

# Lady BLACKBIRD

*está huyendo de un matrimonio concertado con el conde Carlowe. Ha contratado una nave contrabandista, El Búho, para que la lleven desde su palacio en el mundo imperial de Ilysium hasta los lejanos confines de los Restos, y poder encontrarse con su antiguo amante secreto, el Rey Pirata Uriah Flint.*

TEXTO, MAQUETACIÓN Y DIBUJOS  
John Harper

#### INFLUENCIAS

Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Causey, Brandon Amancio, Joss Whedon, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama.

#### PRUEBAS DE JUEGO

Adam Chevrier, Shannon East, Naydanka Huamani, Sage LaTorra, Paul Riddle.

#### CONTACTO

oneseven@gmail.com  
<http://www.onesevendesign.com/>

#### EDICIÓN EN CASTELLANO

Francisco Castillo, Hugo González, Alexandre Pereira, José A. Rodríguez  
<http://www.conbarba.es/>

#### BASADA EN LA EDICIÓN CATALANA

Pau Martinell, Mateu Pastoret  
<http://rolegem.blogspot.com>

#### AGRADECIMIENTOS

H. Hill (Y.O.G.), Alejandro Stratta.

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/>

SIN EMBARGO — *antes de alcanzar el punto intermedio de su viaje a Mundorrefugio, El Búho fue perseguido y capturado por el crucero Imperial Mano del Pesar, bajo cargo de volar con pabellón falso.*

EN ESTE MOMENTO, *Lady Blackbird*, su escolta, y la tripulación de El Búho permanecen retenidos en el calabozo de la nave, mientras el comandante del crucero, el Capitán Hollas, comprueba por radio la matrícula del buque. Es solo cuestión de tiempo que descubran las órdenes de arresto pendientes y sepan que El Búho es propiedad de nada menos que el infame forajido Cyrus Vance.

¿CÓMO ESCAPARÁN LADY BLACKBIRD Y LOS DEMÁS DE LA MANO DEL PESAR?

¿QUÉ PELIGROS LES AGUARDAN EN SU CAMINO?

¿SERÁN CAPACES DE ENCONTRAR LA GUARIDA SECRETA DEL REY PIRATA? SI LO CONSIGUEN, ¿ACEPTARÁ URIAH

FLINT A LADY BLACKBIRD COMO ESPOSA? PARA CUANDO

HAYAN LLEGADO ¿SEGUIRÁ ELLA QUERIENDO SERLO?



# ✠ EL SALVAJE AZUL ✠

Mundos fragmentados alrededor de una estrella moribunda



## A LA DERIVA EN EL AZUL

Los mundos del Salvaje Azul flotan en un cielo de gases respirables alrededor de una pequeña y fría estrella. Los estudiosos creen que la estrella está hecha de Esencia pura, la extraña energía que los hechiceros canalizan para hacer su magia. Este "sistema solar" es mucho más pequeño de lo que seguramente crees, lleva unas seis semanas cruzarlo de un lado al otro en una nave aérea estándar. La mayoría de los mundos del Imperio están tan cerca que apenas lleva uno o dos días viajar entre ellos.

## LAS PROFUNDIDADES

Los gases más pesados forman una densa capa de niebla bajo el "cielo" del Salvaje Azul. Esta niebla es corrosiva, es necesario usar máscaras de gas para respirar y la mayoría de las naves aéreas empezarán a corroerse tras una breve exposición. A veces los piratas y otros criminales usan las Profundidades para evitar los controles Imperiales y lanzar asaltos desde su guarida. Desafortunadamente, las Profundidades son el hogar de calamares aéreos y otras monstruosidades...

## NOMBRES

**MASCULINOS:** Abel, Artemis, August, Eli, Giovanni, Ivan, Jack, Jefferson, Jonas, Leo, Logan, Malachi, Mario, Micah, Nahum, Noah, Orlece, Oscar, Samuel, Silas, Victor, Vlad, Wester.

**FEMENINOS:** Alice, Ardent, Ashlyn, Caess, Clare, Elena, Eveline, Fiona, Grace, Hannah, Hazel, Hester, Isabel, Krista, Jezebel, Leah, Lucile, Lydia, Seraphina, Sonya, Sophie, Veronica, Violet.

**APELLIDOS:** Bell, Bowen, Canter, Carson, Cross, Harwood, Hollas, Hunter, Kalra, Keel, Moreau, Morgan, Porter, Pickett, Quinn, Sidhu, Soto, Torrez, Vakharia, Walker, Winter, Wright.

**CASAS NOBLES:** Ash, Blackbird, Firefly, Mooncloud, Nightsong, Snow, Twilight, Whitethorn.

## ILYSIUM

El mundo capital del Imperio, hogar de las grandes casas nobles. Ilysium es rico y decadente, atendido por sirvientes, esclavos y la elite de guardaespaldas de la nobleza.

## OLYMPIA

El mundo base de la Flota Aérea Imperial. Desde aquí se fletan expediciones a la expansión colonial a través de todo el Salvaje Azul. Olympia también es hogar de las mejores cervecerías y destilerías del Imperio.

## MUNDORREFUGIO

El más importante de los Mundos Libres. En los extensos núcleos de la ciudad, la Unión Comercial intenta imponer algún orden entre las disputas de los clanes y facciones de los Pueblos Libres. La esclavitud está prohibida, por lo que muchos antiguos esclavos hacen de Mundorrefugio su hogar.

## PUERTOUMBRÍO

A diferencia de otros mundos, Puertoumbrío no rota, lo que implica que una cara está siempre en la oscuridad. En esa cara es donde piratas y contrabandistas han construido la oculta ciudad portuaria, en la cual llevan a cabo sus viles tratos. Esta madriguera de bellacos y truhanes es un lugar peligroso, pero en él se puede comprar o vender casi cualquier cosa, incluso secretos.

## LOS RESTOS

Un furioso huracán formado por restos de mundos. Es casi imposible navegar a través de los Restos, incluso para los mejores pilotos de naves aéreas. Se dice que el rey pirata, Uriah Flint, mantiene su fortaleza secreta en las profundidades de los Restos y solo aquellos que conocen el secreto de la verdadera ruta pueden llegar hasta ella.

