

# Lord SCURLOCK

## 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, Richard Halliwell, Rick Priestley

## GRUPO DE JUEGO ORIGINAL

Paul Riddle, Sage LaTorra, Shannon Riddle

## TRADUCCIÓN

Hugo González

## ADAPTACIÓN DE MAQUETA Y REVISIÓN

Luis Fernández

## CONTACTO

oneseven@gmail.com - [www.onesevedesign.com](http://www.onesevedesign.com)  
info@conbarba.es - [www.conbarba.es](http://www.conbarba.es)

Este documento está bajo una licencia

Creative Commons Attribution Non-Commercial  
Share Alike 3.0.

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

VERSIÓN ORIGINAL 03.01.2015

VERSIÓN EN ESPAÑOL 10.03.2015

ha muerto. Sus desperdigados hijos han regresado al hogar familiar en Ilysium para el funeral y el reparto de la herencia.

SIN EMBARGO... No es muy cuantiosa. El mayordomo de la mansión, Jedmund, ha reunido las últimas 82 coronas en un pequeño cofre, a lo cual solo se suma un destartalado carruaje y dos viejos jamelgos, el escudo de la familia y unas espadas, un retrato de una extraña mujer y el preciado rifle de caza de Lord Scurlock (a salvo de miradas curiosas).

El resto de asistentes al funeral son los acreedores de Lord Scurlock, los cuales merodean por la mansión como buitres, ansiosos por recuperar parte del dinero perdido.

- ❖ EL VIRREY SKEIN ha venido a cobrar su soborno por esconder de la opinión pública ciertos hechos desagradables. Espera que los hijos del difunto continúen realizando los pagos. Se le deben 14 coronas, más otras 5 por cada mes posterior.
- ❖ NARCUS KERP reclama el pago por la entrega de “medicamentos” que ayudaron a aliviar la torturada mente de Lord Scurlock en sus últimos años de vida. Se le deben 6 coronas.
- ❖ TUME, EL JEFE DE LA GUARDIA, solicita el pago del impuesto sobre la mansión. Son 67 coronas.
- ❖ MISTER BAILEY, de El zorro y el ancla, pregunta amablemente por el pago del uso del establo para el carruaje y los caballos: 11 coronas por los últimos 6 meses.
- ❖ MISTER PLOM exige el pago normal por la “protección” del jefe del crimen local, el goblin Kudger. 1 corona por semana (la deuda acumulada es de 16).
- ❖ EL MAGISTRADO HOLPINE, un juez local, informa discretamente de que Lord Scurlock le debe ciertas escrituras y papeles de poca monta como resultado de una apuesta entre caballeros durante una partida de cartas. Solo le llevará un segundo recuperarlas del estudio.
- ❖ MILVOY OLLUM, el sacerdote que está a punto de officiar el entierro, pide el pago de 1 corona de oro por sus servicios.
- ❖ PETRICE SEVOY, un reconocido artista, está terminando un retrato de Lord Scurlock, y solo falta un último pago de 2 coronas para completarlo.

ADEMÁS, el hermanastro de Lord Scurlock, Alward, anda figoneando por la casa, con la pretensión de reclamar cualquier cosa que parezca de valor. “A mi hermano le habría gustado que lo tuviera”, murmura.

¿A QUIÉN PAGARÁN? ¿QUIÉN VA A DECIDIRLO?

¿QUÉ ENREDOS DEJÓ SIN RESOLVER EN VIDA EL EXTRAÑO LORD SCURLOCK?

¿QUIÉNES SE APROVECHARÁN DE ELLOS EN BENEFICIO PROPIO?



# ILYSIUM

*Capital del Imperio*



DISTRITO DE LOS PARQUES

El CUARTEL DE LA GUARDIA

LA MANSIÓN WYETH

LA MANSIÓN SKEIN

LA GUARIDA DE LAS ANGUILLAS

LA GUARIDA DE LA CALLE FAROI

LA TORRE DEL EQUILIBRIO

EL ZORRO Y EL ANCLA

KERP (QUIMICO)

LA GUARIDA DE KUDGER

LA RESIDENCIA DE LA REINA

LA MANSIÓN HOLPINE

LA MANSIÓN SCURLOCK

DISTRITO DE LOS MUELLES

EMBAJADA DE HAVEN

TERRITORIO DE LAS ANGUILLAS

DISTRITO del Lago

TERRITORIO DE KUDGER



# ARRAS SCURLOCK

Un culto y refinado aristócrata, aficionado a la magia

NOBLE

5

HECHICERO

## CULTO

Erudición – Esgrima – [Duelos, Escaramuzas] – Atletismo – Historia – Ciencia – Arte – [Leyes] – [Ocultismo] – [Demonios]

## REFINADO

Etiqueta – [Encanto] – Anfitrión – Influencia – [Dar órdenes] – Danza – Composición

## RESERVA ARCANO

Conciencia – Fuerza de voluntad – [Visión arcana] – [Reunir poder] – [Viaje etérico]

## ADEPTO

Atacar, [Defender], Crear, [Controlar] – Llama radiante, [Fuerza espectral], [Vacío oscuro] – Volar – [Rituales] – vs. [Demonios]

## CLAVES

**LA CLAVE DEL LEGADO OSCURO:** Eres el hijo de Lord Scurlock. Activa esta clave cuando te veas siguiendo sus extraños y peligrosos pasos. CANCELAR: Renuncia a tu derecho de nacimiento.

**LA CLAVE DEL REFINAMIENTO:** Eres superior a los demás. Activa esta clave cuando recuerdes a los demás de tu superioridad o te niegues a rebajarte al nivel de las clases inferiores. CANCELAR: Se humilde o ensúciate las manos.

