Soy Minara Devinar

He sobrevivido a la masacre de mi familia gracias a mi madre, la emperatriz, pues empleó su último aliento proyectándome lejos de palacio con su hechicería. Lejos del sangriento golpe de estado que nos arrancó el control del Imperio.

Como entenderéis, he jurado vengar la sangre derramada. Para lograrlo necesito llegar a un lugar cuyo paradero desconozco, mas no os inquietéis, conozco el camino a seguir para encontrarlo. Y cuando lo haga, devolveré a las traidoras dinastías de magos que han aniquilado a mi familia el dolor infligido.

He contratado al propietario del navío Codicia del Gordo Gólter que me llevará hasta donde le diga. Un truhán llamado Cónnor Datlan cuya reputación de capitanear el electrovelero más veloz de las islas contrasta con su impertinente insistencia en hacerlo todo a su manera. Yo pago, señor Datlan; usted limítese a obedecer y nuestro acuerdo será satisfactorio.

Sin embargo, mientras el Codicia repostaba en Puerto Escondido, cuatro destructores imperiales cerraron las salidas impidiéndonos zarpar. Ni el Codicia ni ningún otro navío se arriesgan a izar las velas mientras los soldados del destructor identifican a navegantes y marinos. El nuevo emperador me busca desesperadamente. Imhart, el traidor, exconsejero de mi madre, sabe de lo que soy capaz, sabe que oculto mi identidad y mi esencia mágica para no ser detectada y hará todo lo posible por detenerme.

En este momento la tensión en el puerto libre aumenta sin medida. Solo hace falta una chispa para que se desate una batalla entre los destructores imperiales y quienes desprecian al Imperio: piratas, contrabandistas, desertores, renegados, tripulaciones que no desean ser descubiertas.

He logrado ocultarme hasta ahora, pero los hechiceros del emperador tienen medios para localizarme. Solo necesitan más tiempo, estar más cerca de mí para descubrir mi tapadera. Si dejo que me capturen hoy, conmigo terminará la dinastía Devinar. No. ¡No lo permitiré!

Soy Minara Devinar y este solo es el comienzo del canto que narrará

mi Venganza.

TEXTO Y MAQUETACIÓN

Sirio Sesenra

REVISIÓN DE TEXTO Y MAQUETA

Shadowlads Ediciones

ILUSTRACIONES

Canva

INFLUENCIA

Lady Blackbird
de John Harper

SI HAS DISFRUTADO ESTA AVENTURA...

Puedes invitarme a un café en...

https://ko-fi.com/siriosesenra

Este documento está bajo una licencia Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0.
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/

ISLAS DEL MAÑANA TARDÍO

EL MAÑANA TARDÍO

Las Islas del Mañana Tardío flotan a la deriva sobre un mundo destruido tiempo atrás: nuestro mundo. Nadie recuerda cómo o por qué las viejas naciones se olvidaron. Luego nació la magia y fragmentos de tierra se alzaron creando las Islas del Mañana; en ellas se fundaron nuevos imperios y reinos.

El magnetovapor y la electromagia obraron maravillas: zepelines, electroveleros e hidronaves poblaron el gran azul y las islas se llenaron de vida. Larga y próspera fue la era del vapor, hasta que se derramó la Sangre de Cristal dando comienzo a las Guerras de la Tecnomagia.

Las cuatro dinastías de Sangre de Cristal alcanzaron la paz tras décadas de horror. Una de ellas gobernaría sobre el resto con mesura y equilibro, la Devinar. Los reinos se unificaron creando el Nuevo Imperio. Y la paz reinó más de cien años. Hasta ahora.

CRISTAL DE SANGRE Y HUESO

Cantan los poetas que quien nace con los dones de la magia tiene sangre de cristal. Susurran los trovadores que las Guerras de la Tecnomagia cesaron cuando los Devinar descubrieron un modo de aniquilar a la magia del mundo.

Un Devinar sacrificó su vida convirtiendo hueso en cristal. Su Esqueleto de Cristal es ahora la puerta de la magia en el mundo. De romperse, la magia se extinguiría y, ante esta amenaza, las dinastías rindieron sus ejércitos. Dónde se haya el Esqueleto y la forma de quebrarlo o preservarlo es el gran secreto de los Devinar.

EL NUEVO IMPERIO

Imhart Doverty, exconsejero de la Emperatriz, ha tomado el control del Nuevo Imperio. Removerá las islas, los cielos y océanos para encontrar a Minara y que le revele dónde se haya el Esqueleto de Cristal. Para ello empleará las armas antiguas si hiciera falta. Abrirá los arsenales prohibidos y despertará a los Guerreros del Horror, las sombras de Ojos Rojos.

EL AYER COLECCIONADO

Bien cierto es que el ayer aún causa curiosidad a unos pocos. Coleccionistas, los llaman. Anticuarios, recolectores, roeciudades, acaudalados dispuestos a gastar fortunas por la siguiente rareza proveniente del pasado. ¿Cuántas cosas se habrán conservado? ¿Cuántas ocultarán secretos que no deben ser desenterrados?

LOS PUERTOS LIBRES

Rechazan al Imperio, pero viven de sus restos. Corsarios, piratas, contrabandistas, ronins, poetas, navegantes, cartógrafos, aventureras... quienes rehúyen las leyes imperiales y buscan un hogar en el viento se reúnen para comerciar en los puertos libres. Puerto Escondido, Puerto Cercenado, Puerto Hurraco, Puerto Gris, Puerto Ceylán... y tantos otros lugares donde la palabra es ley y el honor es la moneda con la que puedes comprar cualquier cosa: peleas, contratos, contactos, ¡aventura! O perderte para nunca ser encontrado.

NAHAYAN Y MAHAMAT

Narran los vientos que dos divinidades consumaron un amor prohibido. No debían amarse, otros dioses trataron de impedirlo, intentaron separarles con argucias y castigos pero nada se interpuso ante su amor. Fueron malditas y sus hijos e hijas crecieron como monstruos indómitos que poblaron vientos y océanos celestes. Criaturas colosales (o no), salvajes (o no), carentes de toda razón (o no), incapaces de amar, hablar o cuidar. Seres que amenazan la vida o que, quizá, solo busquen paz lejos del ruido de las ciudades.

LOS OJOS DE AHÖHA

Son Fanáticos enemigos de la magia, una secta prohibida y temida. Los adoradores de AhöhA, divinidad de las ciencias, la razón y los mecanismos, arquitecta del universo. Se ocultan en todas las clases sociales. Buscarán el Esqueleto de Cristal para destruirlo y cumplir su profecía milenaria: las islas caerán y el mundo renacerá de la tierra seca.

LAS NIEBLAS DE VISNA

Nadie sabe cuándo llegan ni cuándo se irán. Narran los vientos que el origen de las nieblas se remonta a cuando una antigua hechicera maldijo al mundo por la injusta muerte de sus hijos. Cuando llegan las nieblas, la magia se va. Un día o diez años, de poniente o septentrión, como oportunidad o condena. No pocos juran ver sombras entre las nieblas. Espíritus atrapados que buscan auxilio o espectros hambrientos con sed de justicia.

TIERRA SECA

El océano arrulla las cosas de la tierra seca. Un vasto mundo de selvas y desiertos, un mundo envenenado que roe los pulmones a quien permanece mucho tiempo en él. Los valientes que buscan fortuna se aventuran con máscaras entre sus densos follajes. Armados para enfrentar los peligros de un mundo salvaje, se adentran en las antiguas capitales del pasado para rescatar tesoros que compren los coleccionistas... u otras cosas aún más misteriosas.

NARAN - CAPITAL DE LA ALQUIMIA

Nación de cultura y arquitectura, Naran, la Hermosa. Naran la Hechizada. La Inmortal. La Infinita. Naran es una ciudad que creció alrededor de la Gran Universidad de Artes Alquímicas del Imperio. Creció tanto que devoró toda la isla en la que se encontraba. Tanto, que anclaron otras islas para construir nuevas casas, torres, palacios y barrios. Hay quien dice que la Universidad funciona como un reino propio, con sus propios objetivos e incluso ejército. Miles de nuevos inventos, artefactos y mecanismos salen cada día de esta inmensa factoría del Imperio. Miles de navíos entran cada día para alimentarla.