# NATASHA SYRI ✠ LADY BLACKBIRD

Una noble imperial, de incógnito, huyendo de un matrimonio concertado para estar con su amante

## RASGOS

### Noble imperial

Etiqueta, Danza, Educada, Historia, Ciencia, Riqueza, Conexiones, Casa Blackbird

### Maestra hechicera

Lanzar hechizos, Canalizar, Sangre tormenta, Viento, Relámpago, [Volar], [Ráfaga], [Sentir]

### Atleta

Correr, Esgrima, Ropera, Duelos, Disparar, [Pistola], [Acrobacias]

### Encanto

Carisma, Presencia, Mando, Nobles, Sirvientes, [Soldados]

### Astucia

Engañar, Confundir, Disfrazarse, Códigos, [Sigilo], [Esconder]

Las etiquetas entre [corchetes] son cualidades que todavía no tienes. Puedes comprarlas con avances. Revisa el Resumen de Reglas, bajo el epígrafe Claves.

## Clave del señorío

Como noble, estás por encima de la gente común. Activa esta clave cuando demuestres tu superioridad o cuando tus rasgos nobles te permitan superar un problema. CANCELAR: reniega de tu noble linaje.

## Clave de la misión

Debes escapar del Imperio y encontrarte con tu amor secreto, el Rey Pirata Uriah Flint, al cual no has visto en seis años. Activa esta clave cuando emprendas acciones para completar tu misión. CANCELAR: abandona la misión.

## Clave de la impostora

Viajas de incógnito, haciéndote pasar por plebeya. Activa esta clave cuando actúes lo suficientemente bien como para engañar a alguien con tu disfraz. CANCELAR: desvela tu verdadera identidad a alguien a quien hayas engañado.

## Secreto de la sangre tormenta

Mientras puedas hablar, puedes canalizar poder mágico y hacer Hechicería. Tienes el rasgo Maestra Hechicera y la etiqueta Sangre tormenta.

## Secreto del foco interior

Una vez por sesión, puedes repetir una tirada fallida de Hechicería.

HERIDA  MUERTA  CANSADA  ENFADADA  PERDIDA  PERSEGUIDA  ATRAPADA

## ✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

### TIRANDO LOS DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, debes tirar los dados. Empieza con un dado. Añade un dado si tienes un **rasgo** que pueda ayudarte. Si ese rasgo tiene alguna etiqueta aplicable, añade un dado por cada una de ellas. Finalmente, añade cualquier número de dados de tu **reserva** personal de dados (que comienza con 7 dados).

Tira todos los dados que has reunido. Cada dado que obtenga un **4 o más** es un éxito. Necesitas tantos éxitos como el **nivel** de dificultad (normalmente 3) para superar el obstáculo.

NIVELES: 2 FÁCIL - 3 NORMAL - 4 DIFÍCIL - 5 EXTREMO

Si superas el nivel, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo los de la reserva si los has usado). No te preocupes, podrás recuperarlos más adelante.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo. Pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado **añadiendo un dado más a la reserva**. El DJ complicará la situación de alguna forma y podrás intentarlo de nuevo.

### ESTADOS

Cuando la situación lo justifique, o especialmente cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un **estado** a tu personaje. **Herido, Muerto, Cansado, Enfadado, Perdido, Perseguido** o **Atrapado**. Cuando obtengas un estado, marca su casilla y explica como sucedió. [Nota: el estado de "Muerto" significa "presumiblemente muerto" a menos que tú digas lo contrario.]

### AYUDANDO

Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di que hace tu personaje para ayudarlo. Si falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue se pierde.

### CLAVES

Cuando actives una Clave puedes hacer una de estas dos cosas:

- ❖ Anotar un **punto de experiencia** (PE).
- ❖ Añadir un dado a tu reserva (hasta un máximo de 10).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE o 2 dados para la reserva (o 1 PE y 1 dado). Cuando acumules 5 PE, obtienes un Avance. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Añadir un nuevo **Rasgo** (basándote en algo que aprendiste durante el juego o una experiencia pasada que ha salido a la luz).
- ❖ Añadir una **Etiqueta** a un rasgo existente..
- ❖ Añadir una nueva **Clave** (no puedes repetir Clave).
- ❖ Aprender un **Secreto** (si cumples sus requisitos).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento ¡incluso en medio de una batalla!

Las Claves pueden ser Canceladas. Al cumplir las condiciones de Cancelación, tienes la opción de borrar la Clave y obtener 2 Avances.

### RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva hasta tener 7 dados jugando una **escena de recuperación** con otro personaje. Dependiendo de los detalles de la escena también podrás eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto. Una escena de recuperación es un buen momento para hacer preguntas (entre personajes) para que el otro jugador pueda mostrar aspectos de su personaje. — “¿Por qué escogiste esta vida?” — “¿Qué piensas de la dama?” — “¿Por qué aceptaste este trabajo?” etc. Las escenas de refresco también pueden ser flashbacks.

# NATASHA SYRI



# LADY BLACKBIRD

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

Clave del señorío

Clave de la misión

Clave de la impostora

Clave de

Clave de

Secreto de la sangre tormenta

Secreto del foco interior

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

Noble imperial

*Etiqueta, Danza, Educada, Historia, Ciencia, Riqueza, Conexiones, Casa Blackbird*

Maestra hechicera

*Lanzar hechizos, Canalizar, Sangre tormenta, Viento, Relámpago*

Atleta

*Correr, Esgrima, Ropera, Duelos, Disparar*

Encanto

*Carisma, Presencia, Mando, Nobles, Sirvientes*

Astucia

*Engañar, Confundir, Disfrazarse, Códigos*

HERIDA  MUERTA  CANSADA  ENFADADA  PERDIDA  PERSEGUIDA  ATRAPADA



# ✠ NAOMI BISHOP ✠

Antigua gladiadora y guardaespaldas de Lady Blackbird

## RASGOS

### Gladiadora

Avezada en combate, Brutal, Arma viviente, Rápida, Dura, [Fuerte], [Rompehuesos], [Aspecto amenazador]

### Guardaespaldas

Alerta, Amenazas, Defender, Desarmar, Inmovilizar, Transportar, Retrasar, [Seguridad], [Primeros auxilios]

### Antigua esclava

Sigilo, Esconder, Correr, Robusta, Resistir, Mendigar, Nobles, [Odio], [Voluntad de hierro]

### Astucia

Intuitiva, Alerta, Retorcida, Mentiras, Trampas, [Peligros], [Averiguar intenciones]

Las etiquetas entre [corchetes] son cualidades que todavía no tienes. Puedes comprarlas con avances. Revisa el Resumen de Reglas, bajo el epígrafe Claves.

