

MAGISTER



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, Claudio Cipolla, Mike Riverso, Joss Whedon, George Lucas, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama

GRUPO DE JUEGO ORIGINAL

(En una galaxia muy, muy lejana) Tony Dowler, Chris Holmes, Phil LaRose

TRADUCCIÓN

Hugo González

REVISIÓN

Luis Fernández

ADAPTACIÓN DE MAQUETA

Francisco Castillo

CONTACTO

oneseven@gmail.com - onesevedesign.com

info@conbarba.es - conbarba.es

Este documento está bajo una licencia Creative Commons Attribution Non-Commercial Share Alike 3.0 license.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

VERSIÓN ORIGINAL 01.30.2015

VERSIÓN EN ESPAÑOL 2015.02.12

es el último superviviente de los Strelai, una antigua orden de místicos que aprisionó a los demonios que esparcieron los mundos por el cielo.

*El Magister ha entrenado en secreto a un joven aprendiz, **Kai Tuvvari**, cuya sangre está ligada a la esencia que ilumina el cielo-estrella y da vida al mundo. Solo mediante el aprendizaje de las artes de la Hechicería podrá Kai controlar su poder.*

*SIN EMBARGO, Magister Lor no es el único con un aprendiz secreto. El demonio **Setarra**, atrapado en el cristal de esencia que nutre de poder al santuario de Lor, visitó en sueños a **Kel Tuvvari** (el gemelo de Kai), susurrándole oscuras promesas y obteniendo funestos juramentos. Magister Lor decidió no entrenar a Kel cuando este aún era un niño: el poder que su sangre albergaba era demasiado oscuro y peligroso como para usarlo de forma segura. Pero Setarra tenía otros planes.*

EN ESTE PRECISO MOMENTO Kel tras adentrarse en lo más profundo del santuario, acaba de completar un ritual con el que liberar a Setarra de su prisión de cristal. El demonio emerge, recitando la canción capaz de invocar a los grandes Leviatanes del abismo.

¿PODRÁ MAGISTER IMPEDIR QUE LOS LEVIATANES SE LLEVEN EL CRISTAL AL ABISMO? ¿PODRÁ SETARRA LIBERAR A LOS DEMÁS DEMONIOS DE SU PRISIÓN?

¿SE ENFRENTARÁN LOS GEMELOS ENTRE ELLOS, O TRAICIONARÁN A SUS MAESTROS?

¿POR QUÉ FUERON ENCARCELADOS LOS DEMONIOS? ¿QUEDA ALGUIEN QUE LO RECUERDE? ¿PUEDEN LOS ENEMIGOS MUTAR DE NATURALEZA, O SON EL DEBER Y LA VENGANZA EL ÚNICO CAMINO POSIBLE?



EL IMPERIO

Mundos flotantes que rodean a una estrella reluciente



A LA DERIVA EN EL AZUL

Los mundos del Imperio 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 de la que se dice proviene toda vida. Este "sistema solar" es mucho más pequeño de lo que seguramente crees, solo lleva unas doce semanas cruzarlo de un lado a otro en una nave aérea de tres mástiles. Los mundos más pequeños del Imperio están tan cerca que apenas se tarda uno o dos días en viajar entre ellos.

LAS PROFUNDIDADES

Los gases más pesados forman una densa capa de niebla bajo el "cielo" del Salvaje Azul. Estos gases son corrosivos: es necesario usar máscaras de gas para respirar, y la mayoría de las naves aéreas empezarán a descomponerse 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 también son el hogar de calamares aéreos y otras monstruosidades...

NOMBRES EN EL IMPERIO

MÁSCULINOS: 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, Comber, Cross, Harwood, Hellyers, Hollas, Hunter, Kalra, Keel, Moreau, Morgan, Porter, Pickett, Quinn, Sidhu, Soto, Strangford, Templeton, Vakharia, Walker, Winter, Wright.

CASAS NOBLES: Blackbird, Dunvil, Rowan, Silversea, Snow, Tyrconnell, Whitethorn.

ARCHESTA

Sede de la Academia Imperial de Filosofía Natural. Las mentes más brillantes del Imperio estudian artes esotéricas en los salones de alabastro y en los verdes y frondosos jardines del campus.

ILYSIUM

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

PUERTUUMBRÍO

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

OLYMPIA

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

TYCHERON

Un siniestro y rocoso planeta rodeados de densas nubes grises. Hay un puñado de pequeños asentamientos dedicados a la explotación de las minas imperiales, aunque apenas obtienen lo necesario para sobrevivir.

SERSENE

Un mundo de oscuros bosques, fértiles campos, montañas nevadas y vastos lagos. Sersene alberga muchas e inmensas granjas, las cuales abastecen de comida y productos animales al resto del Imperio.

MAGISTER LOR

El último guardián de un antiguo santuario donde demonios de antaño permanecen atrapados en una prisión de cristal

MÍSTICO

4

CAZADOR DE DEMONIOS

SABIO

Perspicacia – [Pensamientos] o [Sentimientos] – Intenciones – Estudioso – Artes – Historia – Conocimientos prohibidos – Demonología – [Negociación]

HECHICERO

Maestría — Atacar, Defender, Crear, Controlar o Sentir – Fuego, Tormenta, [Esencia], Empujar o Tirar – Rituales – contra [Demonios]

RESERVA VETERANO

Atlético - Duro – Comandante – Estrategia – Pilotar – Rastreador – contra [Demonios] o [Criaturas]

GUERRERO

Maestría – *Hoja* o *Mano desnuda* - Atacar, *Defender* o *Maniobrar* - [Despiadado] - contra [Demonios]

CLAVES

LA CLAVE DEL EQUILIBRIO: Eres el guardián del Equilibrio. Lo que debe ser, debe ser. Tus sentimientos no importan. Activa esta clave cuando antepongas el Equilibrio a todo lo demás. CANCELAR: Actúa impulsado por el miedo, la ira, la compasión o el amor.