SANGRES NUEVAS

De cristal es la sangre de los magos. Todo el mundo lo sabe. Más no tanta gente sabe que nuevas sangres han nacido con extrañas facultades y dones. Acompañadas, según cuentan, con rasgos faciales distintivos, corporales, fáciles de ocultar unos, imposibles los otros. Nuevas sangres que traen nuevos destinos al mundo. Sangres que unos odian, otros temen y otros aceptan con amor.

ARKAÏZ - EL REGISTRO

Antes del nacimiento del Nuevo Imperio un reino se alzaba sobre los demás: Arkaïz, el Viejo Imperio. En las Guerras de la Magia la gran isla de Arkaïz fue destruida, convertida en miles de restos que ahora flotan a la deriva, arrastrados por una resaca mágica que cualquier navegante sensato evitaría.

Es testimonio del horror de las armas prohibidas y por eso hay quien la llama El Registro. Navíos que han sobrevivido a su tormenta cuentan que lo que vieron en ese lugar era imposible y por tanto carece de sentido gastar tinta en sus locuras.

LA LUNA DE THEROS

Dicen las brisas que Theros fue un viejo alquimista que se enamoró de la luna. En su locura quiso tallar una isla a imagen de la luna y llenarla de electromagia para alcanzar el cielo. En su luna levantó un castillo servido por autómatas fieles, pues temía la traición de las gentes. Nunca llegó a la luna; se perdió por alturas insondables. A veces su isluna desciende, dicen algunos, buscando algo para luego iniciar un nuevo ascenso y desaparecer.

DIRIGIR LA AVENTURA

HOJAS SECRETAS

Entrega a los jugadores las hojas de personaje principales. Cuando decidan a qué personaje desean interpretar, entrega las hojas con la historia de los protagonistas y sus objetivos.

TIRADAS Y SISTEMA

Los personajes son gente eficiente, no pidas tiradas por cosas aburridas, pídelas por desafíos divertidos y emocionantes.
Cuando pidas una tirada deja que justifiquen cada etiqueta que deseen usar. Parte de la diversión está en intentar usar todas las etiquetas que puedas y lanzar un montón de dados.

Las etiquetas describen la estética: si usan Puñetazo, Sonrisa macabra, Enfadado y Chillido, eso nos dice cómo pasan las cosas en la escena.

Si un jugador pregunta "¿Qué significa Sangre de Fuego?", la respuesta es: lo que tú quieras que signifique.

PX Y CRECIMIENTO DE PJ

En un glorioso momento los jugadores entenderán que pueden fliparse al máximo. Preguntarán si pueden hacer algo y les responderás sonriente: «ESTOY DESEANDO QUE LO HAGAS».

Entonces verán que pueden sumar más y más Px y comprar más y más etiquetas, claves y secretos para seguir flipándose en una espiral épica imparable. Bien. La aventura ya funciona por sí misma. Esas nuevas habilidades que ahora tienen y antes no, necesitan una explicación, escarba en ellas con preguntas. ¿Por qué las ocultaba? ¿Oye Dru, no te jode que Connor te ocultase que tenía ese poder? ¿Sabías que podía hacer eso?

PJ VS PJ

Es posible que los personajes quieran solucionar sus diferencias enfrentándose unos a otras. Si esto ocurre deberán lanzar dados en una tirada enfrentada a ver quién saca más éxitos en su acción.

LA TRAMA

La trama no te necesita, no pienses en ella. Aparecerá sola cuando los jugadores reaccionen a sus hojas de personaje y a tus preguntas. Si quieres participar de algún modo de la creación de la trama, estas serán tus herramientas:

DESCRIBE: los jugadores se fliparán con sus pj. Tú flípate con los escenarios y los personajes secundarios.
Haz descripciones cortas y devuelve la atención a los jugadores con preguntas sobre sus personajes: «¿Qué haces?», «¿Qué piensas?», «¿Qué sientes?».

PREGUNTA: haz preguntas que les hagan reaccionar.

- Para relacionar sus emociones «¿No te duele que haya hecho eso?», «Minara parece acostumbradilla a dar órdenes ¿no, Cónnor?».
- Para entender sus intenciones: «¿Quieres que todo explote cuando saltas de la nave?» «¿Buscas a alguien en concreto en la taberna?», «¿Qué esperas de este tipo?».
- Para enriquecer escenas: «¿Tu pasado como contrabandista puede hacer que conozcas a alguien aquí?», «Notas que te mira de un modo especial ¿le dices algo?».

DESAFÍA: una aventura épica necesita desafíos épicos. Recicla todas las ideas que los jugadores pongan sobre la mesa para crear escenas desafiantes. Saltos imposibles, persecuciones por tejados, naves chocando a la deriva, explosiones de magia, tormentas divinas. Hemos venido a fliparnos sin medida.

Crea desafíos menores que solucionen rápido y mézclalos con eventos épicos en un abrir y cerrar de ojos. ¡Todo parece avocado al fracaso! Y cuando encuentren una solución al desafío acompáñalos como un admirador de sus personajes.

INTERRUMPIR

Nunca interrumpas a los jugadores si están roleando con sus personajes. Sobre todo cuando estén a punto de hacer una locura o una estupidez... o ambas cosas a la vez.

HOJA DE AYUDA A LA DIRECCIÓN

MINARA DEVINAR Herida ☐ Herida Grave ☐ Asustada ☐ Envenenada ☐ Muerta ☐ Agotada ☐ Hechizada ☐ Atrapada ☐ Enfadada ☐

CÓNNOR DATLAN Herida ☐ Herida Grave ☐ Asustada ☐ Envenenada ☐ Muerta ☐ Agotada ☐ Hechizada ☐ Atrapada ☐ Enfadada ☐

DRU ADWERSOME Herida ☐ Herida Grave ☐ Asustada ☐ Envenenada ☐ Muerta ☐ Agotada ☐ Hechizada ☐ Atrapada ☐ Enfadada ☐

HAWKINS Herida ☐ Herida Grave ☐ Asustada ☐ Envenenada ☐ Muerta ☐ Agotada ☐ Hechizada ☐ Atrapada ☐ Enfadada ☐

REBEK Herida ☐ Herida Grave ☐ Asustada ☐ Envenenada ☐ Muerta ☐ Agotada ☐ Hechizada ☐ Atrapada ☐ Enfadada ☐

DIFICULTADES

No te preocupes si al principio no calculas bien las dificultades que pides. Las ajustarás poco a poco para que sus acciones tengan emoción. Esta tabla es una referencia.

FÁCIL	3	MUY DIFÍCIL	7-9
NORMAL	4	ÉPICO	10-15
DIFÍCIL	5-6		

RESUMEN DE REGLAS QUE TIENEN LOS JUGADORES

TIRANDO LOS DADOS

Tira los dados cuando te lo pida el Dj.

1- Por cada etiqueta que pueda ayudarte en lo que intentas realizar toma un dado (puedes mezclarlas).
2- Añade los dados que quieras de tu reserva y lánzalos todos.
3- Cada dado con 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como te pida la Dj.
4- Si igualas o superas la dificultad: ¡lo has logrado! Descarta los dados que usaste de tu reserva.
5- Si no llegas a la dificultad no logras tu objetivo. Devuelve los dados usados de la reserva a su lugar. Añade un dado más a la reserva. Súmate 1 Px.

LOS ESTADOS

Cuando sea lógico o cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Si esto ocurre, marca la casilla del estado que te señale. Los estados son:

Herida, Herido grave, Muerta, Agotado, Enfadada, Hechizado, Asustada, Envenenado, Atrapada.

Cuando estés en un estado no podrás hacer lo que parezca imposible en dicho estado y además lanzarás -1 dado por cada estado marcado. El estado de «Muerta» significa siempre «presumiblemente muerta» a menos que tú digas lo contrario.

AYUDAR A OTROS

Puedes ayudar dando un dado de tu reserva si tiene sentido. Si a quien ayudas falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue lo descartas.

LAS CLAVES

Las claves se activan como reacción a tu interpretación o cuando tú decides activarlas para que ocurra algo. Dile al Dj que activas una clave. Luego elige:

- Súmate 1 punto de experiencia (Px).
- Añade 1 dado a tu reserva de dados.

Si activas tu clave para meterte en complicaciones, obtienes 2 Px o 2 dados para la reserva o... 1 Px y 1 dado.

Si cancelas una Clave, táchala y súmate 10 Px. Tu Pj acaba de evolucionar.

LOS PX

Puedes gastar 5 Px para:

- Comprar una nueva Etiqueta (porque lo aprendiste durante la partida u ocultabas que lo sabías).
- Añadir una nueva Clave.
- Aprender un nuevo Secreto (si cumples sus requisitos).

