeto inicial** en Tu Biblioteca y Objetos Tenebrosos. Créale una historia breve y siniestra.