## Clave del guardián

Eres la leal defensora de Lady Blackbird. Activa tu clave cuando tomes una decisión influenciada por Lady Blackbird o la protejas de algún daño. CANCELAR: rompe tu relación con Lady Blackbird.

## Clave de la venganza

El Imperio te esclavizó y te hizo matar por deporte. Te vengarás de ellos y verás sus ciudades arder. Marca esta clave cuando des un golpe contra el Imperio (especialmente matando a un imperial). CANCELAR: perdona lo que te hicieron.

## Clave del guerrero

Te encanta el choque y rugido de la batalla, cuanto más dura mejor. Activa esta clave cuando pelees contra enemigos dignos o superiores. CANCELAR: deja pasar la oportunidad de tener una buena pelea.

## Secreto de la destrucción

Puedes romper cosas con tus manos desnudas como si blandieras un mazo. Da miedo.

## Secreto del guardaespaldas

Una vez por sesión, puedes repetir un fallo cuando protejas a alguien.

HERIDA  MUERTA  CANSADA  ENFADADA  PERDIDA  PERSEGUIDA  ATRAPADA

# ✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

## TIRANDO LOS DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, debes tirar los dados. Empieza con un dado. Añade un dado si tienes un rasgo que pueda ayudarte. Si ese rasgo tiene alguna etiqueta aplicable, añade un dado por cada una de ellas. Finalmente, añade cualquier número de dados de tu reserva personal de dados (que comienza con 7 dados).

Tira todos los dados que has reunido. Cada dado que obtenga un 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como el nivel de dificultad (normalmente 3) para superar el obstáculo.

NIVELES: 2 FÁCIL - 3 NORMAL - 4 DIFÍCIL - 5 EXTREMO

Si superas el nivel, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo los de la reserva si los has usado). No te preocupes, podrás recuperarlos más adelante.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo. Pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado añadiendo un dado más a la reserva. El DJ complicará la situación de alguna forma y podrás intentarlo de nuevo.

## ESTADOS

Cuando la situación lo justifique, o especialmente cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Herido, Muerto, Cansado, Enfadado, Perdido, Perseguido o Atrapado. Cuando obtengas un estado, marca su casilla y explica como sucedió. [Nota: el estado de "Muerto" significa "presumiblemente muerto" a menos que tú digas lo contrario.]

## AYUDANDO

Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di que hace tu personaje para ayudarlo. Si falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue se pierde.

## CLAVES

Cuando actives una Clave puedes hacer una de estas dos cosas:

- ❖ Anotar un punto de experiencia (PE).
- ❖ Añadir un dado a tu reserva (hasta un máximo de 10).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE o 2 dados para la reserva (o 1 PE y 1 dado). Cuando acumules 5 PE, obtienes un Avance. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Añadir un nuevo Rasgo (basándote en algo que aprendiste durante el juego o una experiencia pasada que ha salido a la luz).
- ❖ Añadir una Etiqueta a un rasgo existente..
- ❖ Añadir una nueva Clave (no puedes repetir Clave).
- ❖ Aprender un Secreto (si cumples sus requisitos).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento ¡incluso en medio de una batalla!

Las Claves pueden ser Canceladas. Al cumplir las condiciones de Cancelación, tienes la opción de borrar la Clave y obtener 2 Avances.

## RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva hasta tener 7 dados jugando una escena de recuperación con otro personaje. Dependiendo de los detalles de la escena también podrás eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto. Una escena de recuperación es un buen momento para hacer preguntas (entre personajes) para que el otro jugador pueda mostrar aspectos de su personaje. — "¿Por qué escogiste esta vida?" — "¿Qué piensas de la dama?" — "¿Por qué aceptaste este trabajo?" etc. Las escenas de refresco también pueden ser flashbacks.

# ✠ NAOMI BISHOP ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

Clave del guardián

Clave de la venganza

Clave del guerrero

Clave de

Clave de

Secreto de la destrucción

Secreto del guardaespaldas

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

Gladiadora

*Avezada en combate, Brutal, Arma viviente, Rápida, Dura*

Guardaespaldas

*Alerta, Amenazas, Defender, Desarmar, Inmovilizar, Transportar, Retrasar*

Antigua esclava

*Sigilo, Esconder, Correr, Robusta, Resistir, Mendigar, Nobles*

Astucia

*Intuitiva, Alerta, Retorcida, Mentiras, Trampas*

HERIDA  MUERTA  CANSADA  ENFADADA  PERDIDA  PERSEGUIDA  ATRAPADA

# ✠ CYRUS VANCE ✠

Antiguo soldado imperial convertido en contrabandista y soldado de fortuna, Capitán de El Búho

## RASGOS

### Ex soldado Imperial

Tácticas, Ordenar, Soldados, Rango, Conexiones, Mapas, Naves de guerra imperiales

### Contrabandista

Regatear, Engañar, Sigilo, Esconder, Camuflaje, Falsificar, Pilotar, Navegación, [Reparar], [Artillería]

### Superviviente

Duro, Correr, Gorrón, Resistente, Mirada terrorífica, Intimidar, [Médico]

### Guerrero

Curtido en combate, Disparar, Dos pistolas, Pistola, Esgrima, Espada, [Pelea], [Lluvia de plomo]

Las etiquetas entre [corchetes] son cualidades que todavía no tienes. Puedes comprarlas con avances. Revisa el Resumen de Reglas, bajo el epígrafe Claves.