Puedes gastar los Px en cualquier momento ¡incluso en medio de una acción trepidante!

RECUPERACIÓN DE TU RESERVA

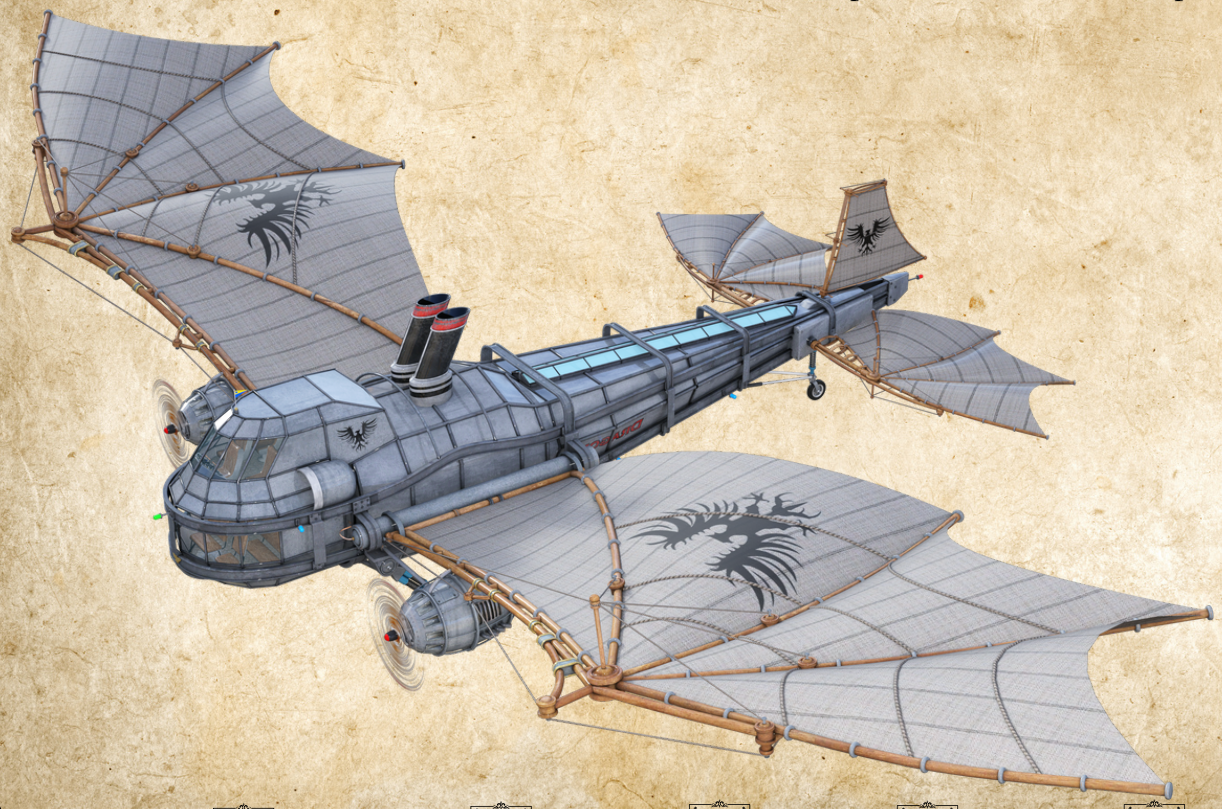
Comienzas con 7 dados en tu reserva y esta puede crecer hasta un máximo de 10.

Recuperas 7 dados jugando una Escena de Recuperación [roleando con otro PJ para conoceros un poco más].

Dependiendo de los detalles de la escena también puedes eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto.

CODICIA DEL GORDO GÓLTER

El electrovelero de «comercio» más veloz del imperio... ha vivido tiempos mejores



PRIMER BOCETO DEL ARTEFACTO

RALENTIZADA ☐ SIN COMBUSTIBLE ☐ SIN MUNICIÓN ☐ IMPACTOS LEVES ☐ IMPACTOS GRAVES ☐ INUTILIZADA ☐

ELECTROVELERO DE CLASE TANNHÄUSER

Ya no se hacen electroveleros como este. Vieja escuela, fiables, duraderos, con un alma y estilo especiales. Exterior acorazado con acero vitrificado. Velas retráctiles que se pliegan en la bodega de carga. Electroturbinas de células magnéticas recargables con relámpagos. Amplia bodega de almacenaje y camarotes de primera clase para 9 pasajeros.

Dicen que los Tannhäuser dejaron de fabricarse porque eran demasiado veloces para los destructores imperiales. Hay quien afirma que la causa de su desaparición fue su rentabilidad: duraban demasiado. Hoy son cotizados navíos empleados para el comercio de mercancías «cuestionables» así como para el desplazamiento recreativo de pasajeros de alto poder adquisitivo.

Su problema: conseguir piezas de reemplazo. Cada vez son más difíciles de encontrar y son más caras.

UN HOGAR ENTRE LAS NUBES

El Codicia del Gordo Gólter no es solo un electrovelero alucinante, también es el hogar de Dru y de Cónnor. Gracias él viajan libres entre las islas viviendo la vida que desean vivir. Lo han modificado durante años, creando espacios únicos en su interior. Tiene una sala de juegos, un extraño laboratorio, una sala de curas y muchos otros lugares cuyas puertas solo Cónnor y Dru podrán abrir. Lugares que ellos deben describir cuando esas puertas se abran.

ARMAMENTO

- Dos torretas de artillería inferiores retráctiles.
- Asiento de arponero lateral retráctil.
- Bodega de artillería para 20 bombas de racimo.
- Asiento lateral retráctil de descarga de relámpagos

POTENCIA MOTORA

Electroturbinas paralelas con carga de relámpagos.
Motor de vapor bifocal de 36 cilindros

- VELOCIDAD DE CRUCERO: 250 KM/H
- VELOCIDAD DE HUIDA: 450 KM/H
- VELOCIDAD DE TANNHÄUSER: 850 KM/H

Nota: a la velocidad de Tannhäuser toda maniobra es una locura.

SALAS ADICIONALES

- Discreto invernadero.
- Sala de comunicaciones.
- Laboratorio de electroalquimia.
- Sala de mecánica auxiliar.

MINARA DEVINAR

HEREDERA DEL IMPERIO DECIDIDA A VENGAR A SU FAMILIA

ETIQUETAS

Hechicería, Sangre de tormenta, Invocación, Curación, Contrahechizo, Sangre de fuego, Portales, Magia mental, [Desintegrar], [Leyendas], [Magia de mecanismos], [Magia de Cristales], [Absorción]

Combate, Precisión, Esgrima, Elegancia, Calma, Bofetón, [Disfraces], [Ocultarse], [Imitar], [Lanzar], [Discreción], [Golpear con algo]

Carisma, Presencia, Mando, Empatía, Convencer, Sonrisa, Modales, Investigar, Deducir, [Confundir], [Manipular], [Engañar], [Averiguar intención], [Hipnotizar], [Enfado]

Atletismo, Agarrar, Resistir, Equitación, Correr, Saltar, Belleza, [Acrobacias], [Caer], [Nadar], [Seducir], [Esquivar], [Deslizarse], [Desaparecer], [Animales celestes]

Las etiquetas entre corchetes tienes que comprarlas con PX.

CLAVE DE LA TOMENTA DE CRISTAL

Has vivido mansamente demasiado tiempo. Activa esta clave cuando tu rabia mágica pugne por salir o cuando la contengas a duras penas. Cancelar: encuentra algo que aplaque tu ira para siempre.

CLAVE DEL DESAFÍO

El mundo tiene demasiada de gente que manda. Activa esta clave cuando desafíes cualquier imposición u orden dada por quien sea. Cancelar: acepta una orden confiando en quien la da.

CLAVE DEL AMOR NEGADO

Estás sintiendo algo por Cónnor, pero te resistes a ello. Activa esta clave cuando actúes siguiendo tus emociones hacia él o cuando las ocultes. Cancelar: déjate amar y ama, o niégalo para siempre

CLAVE DEL DESTINO

Sientes que debes cumplir un destino aciago. Activa esta clave cuando tus decisiones y acciones se basen en cumplir tu destino. Cancelar: rompe tu destino y traza un nuevo rumbo.

SECRETO DEL CONTROL

Una vez por sesión puedes dominar a un pnj para que haga lo que tú digas con tu hechicería de sangre.