LA CLAVE DEL DEBER: Debes enjaular a todos los demonios libres. Activa esta clave cuando actúes para cumplir con este deber. CANCELAR: Permite que un demonio permanezca en libertad.

LA CLAVE DEL MENTOR: Eres el mentor encargado de enseñarle el arte de la Hechicería a Kai. Activa esta clave cuando le recuerdes a tu aprendiz lo aprendido, le atosigues con antigua sabiduría o le regañes por algún fracaso o error. CANCELAR: Da por finalizado su entrenamiento.

HABILIDADES ESPECIALES

STRELAI: Puedes canalizar Esencia para lanzar hechizos utilizando tu rasgo de Hechicero. Conoces los rituales secretos para invocar, atar y dar órdenes a demonios, pero nunca has tenido que usarlos. En tus manos, el metal estelar brilla lleno de energía arcana y es capaz de cortar cualquier cosa.

MAESTRO Y APRENDIZ: Cuando tú y tu aprendiz actuéis al unísono y con el mismo objetivo, cada uno suma +1d a su tirada.

OBJETOS: Túnica de Strelai, Espada de metal estelar, Biblioteca de libros prohibidos, artefactos y material para rituales.

HERIDO



CONSUMIDO



INCAPACITADO



MUERTO



ENFADADO



ENFERMO



INFLUIDO



SOBREPASADO



TIRADAS DE DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, tiras una reserva de dados. Coge un dado si la acción encaja dentro de una de tus **identidades** (Místico o Cazador de demonios). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Sabio, Hechicero). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo Perspicacia – Percepción, etc.). Si la etiqueta está en *cursiva*, cuenta como **+2 dados**. Si la etiqueta está dentro de una lista (con comas) elige solo una de las etiquetas de esa lista; no puedes aplicarlas todas al mismo tiempo. **Las etiquetas entre corchetes** no están disponibles hasta que las compres con experiencia.

Por último, añade cualquier cantidad de dados de tu **reserva** a la tirada.

Tira todos los dados. Cada **número par** es un **éxito**. Cuantos más éxitos obtengas, mejor lo hizo tu personaje.

Si **logras superar el obstáculo**, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo cualquier dado de la reserva que hayas usado). No te preocupes, los dados de la reserva pueden recuperarse.

Si **no lo superas**, no consigues tu objetivo, pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado y **añadir un dado más a la reserva**. El DJ aumentará el nivel de peligro de la situación y probablemente te inflija un **estado**. Quizás puedas intentarlo de nuevo.

Enfrentamientos entre PJs: Si te enfrentas a otro PJ, ambos tiráis y comparáis vuestro nivel de resultado. Basándose en la situación, el DJ decidirá si ambos bandos obtienen el resultado marcado por su tirada (suceden de forma **paralela**, como en una carrera) o si las diferentes acciones interfieren entre ellas (suceden de forma **perpendicular**, como en un combate). Si interfieren, el resultado del vencedor es igual a la diferencia entre tiradas. Así, una tirada Soberbia (4) contra una tirada Buena (3) arrojaría un resultado Suficiente (1) a favor del ganador.

Ayudar: Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di qué hace tu personaje para ayudar. El resultado de la tirada afectará a ambos personajes.

ESTADOS

Cuando la situación lo justifique o, especialmente, cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un **estado** a tu personaje: **Herido, Consumido, Enfadado, etc.** Tu estado puede afectar a tu rendimiento (-1 o -2 al nivel de resultado), o limitar tus acciones (no puedes ser razonable si estás enfadado). Nota: el estado de “muerto” significa “presumiblemente muerto” a menos que tú digas lo contrario. **El Magister Lor sufre una dolencia y empieza con el estado ENFERMO.**

CLAVES Y EXPERIENCIA

Cuando actives una Clave, **ganas un marcador de punto de experiencia (PE)** y le **das** otro marcador a otro jugador si su personaje estaba involucrado. (Cada clave puede activarse una vez por escena).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE. Cuando acumules 5 PE, obtienes un **avance**. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Comprar una de las [Etiquetas] entre corchetes de uno de tus rasgos.
- ❖ Aumentar el tope de tu **Reserva** en uno (añadiendo un dado automáticamente). El tamaño de tu reserva no puede superar 7.
- ❖ Añadir una nueva **Clave** (no puedes repetir Clave).
- ❖ Añadir una nueva **Habilidad especial** (si tienes la manera de hacerlo).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento, incluso en mitad de una acción.

Las claves también pueden ser canceladas. Al cumplir las condiciones de cancelación, tienes la opción de reemplazar la Clave con otra nueva y obtener un avance.

RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva al completo jugando una **escena de recuperación** con otro personaje. También puedes eliminar un **estado** y recuperar el uso de una **habilidad especial**. Cada jugador le pregunta al otro cosas acerca de su personaje. Explica cómo se manifiestan las respuestas en la escena, ya sea sutilmente o explicándolo de forma explícita.

Las escenas de recuperación también pueden ser flashbacks.

KAI TUVARI

Un joven cuya sangre está conectado con la esencia de las estrellas. Aprendiz desde su infancia del Magister Lor.