## Clave del comandante

Estás acostumbrado a dar órdenes y ser obedecido. Activa tu clave cuando tengas un plan y des órdenes para hacerlo realidad. CANCELAR: reconoce a otra persona como el líder.

## Clave del anhelo oculto

Estás completamente cautivado por Lady Blackbird, pero no quieres que lo sepa. Activa la clave cuando tomes una decisión basada en tu afecto secreto o cuando lo muestres de forma indirecta. CANCELAR: renuncia a tu deseo secreto o hazlo público.

## Clave del proscrito

Te exiliaste del Imperio. Activa tu clave cuando tu situación como prófugo te cause problemas o sea importante en una escena. CANCELAR: recupera tu situación anterior o únete a un nuevo grupo.

## Secreto del liderazgo

Una vez por sesión, puedes darle a alguien la posibilidad de repetir una tirada fallida, dándole órdenes, consejo o un buen ejemplo.

## Secreto de la sangre portal

Una vez por sesión puedes teletransportarte a ti mismo o a alguien a quien estés tocando.

HERIDO  MUERTO  CANSADO  ENFADADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  ATRAPADO

# ✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

## TIRANDO LOS DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, debes tirar los dados. Empieza con un dado. Añade un dado si tienes un rasgo que pueda ayudarte. Si ese rasgo tiene alguna etiqueta aplicable, añade un dado por cada una de ellas. Finalmente, añade cualquier número de dados de tu reserva personal de dados (que comienza con 7 dados).

Tira todos los dados que has reunido. Cada dado que obtenga un 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como el nivel de dificultad (normalmente 3) para superar el obstáculo.

NIVELES: 2 FÁCIL - 3 NORMAL - 4 DIFÍCIL - 5 EXTREMO

Si superas el nivel, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo los de la reserva si los has usado). No te preocupes, podrás recuperarlos más adelante.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo. Pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado añadiendo un dado más a la reserva. El DJ complicará la situación de alguna forma y podrás intentarlo de nuevo.

## ESTADOS

Cuando la situación lo justifique, o especialmente cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Herido, Muerto, Cansado, Enfadado, Perdido, Perseguido o Atrapado. Cuando obtengas un estado, marca su casilla y explica como sucedió. [Nota: el estado de "Muerto" significa "presumiblemente muerto" a menos que tú digas lo contrario.]

## AYUDANDO

Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di que hace tu personaje para ayudarlo. Si falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue se pierde.

## CLAVES

Cuando actives una Clave puedes hacer una de estas dos cosas:

- ❖ Anotar un punto de experiencia (PE).
- ❖ Añadir un dado a tu reserva (hasta un máximo de 10).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE o 2 dados para la reserva (o 1 PE y 1 dado). Cuando acumules 5 PE, obtienes un Avance. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Añadir un nuevo Rasgo (basándote en algo que aprendiste durante el juego o una experiencia pasada que ha salido a la luz).
- ❖ Añadir una Etiqueta a un rasgo existente..
- ❖ Añadir una nueva Clave (no puedes repetir Clave).
- ❖ Aprender un Secreto (si cumples sus requisitos).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento ¡incluso en medio de una batalla!

Las Claves pueden ser Canceladas. Al cumplir las condiciones de Cancelación, tienes la opción de borrar la Clave y obtener 2 Avances.

## RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva hasta tener 7 dados jugando una escena de recuperación con otro personaje. Dependiendo de los detalles de la escena también podrás eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto. Una escena de recuperación es un buen momento para hacer preguntas (entre personajes) para que el otro jugador pueda mostrar aspectos de su personaje. — "¿Por qué escogiste esta vida?" — "¿Qué piensas de la dama?" — "¿Por qué aceptaste este trabajo?" etc. Las escenas de refresco también pueden ser flashbacks.

# ✠ CYRUS VANCE ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

Clave del comandante

Clave del anhelo oculto

Clave del proscrito

Clave de

Clave de

Secreto del liderazgo

Secreto de la sangre portal

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

## Ex soldado Imperial

*Tácticas, Ordenar, Soldados, Rango, Conexiones, Mapas, Navas de guerra imperiales*

## Contrabandista

*Regatear, Engañar, Sigilo, Esconder, Camuflaje, Falsificar, Pilotar, Navegación*

## Superviviente

*Duro, Correr, Gorrón, Resistente, Mirada terrorífica, Intimidar*

## Guerrero

*Curtido en combate, Disparar, Dos pistolas, Pistola, Esgrima, Espada*

HERIDO

MUERTO

CANSADO

ENFADADO

PERDIDO

PERSEGUIDO

ATRAPADO



# ✠ KALE ARKAM ✠

Ladrón y pequeño hechicero, primer oficial y mecánico de El Búho

## RASGOS

### Ladrón

Silencioso, Sigilo, Esconder, Diestro, Cerraduras, Perceptivo, Trampas, Oscuridad, [Alarmas], [Distracciones]

### Tramposo

Rápido, Pelea sucia, Volteretas, Escapar, Contorsionismo, [Juegos de manos], [Acrobacias], [Daga]

### Magia menor (solo usa una etiqueta de hechizo a la vez)

Hechizo de luz, Hechizo de oscuridad, Hechizo de salto, Hechizo de destrucción, [Canalizar], [Lanzar hechizos]

### Mecánico

Reparar, Motores, Eficacia, Piezas de recambio, Sabotaje, [Mejoras], [Armas de navío]

Las etiquetas entre [corchetes] son cualidades que todavía no tienes. Puedes comprarlas con avances. Revisa el Resumen de Reglas, bajo el epígrafe Claves.

## Clave de la codicia

Te gustan las cosas brillantes. Activa la clave cuando robes algo interesante u obtengas un gran pago. CANCELAR: renuncia a robar para siempre.

## Clave de la misión

Debes llevar sana y salva a Lady Blackbird hasta el Capitán Pirata Uriah Flint, para que puedan casarse. Activa la clave cuando actúes para completar la misión. CANCELAR: renuncia a la misión.