Herida ☐ Herida Grave ☐ Muerta ☐ Agotada ☐ Enfadada ☐ Hechizada ☐ Asustada ☐ Envenenada ☐ Atrapada ☐

RESUMEN DE REGLAS

TIRANDO LOS DADOS

Tira los dados cuando te lo pida el Dj.

1- Por cada etiqueta que pueda ayudarte en lo que intentas realizar toma un dado (puedes mezclarlas).
2- Añade los dados que quieras de tu reserva y lánzalos todos.
3- Cada dado con 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como te pida la Dj.
4- Si igualas o superas la dificultad: ¡lo has logrado! Descarta los dados que usaste de tu reserva.
5- Si no llegas a la dificultad no logras tu objetivo. Devuelve los dados usados de la reserva a su lugar. Añade un dado más a la reserva. Súmate 1 Px.

LOS ESTADOS

Cuando sea lógico o cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Si esto ocurre, marca la casilla del estado que te señale. Los estados son:

Herida, Herido grave, Muerta, Agotado, Enfadada, Hechizado, Asustada, Envenenado, Atrapada.

Cuando estés en un estado no podrás hacer lo que parezca imposible en dicho estado y además lanzarás -1 dado por cada estado marcado. El estado de «Muerta» significa siempre «presumiblemente muerta» a menos que tú digas lo contrario.

AYUDAR A OTROS

Puedes ayudar dando un dado de tu reserva si tiene sentido. Si a quien ayudas falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue lo descartas.

LAS CLAVES

Las claves se activan como reacción a tu interpretación o cuando tú decides activarlas para que ocurra algo. Dile al Dj que activas una clave. Luego elige:

- Súmate 1 punto de experiencia (Px).
- Añade 1 dado a tu reserva de dados.

Si activas tu clave para meterte en complicaciones, obtienes 2 Px o 2 dados para la reserva o... 1 Px y 1 dado.

Si cancelas una Clave, táchala y súmate 10 Px. Tu Pj acaba de evolucionar.

LOS PX

Puedes gastar 5 Px para:

- Comprar una nueva Etiqueta (porque lo aprendiste durante la partida u ocultabas que lo sabías).
- Añadir una nueva Clave.
- Aprender un nuevo Secreto (si cumples sus requisitos).

Puedes gastar los Px en cualquier momento ¡incluso en medio de una acción trepidante!

RECUPERACIÓN DE TU RESERVA

Comienzas con 7 dados en tu reserva y esta puede crecer hasta un máximo de 10.

Recuperas 7 dados jugando una Escena de Recuperación [roleando con otro PJ para conoceros un poco más].

Dependiendo de los detalles de la escena también puedes eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto.

MINARA DEVINAR

HISTORIA SECRETA

Hay una buena noticia y una mala: la buena es que siempre has sabido dónde está el Esqueleto de Cristal, de modo que te será más sencillo destruirlo. La mala es que el Esqueleto de Cristal… es tu esqueleto. Tú eres el Esqueleto de Cristal. Es un secreto de tu familia aunque temes que el traidor lo haya descubierto. ¿Te persigue para que le digas dónde está el Esqueleto o porque sabe que tú eres el Esqueleto? Esa pregunta te devora por dentro.

Si destruyes el Esqueleto la magia desaparecerá del mundo y los ejércitos del Imperio no estarán sometidos a los hechizos de las 3 dinastías. Podrás vengarte y retomar el control… para entregárselo a alguien, claro, porque destruir el Esqueleto implica tu muerte. ¿Te sacrificarás?

Si mueres antes de destruir el Esqueleto, pasará a otro miembro de tu familia y será más sencillo que el traidor lo consiga. No conoces los detalles del ritual para destruirlo, pero sabes quien sí lo conoce: la anciana bruja Faina. Lo malo es que lleva años desaparecida. Lo bueno es que sabes quien puede encontrarla: Summon Gorat, señor de la nación libre «Venganza de la Reina Adhara». Lo malo es que tu abuelo mató a su abuela, la reina Adhara. Lo bueno es que Summon estuvo enamorado de ti. Hace poco pidió tu mano a cambio de la paz entre vuestras naciones. Lo malo es que lo rechazaste con una carta bastante destructiva…. y nunca respondió.

Es un rey de los piratas, seguramente haya pasado página ¿verdad?
Tus emociones fluyen con el Esqueleto. Cuanto más te emociones, más magia canalizas, normalmente sin control. Rabia y odio, amor y vergüenza, todo impacta cada vez más en tu magia con menos control. ¡Ten cuidado!

Objetivo: llegar a La Venganza de la Reina Adhara y convencer a Summon de que te diga dónde se oculta la bruja Faina.

DIBUJO

RESERVA DE DADOS

EXPERIENCIA

Anotaciones

Te acompaña un demonio familiar llamado Hawkins. Tu familia lo invocó como sirviente y te siguió cuando tu madre te transportó lejos usando su magia. Es un fiel aliado ligado a ti por un pacto familiar y te protegerá si lo necesitas.

¿Le has dicho a Connor quien eres realmente? ¿Sabe que su navío está en peligro y que es a ti a quien buscan los destructores imperiales?

Nuevas Claves, Secretos y Etiquetas

CÓNNOR DATLAN

Mercader y antiguo cazador de monstruos del Imperio. Capitán del Codicia del Gordo Gólter.

ETIQUETAS

Pistola, Pelea, Puñal, Truco sucio, Dejar ko, Empujón, Ataque impredecible, Contragolpe, [Lucha contra dos], [Dos armas], [Explosivos], [Machete], [Puñetazo legendario], [Desarmar], [Técnica Raiko]

Pilotar, Cabalgar, Escalar, Conducir, Arreglar, Motores, Coches, Motos, Naves, Esconder, [Nudos], [Animales], [Zeppelin], [Vehículo militar]

Beber, Supervivencia, Tácticas, Negociar, Sobornar, Intimidar, Amenazar, Mentiras, [Sentir peligro], [Mercenarios], [Contactos], [Orientación], [Selvas]

Fuerza, Atletismo, Agarrar, Resistir, Correr, Belleza, [Acrobacias], [Caer], [Nadar], [Seducir]

Las etiquetas entre corchetes tienes que comprarlas con PX.

CLAVE DE LA MOLESTIA CONFUSA

La forma de ser de Minara te saca de quicio. Activa esta clave cuando reacciones a sus palabras o actos creando conflictos. Cancelar: reconoce que te estás enamorando.

CLAVE DEL CONTRABANDISTA

Has cometido numerosos delitos en el pasado. Activa esta clave cuando tu pasado venga a causarte problemas.
Cancelar: toma la determinación de cambiar de vida.

CLAVE DE LA MALA VIDA

Te encantan el choque de los puños y que se lie parda. Activa esta clave cuando provoques una pelea o te enfrentes a un enemigo interesante. Cancelar: abandona o rechaza una buena pelea.

SECRETO DEL PUNTO DÉBIL

Acabas de entender donde está la clave. Una vez por sesión puedes descubrir una debilidad en un enemigo o estructura, haciendo que todo colapse con una dificultad de 3.

SECRETO DEL GOLPECITO

Una vez por sesión puedes darle un tremendo golpe a un aparato que no funcione y hacerlo funcionar.

Herido ☐ Herido Grave ☐ Muerto ☐ Agotado ☐ Enfadado ☐ Hechizado ☐ Asustado ☐ Envenenado ☐ Atrapado ☐

RESUMEN DE REGLAS

TIRANDO LOS DADOS

Tira los dados cuando te lo pida el Dj.

1- Por cada etiqueta que pueda ayudarte en lo que intentas realizar toma un dado (puedes mezclarlas).
2- Añade los dados que quieras de tu reserva y lánzalos todos.
3- Cada dado con 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como te pida la Dj.
4- Si igualas o superas la dificultad: ¡lo has logrado! Descarta los dados que usaste de tu reserva.
5- Si no llegas a la dificultad no logras tu objetivo. Devuelve los dados usados de la reserva a su lugar. Añade un dado más a la reserva. Súmate 1 Px.

LOS ESTADOS

Cuando sea lógico o cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Si esto ocurre, marca la casilla del estado que te señale. Los estados son:

Herida, Herido grave, Muerta, Agotado, Enfadada, Hechizado, Asustada, Envenenado, Atrapada.

Cuando estés en un estado no podrás hacer lo que parezca imposible en dicho estado y además lanzarás -1 dado por cada estado marcado. El estado de «Muerta» significa siempre «presumiblemente muerta» a menos que tú digas lo contrario.