DOTADO

6

APRENDIZ

EN ARMONÍA

Alerta – Fuerza de voluntad – Estudioso – Artes – Historia – Demonología – [Visión arcana] – [Viaje onírico]

HECHICERO

[Atacar], Defender, Crear, [Controlar] – Fuego, [Tormenta], Luz, [Oscuridad], Empujar, Tirar o [Romper] – Rituales – contra [Demonios]

RESERVA ADEPTO

Atlético – Acrobacias – [Duro] – Sigilo – Medicina – Tratamientos – [Sanador] – [Heroico]

GUERRERO

Hoja o Mano desnuda – Atacar, Defender o Maniobrar – [Especialista] – contra [Demonios]

CLAVES

LA CLAVE DEL GEMELO: Eres el hermano gemelo de Kel. Activa esta clave cuando antepongas el bienestar de Kel a todo lo demás. CANCELAR: Permite que Kel sufra.

LA CLAVE DEL DEBER: Debes enjaular a todos los demonios libres. Activa esta clave cuando actúes para cumplir con este deber. CANCELAR: Permite que un demonio permanezca en libertad.

LA CLAVE DEL APRENDIZ: Eres el aprendiz del Magister Lor, el cual te instruye en los secretos de la Hechicería. Activa esta clave cuando antepongas las órdenes o valores de tu Magister a todo lo demás. CANCELAR: Conviértete en un Magister o abandona a Lor.

HABILIDADES ESPECIALES

BENDECIDO POR LA LUZ: Hay algo en tu interior que irradia energía, como la luz de la estrella celestial. Cualquier criatura de la oscuridad que te toque sufre una terrible agonía. Si te concentras y usas tu voluntad puedes ahuyentarlas (usando el rasgo En armonía).

SANGRE DE ESENCIA: Puedes, una vez por recuperación, volver a tirar todos tus dados impares.

OBJETOS: Túnica de Strelai - Espada de metal estelar – Un cinturón lleno de estuches con medicinas para la dolencia del Magister y otro tipo de tratamientos.

HERIDO



CONSUMIDO



INCAPACITADO



MUERTO



ENFADADO



ASUSTADO



INFLUIDO



DOMINADO



TIRADAS DE DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, tiras una reserva de dados. Coge un dado si la acción encaja dentro de una de tus **identidades** (Místico o Cazador de demonios). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Sabio, Hechicero). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo Perspicacia – Percepción, etc.). Si la etiqueta está en *cursiva*, cuenta como **+2 dados**. Si la etiqueta está dentro de una lista (con comas) elige solo una de las etiquetas de esa lista; no puedes aplicarlas todas al mismo tiempo. **Las etiquetas entre [corchetes]** no están disponibles hasta que las compres con experiencia.

Por último, añade cualquier cantidad de dados de tu **reserva** a la tirada.

Tira todos los dados. Cada **número par** es un **éxito**. Cuantos más éxitos obtengas, mejor lo hizo tu personaje.

Si logras superar el obstáculo, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo cualquier dado de la reserva que hayas usado). No te preocupes, los dados de la reserva pueden recuperarse.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo, pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado y **añadir un dado más a la reserva**. El DJ aumentará el nivel de peligro de la situación y probablemente te inflija un **estado**. Quizás puedas intentarlo de nuevo.

Enfrentamientos entre PJs: Si te enfrentas a otro PJ, ambos tiráis y comparáis vuestro nivel de resultado. Basándose en la situación, el DJ decidirá si ambos bandos obtienen el resultado marcado por su tirada (suceden de forma **paralela**, como en una carrera) o si las diferentes acciones interfieren entre ellas (suceden de forma **perpendicular**, como en un combate). Si interfieren, el resultado del vencedor es igual a la diferencia entre tiradas. Así, una tirada Soberbia (4) contra una tirada Buena (3) arrojaría un resultado Suficiente (1) a favor del ganador.

Ayudar: Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di qué hace tu personaje para ayudar. El resultado de la tirada afectará a ambos personajes.

ÉXITOS	RESULTADO
0	MALO / FLOJO
1	SUFICIENTE
2	BUENO
3	ESTUPENDO
4	SOBERBIO
5	INCREÍBLE
6	ÉPICO

ESTADOS

Cuando la situación lo justifique o, especialmente, cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un **estado** a tu personaje: **Herido, Consumido, Enfadado, etc.** Tu estado puede afectar a tu rendimiento (-1 o -2 al nivel de resultado), o limitar tus acciones (no puedes ser razonable si estás enfadado). Nota: el estado de “muerto” significa “presumiblemente muerto” a menos que tú digas lo contrario.

CLAVES Y EXPERIENCIA

Cuando actives una Clave, **ganas un marcador de punto de experiencia (PE)** y le **das** otro marcador a otro jugador si su personaje estaba involucrado. (Cada clave puede activarse una vez por escena).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE. Cuando acumules 5 PE, obtienes un **avance**. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Comprar una de las [Etiquetas] entre corchetes de uno de tus rasgos.
- ❖ Aumentar el tope de tu **Reserva** en uno (añadiendo un dado automáticamente). El tamaño de tu reserva no puede superar 8.
- ❖ Añadir una nueva **Clave** (no puedes repetir Clave).
- ❖ Añadir una nueva **Habilidad especial** (si tienes la manera de hacerlo).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento, incluso en mitad de una acción.

Las claves también pueden ser canceladas. Al cumplir las condiciones de cancelación, tienes la opción de reemplazar la Clave con otra nueva y obtener un avance.

RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva al completo jugando una **escena de recuperación** con otro personaje. También puedes eliminar un **estado** y recuperar el uso de una **habilidad especial**. Cada jugador le pregunta al otro cosas acerca de su personaje. Explica cómo se manifiestan las respuestas en la escena, ya sea sutilmente o explicándolo de forma explícita.

Las escenas de recuperación también pueden ser flashbacks.

KEL TUVARI

Un joven tocado por la oscuridad. Vinculado mediante un pacto secreto con el demonio Setarra.