## Clave de la fraternidad

Estás juramentado al Capitán Vance en un lazo de hermandad. Activa la clave cuando tu personaje sea influenciado por Vance o cuando demuestres lo profundo de vuestro vínculo. CANCELAR: rompe la relación.

## Secreto de la ocultación

No importa cuanto te hayan registrado, siempre tienes algunos objetos importantes. Puedes sacar algún objeto simple y común en cualquier momento.

## Secreto de los reflejos

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

HERIDO  MUERTO  CANSADO  ENFADADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  ATRAPADO

# ✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

## TIRANDO LOS DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, debes tirar los dados. Empieza con un dado. Añade un dado si tienes un rasgo que pueda ayudarte. Si ese rasgo tiene alguna etiqueta aplicable, añade un dado por cada una de ellas. Finalmente, añade cualquier número de dados de tu reserva personal de dados (que comienza con 7 dados).

Tira todos los dados que has reunido. Cada dado que obtenga un 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como el nivel de dificultad (normalmente 3) para superar el obstáculo.

NIVELES: 2 FÁCIL - 3 NORMAL - 4 DIFÍCIL - 5 EXTREMO

Si superas el nivel, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo los de la reserva si los has usado). No te preocupes, podrás recuperarlos más adelante.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo. Pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado añadiendo un dado más a la reserva. El DJ complicará la situación de alguna forma y podrás intentarlo de nuevo.

## ESTADOS

Cuando la situación lo justifique, o especialmente cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Herido, Muerto, Cansado, Enfadado, Perdido, Perseguido o Atrapado. Cuando obtengas un estado, marca su casilla y explica como sucedió. [Nota: el estado de "Muerto" significa "presumiblemente muerto" a menos que tú digas lo contrario.]

## AYUDANDO

Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di que hace tu personaje para ayudarle. Si falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigue se pierde.

## CLAVES

Cuando actives una Clave puedes hacer una de estas dos cosas:

- ❖ Anotar un punto de experiencia (PE).
- ❖ Añadir un dado a tu reserva (hasta un máximo de 10).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE o 2 dados para la reserva (o 1 PE y 1 dado). Cuando acumules 5 PE, obtienes un Avance. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Añadir un nuevo Rasgo (basándote en algo que aprendiste durante el juego o una experiencia pasada que ha salido a la luz).
- ❖ Añadir una Etiqueta a un rasgo existente..
- ❖ Añadir una nueva Clave (no puedes repetir Clave).
- ❖ Aprender un Secreto (si cumples sus requisitos).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento ¡incluso en medio de una batalla!

Las Claves pueden ser Canceladas. Al cumplir las condiciones de Cancelación, tienes la opción de borrar la Clave y obtener 2 Avances.

## RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva hasta tener 7 dados jugando una escena de recuperación con otro personaje. Dependiendo de los detalles de la escena también podrás eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto. Una escena de recuperación es un buen momento para hacer preguntas (entre personajes) para que el otro jugador pueda mostrar aspectos de su personaje. — “¿Por qué escogiste esta vida?” — “¿Qué piensas de la dama?” — “¿Por qué aceptaste este trabajo?” etc. Las escenas de refresco también pueden ser flashbacks.

# ✠ KALE ARKAM ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

Clave de la codicia

Clave de la misión

Clave de la fraternidad

Clave de

Clave de

Secreto de la ocultación

Secreto de los reflejos

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

## Ladrón

*Silencioso, Sigilo, Esconder, Diestro, Cerraduras, Perceptivo, Trampas, Oscuridad*

## Tramposo

*Rápido, Pelea sucio, Volteretas, Escapar, Contorsionismo*

## Magia menor (solo una etiqueta de hechizo a la vez)

*Hechizo de luz, Hechizo de oscuridad, Hechizo de salto, Hechizo de destrucción*

## Mecánico

*Reparar, Motores, Eficacia, Piezas de recambio, Sabotaje*

HERIDO  MUERTO  CANSADO  ENFADADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  ATRAPADO

# ✠ SNARGLE ✠

## Goblin navegante aéreo y piloto de El Búho

### RASGOS

#### Pilotar

Audaz, Estable, Maniobrar, Evasión, Vuelo arriesgado, Navegación, Mapas, Meteorología, [El Búho], [Batalla], [Embestir]

#### Navegante aéreo

Artillería, Apuntar, Mantenimiento, Observación, Señales, Imperio, Piratas, Mundos Libres, Mundorrefugio, [Reparar], [Conexiones]

#### Goblin

Cambia formas, Planear, Visión nocturna, Ágil, Rápido, Volteretas, Dientes y garras, [Imitar forma], [Temerario], [Conexiones]

#### Taimado

Pícaro, Furtivo, Distracciones, Farol, Lenguas, Jerga comercial, [Mor-daz], [Disfraz]

Las etiquetas entre [corchetes] son cualidades que todavía no tienes. Puedes comprarlas con avances. Revisa el Resumen de Reglas, bajo el epígrafe Claves.

### Clave del temerario

Te creces en situaciones peligrosas. Activa la clave cuando hagas algo molón que sea arriesgado o imprudente (especialmente en maniobras de pilotaje). CANCELAR: se muy muy cuidadoso.

### 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 bromista

Tienes un don para los comentarios ingeniosos. Activa esta clave cuando Snargle diga algo que haga reír a los otros jugadores o cuando expliques algo usando tu jerga técnica de piloto. CANCELAR: cuando todos se quejen de uno de tus comentarios.

### Secreto del cambiaformas

Como goblin, puedes cambiar de forma, encogiendo, creciendo, engordando, adelgazando, o cambiando tu color de piel, a voluntad.

### Secreto del afortunado

Una vez por sesión puedes quedarte todos los dados de tu reserva cuando tengas éxito (aprovecha y úsalos todos).

HERIDO  MUERTO  CANSADO  ENFADADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  ATRAPADO

## ✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

### TIRANDO LOS DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, debes tirar los dados. Empieza con un dado. Añade un dado si tienes un rasgo que pueda ayudarte. Si ese rasgo tiene alguna etiqueta aplicable, añade un dado por cada una de ellas. Finalmente, añade cualquier número de dados de tu reserva personal de dados (que comienza con 7 dados).