AYUDAR A OTROS

Puedes ayudar dando un dado de tu reserva si tiene sentido. Si a quien ayudas falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue lo descartas.

LAS CLAVES

Las claves se activan como reacción a tu interpretación o cuando tú decides activarlas para que ocurra algo. Dile al Dj que activas una clave. Luego elige:

- Súmate 1 punto de experiencia (Px).
- Añade 1 dado a tu reserva de dados.

Si activas tu clave para meterte en complicaciones, obtienes 2 Px o 2 dados para la reserva o... 1 Px y 1 dado.

Si cancelas una Clave, táchala y súmate 10 Px. Tu Pj acaba de evolucionar.

LOS PX

Puedes gastar 5 Px para:

- Comprar una nueva Etiqueta (porque lo aprendiste durante la partida u ocultabas que lo sabías).
- Añadir una nueva Clave.
- Aprender un nuevo Secreto (si cumples sus requisitos).

Puedes gastar los Px en cualquier momento ¡incluso en medio de una acción trepidante!

RECUPERACIÓN DE TU RESERVA

Comienzas con 7 dados en tu reserva y esta puede crecer hasta un máximo de 10.

Recuperas 7 dados jugando una Escena de Recuperación [roleando con otro PJ para conoceros un poco más].

Dependiendo de los detalles de la escena también puedes eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto.

CÓNNOR DATLAN

HISTORIA SECRETA

Quizá Minara no se acuerde de ti pero tú... tú nunca la olvidaste. Serviste en palacio siendo joven porque no eras un soldado cualquiera: eras el mejor. Pero descubriste algo terrible por accidente y te exiliaron al sitio más peligroso y remoto del imperio: a cazar monstruos alados. Los hijos de Mahayán. Y ahí te enamoraste de los vientos.

Sobreviviste a los monstruos, viviste aventuras, hiciste aliados y enemigos. Y por ese pecado, sobrevivir, enviaron asesinos para matarte. ¿Qué pasó, Cónnor? ¿Qué descubriste en Palacio?

Tu compañero de aventuras, Dru, es un genio que construye artefactos alucinantes. Como el que te mantiene con vida. Porque, Cónnor, los asesinos lo lograron: ESTÁS MUERTO. Pero Dru pudo solucionarlo. Ancló tu alma a tu cuerpo con un artefacto que implantó en tu pecho (requiere mantenimiento). Es vuestro pequeño secreto.

Buscas la manera de reconectarte con tu alma porque, Cónnor, cada vez sientes menos la vida: los sabores, la alegría, las emociones. Aunque tiene algo bueno: tampoco sientes dolor. ¡Y tu cuerpo se cura cada vez más rápido! Heridas, balas, cortes... Lo que no sé, amigo mío, es si también te impide sentir el amor. Quizá lo descubramos durante nuestra aventura.

Un objeto hay en el mundo que puede, al parecer, devolverte tu alma: el Esqueleto de Cristal. No sabes dónde se haya ni cómo encontrarlo. Tampoco cómo usarlo, pero hace años que lo buscas sin descanso. En el interior de tu navío Dru ha diseñado un velero experimental: nunca lo habéis probado. Es una locura de cacharro, alucinante, pero tiene un problema: hay que destruir tu amado barco para sacarlo. Tampoco hay garantías de que esa cosa funcione así que... no sabes si es una buena idea o no. Si alguna vez usáis ese chisme tendrás que decirle adiós al electrovelero que ha sido tu hogar los últimos quince años: el Codicia del Gordo Gólter.

Objetivos: encontrar un modo de volver a anclarte a tu alma.

DIBUJO

RESERVA DE DADOS

EXPERIENCIA

Anotaciones

Hace unos meses recogiste a una guerrera herida: Rebek. Ahora forma parte de vuestra tripulación. Es una bestia la tía, lucha como pocos piratas has visto, un tanto destructiva pero leal. No sois amigos pero... casi.

Minara no viaja sola, le acompaña un tipo llamado Hawkins.

Nuevas Claves, Secretos y Etiquetas

DRU ADWERSOME

UN GENIO DEL DISEÑO QUE HA ELEGIDO SER... LO QUE LE DÉ LA MALDITA GANA

ETIQUETAS

Pelea, Armas, Truco sucio, Rápido, Reflejos, Esquiva, Dos armas, Espada, [Lucha contra dos], [Explosivos], [Machete], [Desarmar], [Matar], [Artillería]

Piloto experto, Maniobras, Velocidad, Persecución, Estable, Conducir, Aerodeslizadores, Naves, Mechas, Ejército, [Secretos militares], [Nanomáquinas], [Magia prohibida], [Vehículo Secreto], [Imperial]

Sangre metálica, Sabotaje, Arreglar, Inventar, Motores, Viejo truco, Supervivencia, Tugurios, Máquinas, Magia, Arcanismos, [Sentir peligro], [Mercenarios], [Contactos], [Venenos], [Orientación], [Paracaídas]

Rapidez, Atletismo, Saltar, Resistir, Correr, Cuerdas y lianas, [Acrobacias], [Caer], [Nadar], [Seducir], [Nudos]

Las etiquetas entre corchetes tienes que comprarlas con PX.

CLAVE DEL ARTILUGIO PRECISO

Tu mochila siempre tiene algún artefacto alucinante. Activa esta clave cuando saques de ella un cacharro sorprendente.
Cancelar: deja atrás tu mochila.

CLAVE DEL DATO PRECISO

Te encanta aportar datos curiosos. Activa esta clave cuando corrijas a alguien o des un dato sobre algo sin que nadie te lo pida. Cancelar: reconoce que nadie quiere escuchar tus datos aleatorios.

CLAVE DE VENIRSE ARRIBÍSIMA

Te creces en situaciones peligrosas. Activa la clave cuando hagas algo molón que sea arriesgado o imprudente (especialmente al volante). Cancelar: ten mucho, mucho cuidado.

CLAVE DEL INVENTOR

Te apasiona modificar, experimentar y explorar artefactos. Activa esta clave cuando hacerlo te ponga en problemas o te distraiga de cosas importantes. Cancelar: deja pasar la oportunidad de flipar con un nuevo cacharro.

SECRETO DEL ARTEFACTO ARCANO

Una vez por sesión puedes sacar de tu mochila un artefacto arcano que es una maldita locura y usarlo una temeridad. Hará lo que tú desees... con alguna consecuencia.

Herido ☐ Herido Grave ☐ Muerto ☐ Agotado ☐ Enfadado ☐ Hechizado ☐ Asustado ☐ Envenenado ☐ Atrapado ☐

RESUMEN DE REGLAS

TIRANDO LOS DADOS

Tira los dados cuando te lo pida el Dj.
1- Por cada etiqueta que pueda ayudarte en lo que intentas realizar toma un dado (puedes mezclarlas).
2- Añade los dados que quieras de tu reserva y lánzalos todos.
3- Cada dado con 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como te pida la Dj.
4- Si igualas o superas la dificultad: ¡lo has logrado! Descarta los dados que usaste de tu reserva.
5- Si no llegas a la dificultad no logras tu objetivo. Devuelve los dados usados de la reserva a su lugar. Añade un dado más a la reserva. Súmate 1 Px.

LOS ESTADOS

Cuando sea lógico o cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Si esto ocurre, marca la casilla del estado que te señale. Los estados son:

Herida, Herido grave, Muerta, Agotado, Enfadada, Hechizado, Asustada, Envenenado, Atrapada.

Cuando estés en un estado no podrás hacer lo que parezca imposible en dicho estado y además lanzarás -1 dado por cada estado marcado. El estado de «Muerta» significa siempre «presumiblemente muerta» a menos que tú digas lo contrario.

AYUDAR A OTROS

Puedes ayudar dando un dado de tu reserva si tiene sentido. Si a quien ayudas falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue lo descartas.

LAS CLAVES

Las claves se activan como reacción a tu interpretación o cuando tú decides activarlas para que ocurra algo. Dile al Dj que activas una clave. Luego elige:

- Súmate 1 punto de experiencia (Px).
- Añade 1 dado a tu reserva de dados.

Si activas tu clave para meterte en complicaciones, obtienes 2 Px o 2 dados para la reserva o... 1 Px y 1 dado.

Si cancelas una Clave, táchala y súmate 10 Px. Tu Pj acaba de evolucionar.