DOTADO

6

PARIA

ATREVIDO

Atlético – Temerario – Piloto – Artimañas - [Combate aéreo] - [Evasión] - [Inspirador]

EN ARMONÍA

Visión arcana – Viaje onírico – Anular, [Atacar], [Defender], o [Controlar] - Vacío, Hechicería, [Esencia] o [Demoníaco]

RESERVA EXPERIMENTADO

Viajero – Culturas o Lenguas – Bajos fondos – Piratas – Revolucionarios – Estudioso – [Conocimientos prohibidos] – [Demonología]

SUPERVIVIENTE

Luchador – [Hoja] o [Puños] – Sigilo – Valiente – Eterno segundón - Duro - Aprovechador - [Brutal]

CLAVES

LA CLAVE DEL GEMELO: Eres el hermano gemelo de Kai. Activa esta clave cuando antepongas el bienestar de Kai a todo lo demás. CANCELAR: Permite que Kai sufra.

LA CLAVE DEL PACTO DEMONÍACO: Has jurado, mediante un pacto demoníaco, que ayudarás a Setarra y a los de su especie a escapar de la prisión de cristal. CANCELAR: Rompe el pacto y sufre las terribles consecuencias.

LA CLAVE DEL PARIAS: Al no tener mentor, te viste forzado a crecer solo, entre parias. Activa esta clave cuando tu naturaleza defensiva y suspicaz te traiga problemas. CANCELAR: Acepta la fidelidad de un mentor, un ser amado o una organización.

HABILIDADES ESPECIALES

TOCADO POR EL VACÍO: Hay oscuridad en ti, como el vacío que se dice hay más allá del cielo. Puedes (mediante tu rasgo de En armonía) anular la hechicería y la energía arcana. Puedes convertirte en un conducto para el voraz vacío.

SANGRE DEL VACÍO: Puedes, una vez por recuperación, obligar a un personaje al que puedas ver a que tire de nuevo todos sus dados pares.

OBJETOS: Ropas de viajero – Ala delta - Mascara de respiración – Daga – Aeronave pequeña

HERIDO



CONSUMIDO



INCAPACITADO



MUERTO



ENFADADO



ASUSTADO



INFLUIDO



DOMINADO



TIRADAS DE DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, tiras una reserva de dados. Coge un dado si la acción encaja dentro de una de tus **identidades** (Místico o Cazador de demonios). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Sabio, Hechicero). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo Perspicacia – Percepción, etc.). Si la etiqueta está en *cursiva*, cuenta como **+2 dados**. Si la etiqueta está dentro de una lista (con comas) elige solo una de las etiquetas de esa lista; no puedes aplicarlas todas al mismo tiempo. **Las etiquetas entre [corchetes]** no están disponibles hasta que las compres con experiencia.

Por último, añade cualquier cantidad de dados de tu **reserva** a la tirada.

Tira todos los dados. Cada **número par** es un **éxito**. Cuantos más éxitos obtengas, mejor lo hizo tu personaje.

Si logras superar el obstáculo, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo cualquier dado de la reserva que hayas usado). No te preocupes, los dados de la reserva pueden recuperarse.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo, pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado y **añadir un dado más a la reserva**. El DJ aumentará el nivel de peligro de la situación y probablemente te inflija un **estado**. Quizás puedas intentarlo de nuevo.

Enfrentamientos entre PJs: Si te enfrentas a otro PJ, ambos tiráis y comparáis vuestro nivel de resultado. Basándose en la situación, el DJ decidirá si ambos bandos obtienen el resultado marcado por su tirada (suceden de forma **paralela**, como en una carrera) o si las diferentes acciones interfieren entre ellas (suceden de forma **perpendicular**, como en un combate). Si interfieren, el resultado del vencedor es igual a la diferencia entre tiradas. Así, una tirada Soberbia (4) contra una tirada Buena (3) arrojaría un resultado Suficiente (1) a favor del ganador.

Ayudar: Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di qué hace tu personaje para ayudar. El resultado de la tirada afectará a ambos personajes.

ÉXITOS	RESULTADO
0	MALO / FLOJO
1	SUFICIENTE
2	BUENO
3	ESTUPENDO
4	SOBERBIO
5	INCREÍBLE
6	ÉPICO

ESTADOS

Cuando la situación lo justifique o, especialmente, cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un **estado** a tu personaje: **Herido, Consumido, Enfadado, etc.** Tu estado puede afectar a tu rendimiento (-1 o -2 al nivel de resultado), o limitar tus acciones (no puedes ser razonable si estás enfadado). Nota: el estado de “muerto” significa “presumiblemente muerto” a menos que tú digas lo contrario.

CLAVES Y EXPERIENCIA

Cuando actives una Clave, **ganas un marcador de punto de experiencia (PE)** y le **das** otro marcador a otro jugador si su personaje estaba involucrado. (Cada clave puede activarse una vez por escena).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE. Cuando acumules 5 PE, obtienes un **avance**. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Comprar una de las **[Etiquetas]** entre corchetes de uno de tus rasgos.
- ❖ Aumentar el tope de tu **Reserva** en uno (añadiendo un dado automáticamente). El tamaño de tu reserva no puede superar 8.
- ❖ Añadir una nueva **Clave** (no puedes repetir Clave).
- ❖ Añadir una nueva **Habilidad especial** (si tienes la manera de hacerlo).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento, incluso en mitad de una acción.

Las claves también pueden ser canceladas. Al cumplir las condiciones de cancelación, tienes la opción de reemplazar la Clave con otra nueva y obtener un avance.

RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva al completo jugando una **escena de recuperación** con otro personaje. También puedes eliminar un **estado** y recuperar el uso de una **habilidad especial**. Cada jugador le pregunta al otro cosas acerca de su personaje. Explica cómo se manifiestan las respuestas en la escena, ya sea sutilmente o explicándolo de forma explícita.

Las escenas de recuperación también pueden ser flashbacks.

SETARRA

Un demonio de antaño, liberado tras un largo cautiverio, en busca de venganza y libertad.

DESPIADADO

8

DEMONIO ABISAL

ASTUTO

Engaño – Manipulación – Estudioso – Historia – Conocimientos prohibidos – Saber arcano – Misterios perdidos – Sigilo – [Disfraz humano]

TERRIBLE

Mirada demoníaca – Intimidar – [Aterrorizar] – Fuerza de voluntad – [Resistirse] – [Hipnotizar]

RESERVA ARCANO

Poder – Absorber – Invocar o Controlar – Agua, Tormenta, Nube, Leviatanes o [Esencia]

MONSTRUOSO

Demoníaco – Fuerza – Velocidad – Garras afiladas o Presa demoledora – contra Hechicero o [Demonios]

CLAVES

LA CLAVE DE LA VENGANZA: Harás sufrir a aquellos que te encerraron a ti y a los tuyos en la prisión de cristal. Activa esta clave cuando te vengues de aquellos que se lo merecen. CANCELAR: Perdónalos.

LA CLAVE DEL LIBERADOR: Liberarás a todos los demonios que encuentres. Activa esta clave cuando lo estés intentando. CANCELAR: Deja a un demonio en prisión.

LA CLAVE DE LA SERVIDUMBRE: Eres un demonio, forzado por pactos arcanos a obedecer cuando usen la hechicería sobre ti. Activa esta clave cuando te sometas al control mágico de un hechicero. CANCELAR: Desafía la voluntad de un hechicero.

HABILIDADES ESPECIALES

DEMONIO ABISAL: Eres inmortal. No puedes morir ni ser destruido. La magia y el metal estelar pueden herirte. Puedes ser atado mediante magia ritual y controlado por las órdenes de un hechicero. Fuiste creado en el antiguo mar y conoces la canción con la que se llama a los leviatanes, lo grandes demonios de las profundidades abisales.

ABSORBER LA ESENCIA: Una vez por escena puedes robar la esencia vital de hasta cuatro humanos que puedas ver. Pueden intentar evitar o resistirse a su poder si tienen un medio para hacerlo. Si vences su resistencia, puedes robarle uno de los dados de su reserva (sobrepasando tu máximo). Si no le quedan dados que dar, reciben el estado **consumidos**.

Ojos grandes y negros como los de un tiburón. Dientes y garras afiladas. Escamas negras y húmedas. Una belleza espantosa.

HERIDO



CONSUMIDO



DESMOTIVADO



FRENADO



SOMETIDO



FURIOSO



INFLUIDO



SOBREPASADO



TIRADAS DE DADOS

Cuando intentes superar un obstáculo, tiras una reserva de dados. Coge un dado si la acción encaja dentro de una de tus **identidades** (Místico o Cazador de demonios). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Sabio, Hechicero). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo Perspicacia – Percepción, etc.). Si la etiqueta está en *cursiva*, cuenta como **+2 dados**. Si la etiqueta está dentro de una lista (con comas) elige solo una de las etiquetas de esa lista; no puedes aplicarlas todas al mismo tiempo. **Las etiquetas entre [corchetes]** no están disponibles hasta que las compres con experiencia.

Por último, añade cualquier cantidad de dados de tu **reserva** a la tirada.

Tira todos los dados. Cada **número par** es un **éxito**. Cuantos más éxitos obtengas, mejor lo hizo tu personaje.

Si logras superar el obstáculo, descarta todos los dados que hayas tirado (incluyendo cualquier dado de la reserva que hayas usado). No te preocupes, los dados de la reserva pueden recuperarse.

Si no lo superas, no consigues tu objetivo, pero puedes mantener los dados de la reserva que hayas usado y **añadir un dado más a la reserva**. El DJ aumentará el nivel de peligro de la situación y probablemente te inflija un **estado**. Quizás puedas intentarlo de nuevo.

Enfrentamientos entre PJs: Si te enfrentas a otro PJ, ambos tiráis y comparáis vuestro nivel de resultado. Basándose en la situación, el DJ decidirá si ambos bandos obtienen el resultado marcado por su tirada (suceden de forma **paralela**, como en una carrera) o si las diferentes acciones interfieren entre ellas (suceden de forma **perpendicular**, como en un combate). Si interfieren, el resultado del vencedor es igual a la diferencia entre tiradas. Así, una tirada Soberbia (4) contra una tirada Buena (3) arrojaría un resultado Suficiente (1) a favor del ganador.

Ayudar: Si tu personaje se encuentra en posición de ayudar a otro, puedes darle un dado de tu reserva. Di qué hace tu personaje para ayudar. El resultado de la tirada afectará a ambos personajes.

ÉXITOS	RESULTADO
0	MALO / FLOJO
1	SUFICIENTE
2	BUENO
3	ESTUPENDO
4	SOBERBIO
5	INCREÍBLE
6	ÉPICO

ESTADOS

Cuando la situación lo justifique o, especialmente, cuando falles una tirada, el DJ puede imponer un **estado** a tu personaje: **Herido, Consumido, Enfadado, etc.** Tu estado puede afectar a tu rendimiento (-1 o -2 al nivel de resultado), o limitar tus acciones (no puedes ser razonable si estás furioso). Nota: el estado de “muerto” significa “presumiblemente muerto” a menos que tú digas lo contrario.

CLAVES Y EXPERIENCIA

Cuando actives una Clave, **ganas un marcador de punto de experiencia (PE)** y le **das** otro marcador a otro jugador si su personaje estaba involucrado. (Cada clave puede activarse una vez por escena).