Tira todos los dados que has reunido. Cada dado que obtenga un 4 o más es un éxito. Necesitas tantos éxitos como el nivel de dificultad (normalmente 3) para superar el obstáculo.

NIVELES: 2 FÁCIL - 3 NORMAL - 4 DIFÍCIL - 5 EXTREMO

Si superas el nivel, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo los de la reserva si los has usado). No te preocupes, podrás recuperarlos más adelante.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo. Pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado añadiendo un dado más a la reserva. El DJ complicará la situación de alguna forma y podrás intentarlo de nuevo.

### ESTADOS

Cuando la situación lo justifique, o especialmente cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un estado a tu personaje. Herido, Muerto, Cansado, Enfadado, Perdido, Perseguido o Atrapado. Cuando obtengas un estado, marca su casilla y explica como sucedió. [Nota: el estado de "Muerto" significa "presumiblemente muerto" a menos que tú digas lo contrario.]

### AYUDANDO

Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di que hace tu personaje para ayudarle. Si falla la tirada, recuperas tu dado. Si lo consigues se pierde.

### CLAVES

Cuando actives una Clave puedes hacer una de estas dos cosas:

- ❖ Anotar un punto de experiencia (PE).
- ❖ Añadir un dado a tu reserva (hasta un máximo de 10).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE o 2 dados para la reserva (o 1 PE y 1 dado). Cuando acumules 5 PE, obtienes un Avance. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Añadir un nuevo Rasgo (basándote en algo que aprendiste durante el juego o una experiencia pasada que ha salido a la luz).
- ❖ Añadir una Etiqueta a un rasgo existente..
- ❖ Añadir una nueva Clave (no puedes repetir Clave).
- ❖ Aprender un Secreto (si cumples sus requisitos).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento ¡incluso en medio de una batalla!

Las Claves pueden ser Canceladas. Al cumplir las condiciones de Cancelación, tienes la opción de borrar la Clave y obtener 2 Avances.

### RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva hasta tener 7 dados jugando una escena de recuperación con otro personaje. Dependiendo de los detalles de la escena también podrás eliminar un Estado o recuperar el uso de un Secreto. Una escena de recuperación es un buen momento para hacer preguntas (entre personajes) para que el otro jugador pueda mostrar aspectos de su personaje. — “¿Por qué escogiste esta vida?” — “¿Qué piensas de la dama?” — “¿Por qué aceptaste este trabajo?” etc. Las escenas de refresco también pueden ser flashbacks.

# ✠ SNARGLE ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

Clave del temerario

Clave de la conciencia

Clave del bromista

Clave de

Clave de

Secreto del cambiaformas

Secreto del afortunado

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

## Pilotar

*Audaz, Estable, Maniobrar, Evasión, Vuelo arriesgado, Navegación, Mapas, Meteorología*

## Navegante aéreo

*Artillería, Apuntar, Mantenimiento, Observación, Señales, Imperio, Piratas, Mundos Libres, Mundorrefugio*

## Goblin

*Cambia formas, Planear, Visión nocturna, Ágil, Rápido, Volteretas, Dientes y garras*

## Taimado

*Pícaro, Furtivo, Distracciones, Farol, Lenguas, Jerga comercial*

HERIDO  MUERTO  CANSADO  ENFADADO  PERDIDO  PERSEGUIDO  ATRAPADO



# ✠ EL BÚHO ✠

Vieja pero fiable nave aérea, preparada para el contrabando



COMPARATIVA DE TAMAÑOS

EL BÚHO 48M

CALAMAR AÉREO 139M

LA MANO DEL PESAR 550M

## TRANSPORTE AÉREO C9 MODIFICADO

*El Búho* era originalmente una nave de carga aérea C9 pero ha sido ampliamente modificada por Cyrus y Kale. Ahora tiene un área de carga más pequeña y camarotes para cuatro pasajeros en el espacio obtenido. También se han camuflado por todo el casco compartimentos para el contrabando.

*El Búho* es una vieja nave, pero puede mantener el tipo ante buques más modernos gracias a sus motores modificados y a la transmisión de vapor sobrealimentada. Snargle ha hecho multitud de ajustes únicos en los controles que permiten a la gran nave maniobrar como una mucho más pequeña.

Por desgracia, todas estas modificaciones ponen bajo una gran tensión a esta vieja chatarra. Kale mantiene la nave en funcionamiento día a día, pero cuando se la pone bajo mucha presión (como suele suceder a menudo) las cosas pueden torcerse: tuberías rotas, pérdida de vapor, derrame de fluidos, o peor.

A pesar de esto, *El Búho* no es solo una nave aérea, es el hogar de su tripulación. Cada noche se reúnen para la cena en torno a la destartalada mesa de madera y agradecen a los cuatro vientos que la fortuna haya tenido a bien bendecirlos con tan buena nave.

## ESTADÍSTICAS

LONGITUD: 48 metros

TRIPULACIÓN: 2 - 3

CAMAROTES: 6 (2 de tripulación, 4 de pasajeros)

CAPACIDAD DE CARGA: 13,5 toneladas (6 vainas de carga)

## FUENTE MOTRIZ

- ❖ Motor de vapor de tres válvulas recíprocas
  - ❖ (2) propulsores de inyección con bobinas gemelas
- VELOCIDAD DE CRUCERO: 160 nudos (300 km/h)  
VELOCIDAD DE ASALTO: 310 nudos a toda potencia (575 km/h)

## EQUIPAMIENTO

ARMAMENTO: torreta exterior superior.

COMUNICACIONES: radio multibanda de medio alcance con enmascarador de señal.

SENSORES:

- ❖ Sónar de corto alcance
- ❖ Analizador de atmósfera y presión

CASCO: tratado para resistir hasta 4 horas la corrosión de las Profundidades.

[D]: puedes infligir estados en *El Búho* como consecuencia de ciertos eventos. Empieza con el estado **Falta de combustible** marcado.]