LOS PX

Puedes gastar 5 Px para:

- Comprar una nueva Etiqueta (porque lo aprendiste durante la partida u ocultabas que lo sabías).
- Añadir una nueva Clave.
- Aprender un nuevo Secreto (si cumples sus requisitos).

Puedes gastar los Px en cualquier momento ¡incluso en medio de una acción trepidante!

RECUPERACIÓN DE TU RESERVA

Comienzas con 7 dados en tu reserva y esta puede crecer hasta un máximo de 10.

Recuperas 7 dados jugando una Escena de Recuperación [roleando con otro PJ para conoceros un poco más].

Dependiendo de los detalles de la escena también puedes eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto.

DRU ADWERSOME

HISTORIA SECRETA

Tu mente es excepcional. Diseñas y creas pistolas de plasma, retrocohetes de magnetita, artefactos arcanos y otras muchas burradas que sacas de tu mochila. ¡Ni pensemos en lo que tienes en el barco! Pero hay un problema que no le has contado a nadie: te estás apagando. Empezó hace años, con abstracciones en las que contemplabas el universo. Luego, durante la noche tuviste sueños de un tiempo remoto, del mundo antes del Imperio. Luego del mundo antes de que las islas se alzasen... y luego vinieron visiones de la guerra. La Gran Guerra. Y ahí ocurrió algo. Algo que no acabas de entender. Algo que hizo que las islas volasen, naciese la magia y el mundo sea como es.

Tu mejor amigo, Cónnor, está muerto. Lo mataron unos asesinos enviados por el imperio hace años, pero tú pudiste salvarle la vida. Usaste uno de tus mejores artefactos para anclar su alma a su cuerpo metiéndole el artefacto en el pecho. Ahora no puede morir... porque está muerto. Y tu artefacto hace que se regenere si le das el mantenimiento adecuado. Te diría cómo es el mantenimiento pero no lo entiendo ni yo. Solo tú sabes cómo se hace y cada cuanto tiempo.

Vuestro barco se llama el Codicia del Gordo Gólter, un barco maravilloso aunque algo viejo. En su interior has creado otro barco alucinante, revolucionario, un artefacto en sí mismo, aun estás pensando el nombre. Cuando le «des a un botón» el nuevo barco saldrá del interior del Gordo destruyéndolo por completo. Es un fastidio porque le tenéis cariño al Gordo, ¡es vuestro hogar! y Cónnor no acaba de confiar en que el nuevo funcione. ¿Quizá puedas encontrar el modo de sacarlo sin destruir al Gordo?

La universidad de Naran te busca desde hace 140 años. ¿Se te ocurre por qué? Y ya puestos... ¿por qué no envejeces? Tu primer recuerdo fue despertar en el hospital de un orfanato de Naran tras una paliza tremenda. Tenías 12 años.

Objetivo: ayudar a Cónnor a reunir su alma a su cuerpo. Descubrir por qué flotan las islas y qué tiene que ver con la Gran Guerra

DIBUJO

RESERVA DE DADOS

EXPERIENCIA

Anotaciones

Hace unos meses Cónnor recogió a una guerrera herida: Rebek. Ahora forma parte de vuestra tripulación (le dijiste a Connor que no la recogiera). Es una bestia la tía, lucha como un monstruo. Si llegase a controlarse un poco podrías plantearte ser su amigo.

Cónnor ha aceptado un contrato de viaje con una mujer llamada Minara y su acompañante, Hawkins. Pagan bien. Te da la sensación de que Cónnor ya la conocía de antes.

Nuevas Claves, Secretos y Etiquetas

HAWKINGS

UN DEMONIO EXPULSADO DEL INFIERNO POR SU PASIÓN POR LOS HUMANOS

ETIQUETAS

Pelea rara, Morder, Resistencia, Golpear, Movimiento, Danza, Caer, Esgrima, Esquivar, [Combo de golpes], [Pelea clandestina], [Golpe sucio], [Empujar], [Pistola], [Escopeta], [Armas]

Elegancia, Estilo, Idiomas, Dialecto, Diplomacia, Clase social, Carisma, Negocios, Tasar, Etiqueta, Acuerdo, Contactos, Convencer, [Mafias], [Viejos amigos], [Manipular], [Hipnotizar]

Metamorfosis, Copiar, Piel de mármol, Líquido, Flotar, Posesión, Imitar voz, Tragar cosa, Elástico, [Pinchos], [Espada infernal], [Armadura infernal], [Magia negra]

Rápido, Hábil, Calma, Detalles, Astucia, Equilibrio, Saltar, Esquivar, [Nadar], [Juego de Manos], [Hacer desaparecer], [Maldición]

Las etiquetas entre corchetes tienes que comprarlas con PX.

CLAVE INFERNAL

Te fugaste del infierno y te persiguen por ello. Activa esta clave cuando tu pasado infernal te meta en problemas o complique la situación. Cancelar: haz un pacto para que dejen de perseguirte.

CLAVE DEL HUMOR

Tienes un don para los comentarios ingeniosos. Activa esta clave cuando digas algo que haga reír a los otros jugadores. Cancelar: cuando uno de tus comentarios dañe a alguien.

CLAVE DE LA CURIOSIDAD

Los humanos son apasionantes. Activa esta clave cuando hables con un humano para descubrir por qué hace lo que hace y siente como siente. Cancelar: rechaza investigar a alguien fascinante.

CLAVE DEL COMERCIANTE

Te gusta hacer tratos e intercambiar favores. Activa la clave cuando negocies, consigas un nuevo contacto o intercambies favores. CANCELAR: corta tus lazos con tu red de contactos.

SECRETO DE LOS OJOS

Una vez por partida puedes manifestar tu auténtico rostro infernal a un pnj. Quedará severamente traumatizado, roto, impresionado, destruido... y hará lo que le pidas por puro terror.

Herida ☐ Herido Grave ☐ Muerta ☐ Agotado ☐ Enfadada ☐ Hechizado ☐ Asustada ☐ Envenenado ☐ Atrapada ☐

RESUMEN DE REGLAS

TIRANDO LOS DADOS

Tira los dados cuando te lo pida el Dj.

1- Por cada etiqueta que pueda ayudarte en lo que intentas realizar toma un dado (puedes mezclarlas).
2- Añade los dados que quieras de tu reserva y lánzalos todos.
3- Cada dado con 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como te pida la Dj.
4- Si igualas o superas la dificultad: ¡lo has logrado! Descarta los dados que usaste de tu reserva.
5- Si no llegas a la dificultad no logras tu objetivo. Devuelve los dados usados de la reserva a su lugar. Añade un dado más a la reserva. Súmate 1 Px.

LOS ESTADOS

Cuando sea lógico o cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Si esto ocurre, marca la casilla del estado que te señale. Los estados son:

Herida, Herido grave, Muerta, Agotado, Enfadada, Hechizado, Asustada, Envenenado, Atrapada.

Cuando estés en un estado no podrás hacer lo que parezca imposible en dicho estado y además lanzarás -1 dado por cada estado marcado. El estado de «Muerta» significa siempre «presumiblemente muerta» a menos que tú digas lo contrario.

AYUDAR A OTROS

Puedes ayudar dando un dado de tu reserva si tiene sentido. Si a quien ayudas falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue lo descartas.

LAS CLAVES

Las claves se activan como reacción a tu interpretación o cuando tú decides activarlas para que ocurra algo. Dile al Dj que activas una clave. Luego elige:

- Súmate 1 punto de experiencia (Px).
- Añade 1 dado a tu reserva de dados.

Si activas tu clave para meterte en complicaciones, obtienes 2 Px o 2 dados para la reserva o... 1 Px y 1 dado.

Si cancelas una Clave, táchala y súmate 10 Px. Tu Pj acaba de evolucionar.

LOS PX

Puedes gastar 5 Px para:

- Comprar una nueva Etiqueta (porque lo aprendiste durante la partida u ocultabas que lo sabías).
- Añadir una nueva Clave.
- Aprender un nuevo Secreto (si cumples sus requisitos).

Puedes gastar los Px en cualquier momento ¡incluso en medio de una acción trepidante!

RECUPERACIÓN DE TU RESERVA

Comienzas con 7 dados en tu reserva y esta puede crecer hasta un máximo de 10.

Recuperas 7 dados jugando una Escena de Recuperación [roleando con otro PJ para conoceros un poco más].

Dependiendo de los detalles de la escena también puedes eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto.