Si te encuentras en peligro a causa de tu clave, obtienes 2 PE. Cuando acumules 5 PE, obtienes un **avance**. Puedes gastar un avance en una de las siguientes opciones:

- ❖ Comprar una de las **[Etiquetas]** entre corchetes de uno de tus rasgos.
- ❖ Aumentar el tope de tu **Reserva** en uno (añadiendo un dado automáticamente). El tamaño de tu reserva no puede superar 10.
- ❖ Añadir una nueva **Clave** (no puedes repetir Clave).
- ❖ Añadir una nueva **Habilidad especial** (si tienes la manera de hacerlo).

Si quieres puedes reservar los avances y gastarlos en cualquier momento, incluso en mitad de una acción.

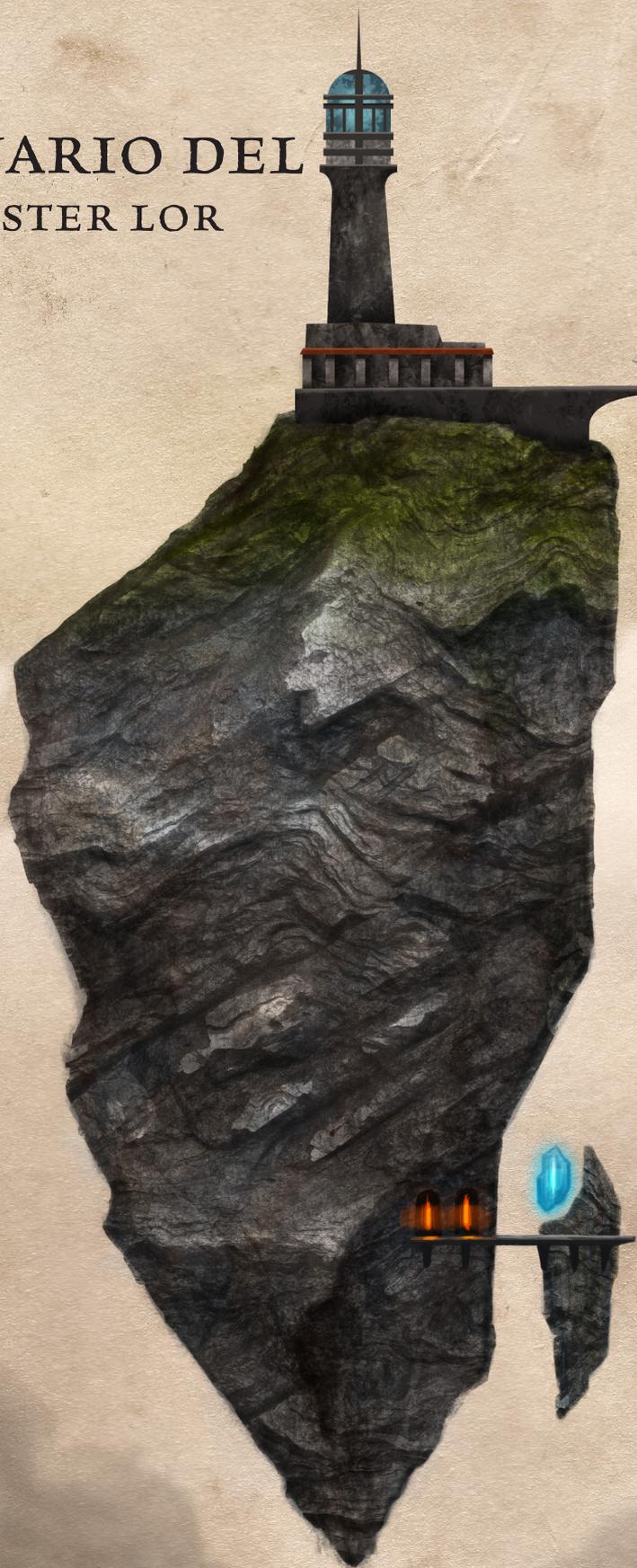
Las claves también pueden ser canceladas. Al cumplir las condiciones de cancelación, tienes la opción de reemplazar la Clave con otra nueva y obtener un avance.

RECUPERACIÓN

Puedes recuperar tu reserva al completo jugando una **escena de recuperación** con otro personaje. También puedes eliminar un **estado** y recuperar el uso de una **habilidad especial**. Cada jugador le pregunta al otro cosas acerca de su personaje. Explica cómo se manifiestan las respuestas en la escena, ya sea sutilmente o explicándolo de forma explícita.

Las escenas de recuperación también pueden ser flashbacks.

SANTUARIO DEL MAGISTER LOR



Aeronave de Kel

TAMAÑO
COMPARATIVO

Leviatán

CÓMO DIRIGIR ESTE JUEGO

Consejos, trucos y sugerencias para el DJ

AL EMPEZAR

Lee la introducción para meter en situación a los jugadores. Reparte las hojas de personaje y ayúdale a elegir.

Este Capítulo está diseñado para desarrollarse en un único lugar, en una sola partida. Todos los PJs tienen motivos inmediatos para enfrentarse entre sí. Como DJ, no necesitarás crear tus propios personajes (excepto por los Leviatanes invocados por Setarra para ayudarle a escapar con el cristal-prisión).