FALTA DE COMBUSTIBLE



FALTA DE SUMINISTROS



ROTA Y CON FUGAS



RALENTIZADA



INUTILIZADA

# ✠ DIRIGIENDO LA PARTIDA ✠

## Pistas, trucos y consejos para el DJ

### ESCUCHA Y HAZ PREGUNTAS, NO PLANIFIQUES

Cuando seas el DJ, no intentes planificar lo que sucederá. En vez de eso, haz preguntas, montones y montones dirigidas a los temas que te interesen. Por ejemplo, Cyrus le da una orden a Naomi ante la presencia de Lady Blackbird, pero el jugador de la dama no reacciona. Naomi va a obedecer la orden, así que le pregunto al jugador de Lady Blackbird, "¿Cómo reaccionas cuando el Capitán le da órdenes a tu guardaespaldas? ¿Te parece bien?" Y entonces, cuando claramente no está bien, "¿Qué le dices a él? Y a Naomi ¿qué le dices?" Y poco después todo el mundo está gritándose y tirando dados para imponer su voluntad.

Haz preguntas como:

"¿Se rompe algo cuando haces esa maniobra demencial?"

"Es probable que el fuego se extienda sin control ¿verdad?"

"Suena como un plan audaz. ¿Cuál es el primer paso?"

"¿Acabáis juntos y solos en algún lugar tranquilo? ¿Pasa algo entre vosotros?"

"¿Sabes algo sobre los rebeldes del Cielo Carmesí? ¿Cómo son? ¿Es normal encontrarlos tan dentro del Imperio?"

Trata de mantener un ritmo constante y la partida fluirá bastante bien. Parte del trabajo de un DJ es escuchar qué dicen los jugadores, co-gerlo, darle la vuelta, observarlo y ver si se puede hacer algo con él.

**Las tareas del DJ:** escuchar y reincorporar, jugar los PNJs con estilo, crear obstáculos interesantes e imponer estados como consecuencia de los eventos (especialmente cuando se fallan tiradas).

### DI SÍ, BUSCA LOS OBSTÁCULOS

Por defecto, los personajes pueden conseguir cualquier cosa cubierta por sus rasgos. En otras palabras, son personas competentes y efectivas. No es divertido pedir una tirada cuando no hay obstáculos interesantes en su camino. Simplemente di que sí a la acción, escucha, y sigue haciendo preguntas. Pero también debes estar atento, buscando la oportunidad de crear obstáculos a medida que avanza la acción. Como estarás haciendo preguntas interesantes y escuchando atentamente las respuestas, surgirán oportunidades continuamente y no será difícil identificarlas.

Los obstáculos pueden ser personas (piratas, goblins, imperiales, ciudadanos, nobles), fenómenos atmosféricos, monstruos (calamares aéreos, anguilas voladoras), situaciones (fuego, caídas, tiroteos, persecuciones, huidas) o cualquier cosa que puedas imaginar.

Si un personaje intenta algo que no está cubierto por sus rasgos, ahí tienes un obstáculo: falta de experiencia y entrenamiento. ¡Muchas situaciones divertidas pueden ir mal cuando no sabes qué estás haciendo! Además, los jugadores a veces intentarán cosas en las que son malos para fallar y añadir dados a su reserva. Para ellos es un buen movimiento y a ti te da la oportunidad de crear más problemas. Todos ganáis.

### ESTADOS

Un Estado restringe lo que el jugador puede decir sobre su personaje. Es un pie que le dice al DJ y a los jugadores que presten atención a esa situación y lo usen como material para desarrollar la historia. Jugar es simplemente decirnos cosas unos a otros, ¿verdad? Es como, "¿Qué digo ahora?" y al fijarte dices, "Oh, estoy enfadado. Entonces debería estar enfadado con alguien. ¡Snargle! ¿Por qué no estamos ya en Puertoumbrió? ¡Perezoso holgazán!" Para el DJ, los estados pueden crear oportunidades o dar permisos. "Estás herido, ¿verdad? Las Arañas del vacío pueden oler la sangre. Hormiguean directas hacia ti, ignorando a los demás." A veces un estado se convertirá en un obstáculo por sí mismo, pidiendo una tirada para enfrentarse a él.

## ✠ OBSTÁCULOS Y DIFICULTADES ✠

### Escapar de la fragata

Las celdas en la fragata *Mano del Pesar* tienen muros de acero con pesadas cerraduras de hierro en las puertas.

**OBSTÁCULOS:** Forzar la cerradura: 3. Engañar a un guardia: 3 (Solo Bishop, romper la puerta: automático. Romper la puerta *silenciosamente*: 5). Moverse furtivamente por la nave: 4. Pelear con la tripulación: 3. Pelear con los marines: 4. Pelear con un montón de marines: 5 (o más).

**COMPLICACIONES:** Se dispara la alarma. Aparecen más marines. *El Búho* es expulsado para evitar la huida. Alguien es separado del grupo (Perdido y/o Atrapado).

### Emboscada de cazarrecompensas

A menos que sean discretos, las acciones de *El Búho* llamarán la atención de cazarrecompensas en busca del dinero por la orden de captura que hay sobre Vance o la recompensa por Lady Blackbird.

**OBSTÁCULOS:** Luchar al ser emboscados: 5. Escapar: 3. Intentar negociar con ellos: 4. Invertir la situación mediante trucos sucios: 3.

**COMPLICACIONES:** Alguien es capturado y retenido a punta de pistola (Atrapado).

### Batalla de naves aéreas

Siempre quieres estar sobre tu enemigo en una batalla de naves aéreas, a menos que tu bajel esté equipado para entrar en las Profundidades...

**OBSTÁCULOS:** Maniobrar para un tiro limpio: 3. Maniobrar contra una nave más pequeña y rápida: 4. Maniobrar para abordar: 4. Disparar sobre una nave enemiga: 3. Disparar contra una nave más pequeña y rápida: 4. Evitar el fuego enemigo: 3. Evitar gran cantidad de fuego enemigo: 4-5.

**COMPLICACIONES:** *El Búho* recibe un impacto y pierde el control (Roto y con fugas, Ralentizado). Aparecen más naves enemigas. Las acciones del enemigo te llevan a una tormenta. La lucha atrae a un Calamar aéreo.