HAWKINGS

HISTORIA SECRETA

Un demonio familiar. Eso es lo que creen que eres. Es razonable, es lo que dijiste que eras cuando te invocaron. Un diablillo que sirve fielmente a una familia a cambio de escaparse de las dimensiones infernales. Un ser divertido capaz de defender a su ama de ser necesario. Pero no es del todo cierto. No eres un demonio. Eres «EL DEMONIO». Máxima jerarquía de todos los infiernos, señor de la oscuridad, creador de las peores abominaciones del inframundo y bla bla bla... Y sí, te has fugado del infierno, pero por una buena causa. Resulta que el fin del mundo ha sido decretado por los dioses porque, al parecer, los humanos son pecadores incorregibles... y tú no estás muy convencido.

Los Dioses han decidido que arrasan con todo y vuelta a empezar, pero claro, para eso te necesitan, el Apocalipsis no se hace solo y tu autorización es imprescindible.

Ocurre que algo te huele raro en todo esto del Apocalipsis y has decidido darte un paseo de incógnito por el mundo a ver cómo está todo, que hace tiempo que no sales. Y de pronto la familia Imperial te aceptan como a un hijo. ¡A un demonio! Eran buena gente y te ha fastidiado que los hayan asesinado. Su hija Minara sigue viva y busca venganza, y tú la ayudas y proteges.

Cielo e infierno esperan tu decisión final. Por ti no hay prisa.

Durante la partida la DJ te preguntará cómo va tu decisión de 1 a 10, siendo «10 apocalipsis ya» y «1 anulamos esta mierda y que le den a los dioses y sus planes».

Tienes un pequeño libro en el que anotas cosas que aprendes de los humanos. Son curiosos los humanos, nunca habías estado tanto con ellos. El idioma del libro es infernal puro y solo una persona MUY versada lo reconocerá.

Ningún ser infernal puede aparecer en tu presencia siendo más grande que tú. Si aparece un demonio ante ti se hará SIEMPRE más pequeño que tú. Por respeto. Esto no quiere decir que te reconozca. Percibes a los demonios y les das órdenes que deben cumplir siempre, lo entiendan o no lo entiendan: ninguno te reconocerá si tu no quieres. Tu verdadera forma demoníaca es colosal, si la manifiestas volverás al inframundo tras hacer lo que sea que desees hacer.

Objetivos: ayudar a Minara y, de paso, tomar una decisión sobre el tema del apocalipsis. Descubrir por qué los dioses quieren acabar con el mundo. Probar todos los tipos de mermelada de la tierra.

DIBUJO

RESERVA DE DADOS

EXPERIENCIA

Anotaciones

Minara ha contratado los servicios de Cónnor Datlan, un buscavidas con un electrovelero y una reducida tripulación: una guerrera llamada Rebek y un mecánico llamado Dru. Minara confía en ellos para que la lleven a cierto lugar y completar su venganza contra el traidor que mató a su familia.

Nuevas Claves, Secretos y Etiquetas

REBEK

UNA GUERRERA APASIONADA DE LAS ARMAS QUE BUSCA UNA VENGANZA IMPOSIBLE

ETIQUETAS

Combate, Técnica roja, Golpe letal, Espada, Contragolpe, Elegancia marcial, Ki, Combo veloz, Proyectar, Dedos de cuchillo, Armas, [Estilo Hitten], [Ki negro], [Golpe a distancia], [Cuatro armas], [Shuriken], [Puntos de presión]

Asustar, Intimidar, Mirada vacía, Hermosa, Desafío, Valiente, Músculos, Beber, Juegos de taberna, Callejera, [Nobleza negra], [Viejos amantes], [Leyenda], [Maldición], [Clandestina]

Lanzamiento preciso, Puñales, Hacha de mano, Dos armas, Resistir, Pistola, Fusil, Artillera, [Cañón], [Bombas], [Armaduras], [Armas mágicas]

Furia, Destruir, Asustar, Saltar, Agarrar, Equilibrio, Trepar, Nadar, [Esquivar], [Caer], [Proteger]

Las etiquetas entre corchetes tienes que comprarlas con PX.

CLAVE DE LA VENGANZA

Un hábil guerrero mató a tu padre cuando eras pequeña, tu padre lo marcó en el cuello. Activa esta clave cuando actúes movida por el impulso de encontrarlo y vengarte. Cancelar: abandona la búsqueda.

CLAVE DE LA DESTRUCCIÓN

Una buena pelea no lo es si las cosas no se rompen a tu alrededor. Activa esta clave cuando rompas puertas, ventanas y todo lo que puedas en un combate. Cancelar: renuncia a una pelea ruidosa.

CLAVE DE LA PASIÓN ENCAPRICHADA

Es imposible saber cuántos amantes has tenido. Activa esta clave cuando intentes conquistar a alguien o cuando un viejo amante aparezca. Cancelar: enamórate de una sola persona.

CLAVE DEL COLECIONISMO

¿Un arma nueva? ¡Claro! En tu camarote seguro que aún queda sitio. Activa esta clave cuando veas un arma nueva y necesites comprarla. Cancelar: deja pasar la oportunidad de adquirirla

SECRETO DE LA MALDICIÓN AZUL

Un viejo amante te maldijo para que entendieras al sexo opuesto. Cuando sobre tu cabeza caiga agua fría, cambiarás de sexo hasta que viertas de nuevo agua caliente.

Herida ☐ Herido Grave ☐ Muerta ☐ Agotado ☐ Enfadada ☐ Hechizado ☐ Asustada ☐ Envenenado ☐ Atrapada ☐

RESUMEN DE REGLAS

TIRANDO LOS DADOS

Tira los dados cuando te lo pida el Dj.

1- Por cada etiqueta que pueda ayudarte en lo que intentas realizar toma un dado (puedes mezclarlas).
2- Añade los dados que quieras de tu reserva y lánzalos todos.
3- Cada dado con 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como te pida la Dj.
4- Si igualas o superas la dificultad: ¡lo has logrado! Descarta los dados que usaste de tu reserva.
5- Si no llegas a la dificultad no logras tu objetivo. Devuelve los dados usados de la reserva a su lugar. Añade un dado más a la reserva. Súmate 1 Px.

LOS ESTADOS

Cuando sea lógico o cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Si esto ocurre, marca la casilla del estado que te señale. Los estados son:

Herida, Herido grave, Muerta, Agotado, Enfadada, Hechizado, Asustada, Envenenado, Atrapada.

Cuando estés en un estado no podrás hacer lo que parezca imposible en dicho estado y además lanzarás -1 dado por cada estado marcado. El estado de «Muerta» significa siempre «presumiblemente muerta» a menos que tú digas lo contrario.

AYUDAR A OTROS

Puedes ayudar dando un dado de tu reserva si tiene sentido. Si a quien ayudas falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue lo descartas.

LAS CLAVES

Las claves se activan como reacción a tu interpretación o cuando tú decides activarlas para que ocurra algo. Dile al Dj que activas una clave. Luego elige:

- Súmate 1 punto de experiencia (Px).
- Añade 1 dado a tu reserva de dados.

Si activas tu clave para meterte en complicaciones, obtienes 2 Px o 2 dados para la reserva o... 1 Px y 1 dado.

Si cancelas una Clave, táchala y súmate 10 Px. Tu Pj acaba de evolucionar.

LOS PX

Puedes gastar 5 Px para:

- Comprar una nueva Etiqueta (porque lo aprendiste durante la partida u ocultabas que lo sabías).
- Añadir una nueva Clave.
- Aprender un nuevo Secreto (si cumples sus requisitos).

Puedes gastar los Px en cualquier momento ¡incluso en medio de una acción trepidante!

RECUPERACIÓN DE TU RESERVA

Comienzas con 7 dados en tu reserva y esta puede crecer hasta un máximo de 10.

Recuperas 7 dados jugando una Escena de Recuperación [roleando con otro PJ para conoceros un poco más].

Dependiendo de los detalles de la escena también puedes eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto.

REBEK

HISTORIA SECRETA

El entrechocar de armas lleva contigo desde niña. Tus padres eran maestros de un Axos, un templo de la espada. Artistas respetados y amados hasta que apareció el hombre con olor a cerezas. Los retó. Mató a tu padre, cortó una mano a tu madre, quemó el Axos... Fue el fin de todo. Su risa de desprecio aún resuena en tu corazón algunas noches.