Si solo tienes dos jugadores, puedes probar las siguientes combinaciones de PJs:

- ❖ **MAGISTER LOR y KAI.** La partida tratará acerca de la relación entre maestro y aprendiz, y sobre la evidente traición de Kel y el peligro de que los demonios escapen. El DJ jugará con Setarra y Kel, atacando sin piedad las claves de todos los personajes.
- ❖ **MAGISTER LOR y SETARRA.** El duelo entre los demonios y los Strelai, con los gemelos como PNJs atrapados en medio del conflicto. ¿Se preocupan los maestros por sus aprendices, o son el deber y el odio acumulado sus únicas motivaciones?
- ❖ **KAI y KEL.** Los gemelos se encuentran en bandos opuestos de una antigua guerra. ¿Formarán una alianza entre ellos o se mantendrán fieles a sus maestros? El DJ jugará con Lor y Setarra, y se mantendrá abierto a oportunidades para cancelar sus claves. Quizás las cosas puedan ser diferentes.

Si tienes tres jugadores, puedes hacerlo así:

- ❖ **MAGISTER LOR** como PNJ. Son poderosos y están comprometidos con su deber. Empieza haciendo que Lor ponga en peligro a Kel lo antes posible, ya sea como venganza por lo que hizo o como víctima colateral en el enfrentamiento con Setarra.
- ❖ **SETARRA** como PNJ. ¡Son poderosos y no tienen piedad! Puedes empezar ignorando a Kel como si no significara nada: ya cumplió su propósito. O siendo ferozmente leal a Kel, aquel que te liberó, y no permitiendo que nadie se interponga entre vosotros.

DI SÍ, PERO BUSCA LOS OBSTÁCULOS

Por defecto, los personajes pueden tener éxito en cualquier cosa cubierta por sus rasgos. En otras palabras, son personas competentes y eficientes. 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 avance la acción. Como estarás haciendo preguntas interesantes y escuchando atentamente las respuestas, surgirán oportunidades continuamente y no será difícil identificarlas.

Los obstáculos pueden ser otros personajes, situaciones (explosiones, caídas, 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 lo que 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 una buena opción y a ti te da la oportunidad de crear más problemas. Todo el mundo gana.

ESTADOS

Un estado restringe lo que el jugador puede decir sobre su personaje. Es una señal 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. Vale. Pues no, ¡no me apetece usar la lógica!”

Para el DJ, los estados pueden crear oportunidades o dar permisos. “Estás Herido, ¿verdad? Los Leviatanes pueden oler la esencia en tu sangre. Se arremolinan en tu dirección, ignorando a los demás.” A veces un estado se convertirá en un Obstáculo por sí mismo, pidiendo una tirada para afrontarlo.

ESCUCHA Y HAZ PREGUNTAS, NO PLANIFIQUES

Cuando seas el DJ, no intentes “dirigir” la acción o planificar lo que sucederá. En vez de eso, haz preguntas, montones y montones, centradas en los temas que te interesen. Por ejemplo, Magister Lor amenaza a Kel, así que le digo al jugador de Kai, “¿Cómo reaccionas cuando tu mentor amenaza a tu gemelo? ¿Te parece bien?”. Y entonces, cuando el jugador te dice que no le parece bien, “¿Qué dices? ¿Qué haces?”, y después, “Kel, el Magister está distraído con Kai, ¿qué haces? ¿Quieres aprovechar la oportunidad y atacarlo o qué?”. Un par de preguntas más como estas y los jugadores acabarán gritándose y tirando dados para tratar de salirse con la suya.

Haz preguntas como:

“Cuando dices que ‘creas fuego’, ¿a qué te refieres? ¿Te refieres a una bola de fuego o qué?”

“Es probable que puedas partirlo con tu increíble fuerza demoníaca, ¿no?”

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

“Tenéis un momento de respiro en la biblioteca. ¿Qué os decís?”

“¿Sabes algo sobre los Leviatanes? ¿Cómo son? ¿Hay alguien que realmente haya visto alguno antes de hoy?”

Trata de mantener un ritmo constante y la partida fluirá bastante bien. Parte del trabajo del DJ es *escuchar* qué dicen los jugadores, cogerlo, examinarlo, y ver si se puede hacer algo con eso.

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

LAS PRIMERAS ESCENAS

La partida se desarrollará de manera muy diferente dependiendo de dónde se encuentren los personajes al comienzo de esta. Si todos se encuentran en el balcón inferior del santuario, justo en el momento en el que Setarra emerge del cristal y empieza a cantar la canción de invocación de los leviatanes, es bastante probable que la partida sea muy breve. Todos están en el mismo sitio, es el gran enfrentamiento, y habrá acción por doquier.

Por otro lado, si Kel llega hasta el cristal sin que nadie se dé cuenta y empieza el ritual, es posible que Setarra escape mientras Lor y Kai duermen en los pisos superiores del santuario. Quizás Kai se despierte de una pesadilla / tenga una premonición sobre el ritual de Kel y corra a advertir a su maestro. Quizás Lor se despierte cuando el primer leviatán sacuda el santuario entre sus tentáculos. En ese caso habrá más distancia entre personajes, y la acción se desarrollará a lo largo de varias escenas.

Piensa en las primeras escenas y la cantidad de tiempo que tus jugadores tienen disponible. Si estás dirigiendo una partida de demostración o en unas jornadas, quizás sea mejor que todos los personajes empiecen juntos, con la historia ya en marcha. Si tenéis más tiempo, inténtalo con un inicio donde estén más separados.