### Parlamentar con forajidos

Para encontrar la ruta secreta a la guarida del Capitán Pirata en los Restos tendrán que tratar con una gran cantidad de indeseables.

**OBSTÁCULOS:** Encontrar una guarida subterránea: 3. Demostrar que eres alguien con quien es mejor no enfrentarse: 3. Conseguir un trato justo: 4. Conseguir un trato favorable: 5. Descubrir las malévolas mentiras: 4.

**COMPLICACIONES:** Los canallas simplemente deciden coger lo que quieran de ti. Eres vendido. ¡Te siguieron al encuentro!

### Ataque de un calamar aéreo

Mientras atravesáis las Profundidades, los motores atraen a un hambriento calamar aéreo. Sus tentáculos rodean a *El Búho*...

**OBSTÁCULOS:** Escapar de los tentáculos: 5. Ataque del calamar: 3. Maniobrar en la tinta: 4. Evitar daños de los ataques del calamar (aplastamiento, golpes, mordeduras, canciones atornadoras): 3.

**COMPLICACIONES:** El calamar llama a otros calamares con su canto. La sangre del calamar atrae a otros monstruos. Son empujados al interior de las Profundidades (Perdidos). Se estrelan en rocas / escombros / un mundo perdido (Roto y con fugas o Inutilizado).

### Combate con un Hechicero

*Uriah Flint* es un Sangre ardiente y maestro hechicero. Aunque nadie tendría que pelear con él. Quiero decir, ¿por qué iba a pasar?

**OBSTÁCULOS:** Esquivar descargas de fuego mágico: 3. Atacar a Flint entre sus defensas mágicas: 5. Resistir el calor y humo que conlleva la lucha: 3.

**COMPLICACIONES:** El fuego se expande sin control. Dejas caer tus armas cuando se calientan demasiado.



## ✠ NUEVOS RASGOS Y ETIQUETAS ✠

### Reputación

*Digno de confianza, Responsable, Intrépido, Implacable, Traicionero, Peligroso, Mortal, Cruel, Impredecible, Heroico, Honorable, Compasivo.*

### Tripulación

*Artillería, Apuntar, Mantenimiento, Control de daños, Observación, Señales, El Búho, Carga, Suministros, Primeros auxilios, Abordaje.*

### Pirata aéreo

*Vicioso, Tajo y corte, Sable de abordaje, Cuchillo, Disparar, Recortada, Artillero, Abordaje, Tripulación, Saquear, Capturar, Beber, Robusto, Traicionero, Intimidante, Contactos, Bajos fondos.*

### Explorador

*Curioso, Alerta, Diestro, Conocimientos antiguos, Lenguajes, Ruinas, Monstruos, Mitos, Mapas.*

### Investigador

*Buscar, Deducción, Perceptivo, Seducir, Interrogar, Sobornar, Coaccionar, Contactos, Sigilo, Engañar, Perspicaz, Lógica, Boxeo callejero, Pistola.*

### Minero

*Túneles, Trabajar, Fuerte, Pico, Penumbras, Aguantar la respiración, Minerales, Aguantar el frío, Resistencia.*

### Sangre fantasmal

*Volar, Poseer, Insustancial, Controlar tecnología, Electricidad, Dominar, Aterrorizar, Sigilo, Sobrecargar.*

### Sangre pétrea

*Resistente, Hacer pesado, Fundirse con la piedra, Petrificar, Inamovible, Martillo, Moverse en la piedra, Moldear rocas, Dureza.*

### Sangre de vacío

*Invisibilidad, Vacío, Hacer ingrávigo, Pasar a través, Borrar mente, Contra hechizo, Desintegrar.*

### Sangre soñadora

*Sedar, Manipular sueño, Entrar en sueño, Alucinación, Lucha a ciegas, Leer mente.*

### Caza sangres

*Obtener información, Interrogar, Intimidar, Incógnito, Reconocer Sangre, Reflejos, Autoridad, Tiroteos.*

### Intrépido

*Bravo, Atrevido, Heroico, Rescatar, Caer, Fuego, Temerario, Explosiones, Huidas, Superado en número, Desamparado.*

Nota: cuando compres un nuevo rasgo, no empiezas con ninguna etiqueta. Necesitas comprarlas con Avances.

## ✠ NUEVAS CLAVES Y SECRETOS ✠

### Clave del viajero

*Te encanta 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 del comercial

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

### 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 jugar con la tecnología.*

### Clave del pirata

*Saqueas, asaltas y aterrorizas el Salvaje Azul. Activa la clave cuando impresiones a alguien con estilo pirata o hagas algo que puedas añadir a tu reputación. CANCELAR: Pasa página y endereza tu vida.*

### Clave del juramento

*Has hecho un juramento de comportamiento personal que te has comprometido a no romper. Activa la clave cuando el juramento afecte a tus decisiones. CANCELAR: Rompe tu juramento.*

### Secreto de la verdadera ruta

*Sabes como navegar en los Restos. REQUISITO: Necesitas aprender los códigos de navegación de alguien que tenga el secreto.*

### Secreto del explorador

*Has recorrido todo el Azul, viendo un montón de cosas extrañas. Una vez por sesión puedes repetir una tirada fallida cuando te encuentres tratando con costumbres locales o en lugares extraños. REQUISITO: Tienes que haber viajado de un lado a otro del Azul.*

### Secreto de la canción celeste

*Sabes como llamar a un calamar aéreo y puedes intentar comunicarte con ellos cuando aparezcan. REQUISITO: Has entrenado con un maestro de canción celestial o te han vinculado oníricamente con un Calamar aéreo.*

### Secreto del tirador

*Eres mortal con un arma de fuego (o dos). Una vez por sesión puedes repetir una tirada fallida cuanto estés disparando. REQUISITO: Has estado en gran cantidad de tiroteos o has aprendido de alguien que lo haya hecho.*

### Secreto de la experiencia

*Una vez por sesión puedes usar etiquetas de más de un rasgo cuando hagas una tirada. REQUISITO: Experiencia en un amplio rango de situaciones peligrosas.*