Tu madre no tardó en irse buscando venganza. Te quedaste sola, criada por amigos de tus padres. Luego vinieron los piratas. Quemaron su casa, te raptaron, te defendiste, te vendieron a las arenas de combate... y ahí luchaste hasta convertirte en una leyenda. Las gradas coreaban tu nombre de gladiadora. Una persona rica se fijó en ti. Fuisteis amantes. Compró tu libertad y te la regaló como muestra de amor. Y la cogiste. Y con ella, libremente, te fuiste.

Y llegó el tiempo de ser pirata, justa pero tremenda. Llegaron las aventuras y la libertad, la exploración, los incontables amantes, los enemigos y aliados, el viento de tormenta en el cabello. Y entonces... Yral.

Os enamoraistes, lo dejaste todo y os fuisteis lo más lejos posible. Y ahí vivisteis en paz hasta que llegaron sus hermanos a buscarle, e Yral te confesó su secreto: era un ser celestial. Estaba en la tierra con un propósito que no podía revelar, pero ya todo le daba igual porque te había encontrado.

Os atacaron. Os defendisteis. Te hirieron casi mortalmente, Yral te mandó lejos entregándote sus alas. Volaron alejándote del peligro y luego se escondieron como un tatuaje en tu espalda (las puedes sacar cuando quieras, nadie lo sabe). No le has vuelto a ver. No sé que sientes al respecto.

Herida te encontró el capitán del Codicia del Gordo Gólter, Cónnor Datlan. Y te enrolaste en su tripulación de buscavidas. Es buena persona, no hizo preguntas, lo mueve el honor y su nave se ha convertido en un hogar para ti. Junto a él viaja un genio extravagante enamorado de las tuercas: Dru.

Yral, tu padre, tu madre... no sé si algo de eso te afecta o te importa. Has tenido una vida legendaria para tu edad y los pocos meses que llevas en la tripulación de Datlan son lo más parecido a vacaciones que has tenido jamás.

Objetivos: vivir la vida a tu manera y... si eso, vengarte por la muerte de tu padre. O saber que fue de Yral. O encontrar a tu madre. O...

DIBUJO

RESERVA DE DADOS

EXPERIENCIA

Anotaciones

Connor ha aceptado llevar a una mujer, Minara y a su acompañante, Hawkins, en el Codicia del Gordo Gólter. No sabes hacia donde ni por cuánto dinero pero parece que vais a ayudarlos mientras pague.

Nuevas Claves, Secretos y Etiquetas

NUEVAS CLAVES Y SECRETOS

CLAVE DE LA OSADÍA
Las mejores historias se esconden en los lugares más peligrosos. Activa esta clave cuando elijas ir por el camino más arriesgado por sentir el desafío. Cancelar: acepta el camino más seguro.

CLAVE DE LA ESPIRITUALIDAD
Tu naturaleza sensible ha despertado. Activa esta clave cuando sientas o sueñes con algo especial que tenga que ver con lo que está pasando. Cancelar: ignora tus sensaciones racionalmente.

CLAVE DE LA SUPERACIÓN
Dudas de tus capacidades con frecuencia. Activa esta clave cuando dudes de una acción o decisión que te parezca arriesgada, aunque luego la consigas. Cancelar: no vuelvas a dudar de ti tras una acción exitosa alucinante.

CLAVE DEL JURAMENTO
Has hecho un juramento personal que te has comprometido a no romper. Activa la clave cuando el juramento afecte a tus decisiones. CANCELAR: rompe tu juramento.

CLAVE DEL SER SALVAJE
¡Tu naturaleza es salvaje! Activa esta clave cuando hagas algo imprevisible para tus compañeros despertando tu lado salvaje. Cancelar: haz algo evidente rechazando tu impulso.

CLAVE DE LA CODICIA
Te gustan el oro y las cosas brillantes. Activa esta clave cuando robes algo interesante. Cancelar: renuncia a robar para siempre.

CLAVE DE LA CONCIENCIA
No te gusta ver a nadie sufrir, ni a los enemigos. Activa la clave cuando ayudes a alguien que esté en problemas o cuando mejores la vida de alguien. Cancelar: ignora una petición de ayuda.

CLAVE DEL VIAJE
Necesitas explorar nuevos lugares y conocer a gente diferente. Activa la clave cuando compartas un detalle interesante sobre una persona, lugar o cosa, o cuando visites un lugar nuevo. Cancelar: deja pasar la oportunidad de ver algo nuevo.

CLAVE DE LA MISIÓN
Has entendido que la misión que sigues es de una importancia vital. Activa esta clave cuando tus decisiones estén condicionadas por el éxito. Cancelar: resta esfuerzo a tu impulso cuando dañe a los demás.

CLAVE DEL INVENTOR
No puedes dejarlo como está. Activa esta clave cuando modifiques, mejores, repares o parchees algo tecnológico. Cancelar: Deja pasar la oportunidad de juguetear con la tecnología.

CLAVE DE LA AMISTAD
La amistad que hay entre otro pj y tu es total. Activa esta clave cuando sigas sus decisiones confiando en sus impulsos por encima de tus razonamientos. Cancelar: toma tus propias decisiones.

CLAVE DEL YO LO PAGO
Tienes una podrida cantidad secreta de recursos económicos. Activa esta clave cuando pagues algo antes que los demás. Cancelar: declara que se te ha acabado el dinero.

SECRETO DE LA OCULTACIÓN
No importa cuanto te hayan registrado, siempre tienes algunos objetos importantes. Una vez por sesión puedes sacar algún objeto especial en cualquier momento.

SECRETO DE LOS REFLEJOS
Una vez por sesión, puedes repetir un fallo cuando hagas algo relacionado con la destreza o los reflejos rápidos.

SECRETO DEL CAMINO PERDIDO
Sabes cómo orientarte, viajar y hallar las rutas ocultas de ese camino misterioso. REQUISITO: necesitas aprender de algún nativo que conozca y te entregue el secreto.

SECRETO DE LOS ESPÍRITUS NATURALES
Tu mente se ha abierto a la presencia de los espíritus de la naturaleza. Sientes sus presencias e interpretas sus señales intuitivamente. Requisito: debe iniciarte en los misterios un chamán.

SECRETO DE LA VOLUNTAD
Una vez por sesión puedes quitarte un estado a tu elección. REQUISITO: debes hacer un pequeño flashback de una escena importante para ti que te motive a superarte.

SECRETO DE LA LIBERACIÓN
Una vez por sesión puedes liberarte de cualquier cadena, cuerda o prisión. Requisito: debes explicar cómo lo haces.

SECRETO DEL HURTO BLANCO
Una vez por sesión puedes declarar que ya has robado algo que ha estado en tu presencia. Debes explicar cómo lo hiciste.

SECRETO DEL CANTO DE LAS BESTIAS
Una vez por sesión puedes cantar una canción para atraer a los monstruos, hijos e hijas de Nahayan y hablar con ellos. REQUISITO: alguien debe enseñarte el canto secreto.

SECRETO DE LA ASIMILACIÓN
Cada vez que se emplee una etiqueta delante de ti puedes lanzar un dado. Si el resultado es par, la asimilas, si es impar la asimilas a cambio de un estado negativo.

SECRETO DEL TIRADOR
Eres mortal con un arma de fuego. Una vez por sesión puedes repetir una tirada fallida de disparo con 3 dados extra REQUISITO: flashback donde describas quién te ha enseñado a disparar y dónde.

SECRETO DE LA EXPLORADORA DE LIBROS
Has recorrido todo el mundo a través de las páginas de los libros. Una vez por sesión puedes dar el dato clave que falta para entender algo.. REQUISITO: haz un breve flashback y describe cómo era la biblioteca en que leías.

SECRETO DE LA SONRISA
Una vez por sesión puedes convencer a cualquiera explicándole lo que sea con una encantadora sonrisa.

SECRETO DEL CONTACTO CLAVE
Una vez por sesión puedes declarar que un Pnj es un un magnifico amigo tuyo y te debe un favor. REQUISITO: hacer un flashback del momento en que lo conociste

SECRETO DEL ARTEFACTO
Una vez por sesión puedes declarar que ocultaste un artefacto explosivo en algún sitio. Requisito: debes explicar cómo lo hiciste y cuando

SECRETO DE LA EXPLOSIÓN
Una vez por sesión puedes hacer que algo grande explote para que quienes os persigan no puedan continuar haciéndolo.

SECRETO DE LOS SUEÑOS
Tus sueños son proféticos. Una vez por partida puedes declarar que algo que está a punto de ocurrir ya lo has vivido y la narración retrocede unos minutos a antes de que pase.