PARTIDAS DE CONTINUACIÓN

Puede que este escenario, aun siendo para una única partida, sea un punto de partida desde el que seguir viviendo aventuras con todos o parte de los personajes. ¡Muy bien! Si vas a continuar jugando, añades estas opciones a las reglas de experiencia:

- ❖ Añade un nuevo **Rasgo** (si tienes un maestro o has aprendido mediante la práctica).
- ❖ Añade una nueva **Etiqueta** [bloqueada] que estés en el proceso de aprender.
- ❖ Crea de nuevo a tu **Personaje** si has cambiado de rol o identidad. Conservas el mismo número de identidades, rasgos y etiquetas anteriores, manteniendo los que vayas a llevarte contigo a tu nueva vida, y cambiando el resto

DEDICADO A CAMEO WOOD Y PAUL TEVIS

ESTE JUEGO HA SIDO POSIBLE GRACIAS AL GENEROSO APOYO EN PATREON DE

Aaron Sturgill	Christopher Weeks	James Stuart	Joseph Le May	Mike Burnett	Sam Zeitlin
Abrahm Simons	Colin Fahrion	Jamie Fristrom	Josh Mannon	Mike Standish	Sarn
Adam Blinkinsop	Dan	Jason Blalock	Josh Roby	Mike Sugarbaker	Scott Bennett
Adam Drew	Dane Ralston-Bryce	Jason Cordova	Josh T Jordan	Name	Sean
Adam Koebel	Daniel Fidelman	Jason Dettman	Joshua Crowe	Nate Marcel	Sean M. Dunstan
Al Billings	Daniel Ley	Jason Lutes	Juan	Nathan Black	Sean Nittner
Alan Jackson	Daniel Lofton	Jason Pitre	Judd Karlman	Nathan Hansen Games	Sean Smith
Alex Schroeder	Darcy Ross	Jason Tocci	Julianna Backer	Nick Bate	Seth Johnson
Alexander Gräfe	David Bapst	Jay Loomis	June Shores	Nicola Urbinati	Shawn McCarthy
Alexander Prinz	David Beaudoin	Jean-Christophe	Kari	Oliver Scholes	Shervyn von Hoerl
Alfie Kirk	David Bowers	Cubertafon	Keith Baker	Olivier Murith	Simon Brunning
Andrew Cain	David Rezak	Jeff Johnston	Keith Stetson	Parker	Sophie Lagace
Andrew Medeiros	David Turner	Jeffrey Collyer	Kelley	Patrick	Spenser
Andy Kitkowski	Declan Feeney	Jens Alfke	Kenji Ikiroy	Patrick Gamblin	Stephanie Bryant
Antero Garcia	Donogh McCarthy	Jeremy Collins	kreg mosier	Paul Tevis	Stephen Hood
Antoine Fournier	Dylan Clayton	Jeremy Morgan	Lester Ward	Paul Riddle	Steve Nix
Ariel Cayce	Dylan Green	Jeremy Tidwell	Linda Larsson	Paul Drussel	Steven desJardins
Arthur	Ed Heil	Jeremy Zimmerman	Logan Bonner	Paul Baldowski	Stew Wilson
Bastian Dornauf	Ed McW	Jérôme Larré	MadJay	Pete Figtree	Stras Acimovic
Bay	Eduardo	Jesse Butler	MapForge	Philip Espi	Stuart Chaplin
beket	Emanuele Pierangelo	Jesse Coombs	Marc Majcher	Philip LaRose	Stuart McDermid
Ben Wray	Eric Mersmann	Jim	Mark Causey	Phillippe D.	Svend Andersen
Benjamin Hinnum	Evil Hat Productions	Jim DelRosso	Mark Delsing	Phillip Webb	The Doubleclicks
Blake Hutchins	FelTK	Jim Nicholson	Marshall Miller	Rachel	Thomas Ryan
Bo Bertelsen	Filthy Monkey	Joao	Martin Eden	Rachel E.S. Walton	Tim
Brad Robins	Flavio Mortarino	João Mariano	Matt	Rafael Rocha	Tim Jensen
Brendan Conway	Francis Dickinson	Joe	matt greenfelder	Rahyll	Timothy Carroll
Brennan Taylor	Francisco Castillo	Joe Banner	Matt Machell	Ray Otus	Todd Grotenhuis
Brian Minter	Fraser Ronald	Joe England	Matthew	Remi	Tony Dowler
Bruce Curd	Fred	Joey	Matthew Caulder	René John Kerkdyk	Tuukka Heimola
Bruno Bord	Giuseppe D'Aristotile	John Aegard	Matthew Gagan	Richard	Vasiliy Shapovalov
Bryan Whalen	Grant Howitt	John Bogart	Matthew Klein	Richard Rogers	Veav
Caitlynn Belle	Guilherme Rodrigues	John Halsey	Matthew Wilson	Rob Abrazado	Veles Svitlychny
Cam Banks	Guillaume Carré	John Powell	Max Perman	Rob Deobald	Ville Halonen
Cameo Wood	Hal Mangold	Johnstone Metzger	Max Temkin	Rob Donoghue	Vincent Baker
Carl Rigney	Hans Messersmith	Jon Edwards	Megazver	Robert Cooper	Wilhelm Fitzpatrick
Charlie Vick	Harry Lee	Jon Harris	Michael Atlin	Ferguson	Will
Chris	Herman Duyker	Jonas Richter	Michael Fujita Wight	Robert James Hanks	Will Hindmarch
Chris Bennett	Hiroki Shimizu	Jonathan	Michael Hill	Ross Cowman	Yragael Malbos
Chris Sakkas	Igor Toscano	Jonathan Arnould	Michael Prescott	runester	Zed Lopez
Chris Weidner	Ivan	Jonathan Cook	Michael Pureka	Rustin Simons	
Christoph Boeckle	J.Walton	Jonathan Korman	Michael Sands	Ryan Macklin	
Christopher Corbett	James	Jonathan Leitheusser	Mikael	Ryan Stoughton	

VISITA [PATREON.COM/JOHNHARPER](https://patreon.com/JohnHarper)

Y DESCUBRE CÓMO PUEDES APOYAR LA CREACIÓN DE MÁS JUEGOS COMO ESTE