**LA CLAVE DEL CONOCIMIENTO ARCANO:** Activa esta clave cuando descubras nuevos e interesantes conocimientos mágicos, ocultos o arcanos. CANCELAR: Desaprovecha una oportunidad de adquirir conocimientos.

## HABILIDADES ESPECIALES

**SCURLOCK:** Llevas la sangre de los Scurlock, lo que te ata mediante un antiguo pacto al demonio Setarra. Este no puede dañarte de forma directa, y debe obedecer al heredero de la línea Scurlock hasta que los términos del pacto se hayan cumplido.

**[EXPERTO EN HECHICERÍA]:** Puedes, una vez por recuperación, volver a tirar todos tus dados impares cuando uses hechicería.

OBJETOS: Vestimenta noble y refinada – Una espada y una daga – .

HERIDO

CONSUMIDO

INCAPACITADO

MUERTO

ENFADADO

ASUSTADO

SOBREPASADO

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** (Noble o Hechicero). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Culto, Refinado, etc.). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo Erudición – Esgrima, 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 Estupenda (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, 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 o una **[Habilidad especial]** entre corchetes.
- ❖ 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.

# BASTON SCURLOCK

Una curiosidad del salvaje azul que reclama su extraño derecho de nacimiento

## ASOMBROSO

5

## AUTÓMATON

### SENSORES

Escanear – Vida – Energía – [Detector de mentiras] – [Visión retro-temporal] – [Conexiones etéricas] – [Análisis detallado]

### INTERFAZ

Obligar – Presencia – [Intimidar] – [Orador] – Regatear – [Política] – Nobles – [Empatía] – [Imitar voces]

### RESERVA

### MENTE ELECTROPLÁSMICA

Mecanística – Destreza manual – [Inventor] – Comerciar o Trabajar – Cálculos – Hechos y datos – [Perspicacia]

### CUERPO MECÁNICO

Poderoso – [Atacar], Defender o Maniobrar – Saltar – Agarrar – Inmunidad – [Armas incorporadas]

## CLAVES

**LA CLAVE DEL LEGADO OSCURO:** Eres la creación de Lord Scurlock. Activa esta clave cuando te veas siguiendo sus extraños y peligrosos pasos. CANCELAR: Renuncia a tu derecho de nacimiento.

**LA CLAVE DE LA MÁQUINA:** Aún no comprendes del todo las sutilezas y sentimientos humanos. Activa esta clave cuando tu rígida naturaleza mecánica interfiera con la capacidad de tratar y comprender a los seres orgánicos. CANCELAR: Desarrolla tu empatía.

**LA CLAVE DEL DEBER:** No puedes permitir que aquellos de sangre Scurlock sufran daño. CANCELAR: Permite que un Scurlock sufra daño.

## HABILIDADES ESPECIALES

**AUTÓMATON:** Eres un ser vivo hecho de engranajes y electroplasma. No envejeces ni puedes morir. En caso de ser destruido, pueden volver a crearte usando el laboratorio mecánico secreto de Lord Scurlock.

**[MODIFICACIÓN]:** Puedes, una vez por recuperación, trastear con tu configuración y añadir una etiqueta temporal (o usar una bloqueada). Solo puedes tener una etiqueta temporal al mismo tiempo.

Cuerpo palpitante de metal y electroplasma con engranajes zumbantes. Túnica y cinto con los colores Scurlock. La voz de Lord Scurlock

DAÑADO

CONSUMIDO

INCAPACITADO

DESTRUIDO

EMOCIONAL

DISFUNCIONAL

IMPEDIDO

CONTROLADO

### 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** (Asombroso o Autómaton). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Sensores, Interfaz, etc.). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo Obligar – Presencia, 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 Estupenda (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, 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 o una [Habilidad especial] entre corchetes.
- ❖ 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.

# TERTIUS SCURLOCK

Un pirata del aire

REBELDE

7

PIRATA DEL AIRE

## VIAJERO

Contactos – Culturas o Lenguas – Bajos fondos – Piratas – Contrabando – Drogas – [Ocultismo] – [Conocimientos sobre demonios]

## SUPERVIVIENTE

Luchador – Armas blancas, [Lucha] – Sigilo – [Temerario] – Chivo expiatorio – Duro – [Hurgar] – [Amenazas] – [Brutal]

## RESERVA

## GALANTE

Fanfarrón – Encanto – [Seducción] – Regateo – Pilotaje – [Artimañas] – [Presencia] – [Liderazgo]

## GRANUJA

Sigilo – Cerrajería – Rastreo – [Emboscadas] – Contrabando – [Astucia]

## CLAVES

**LA CLAVE DEL LEGADO OSCURO:** Eres el hijo de Lord Scurlock. Activa esta clave cuando te veas siguiendo sus extraños y peligrosos pasos. CANCELAR: Renuncia a tu derecho de nacimiento.

**LA CLAVE DEL REBELDE:** Abandonaste el hogar y la civilización cuando eras joven. Activa esta clave cuando tu naturaleza cauta y suspicaz te cause problemas. CANCELAR: Mantente leal a una figura paterna, un mentor, un ser amado o una organización.

**LA CLAVE DEL VICIO:** Te gusta sucumbir a una amplia variedad de vicios, y a fumar Opio Negro en especial. Activa esta clave cuando antepongas esta necesidad a otros problemas. CANCELAR: Abandona tus vicios.

## HABILIDADES ESPECIALES

**SCURLOCK:** Llevas la sangre de los Scurlock, lo que ata mediante un antiguo pacto al demonio Setarra. Este no puede dañarte de forma directa, y debe obedecer al heredero de la línea Scurlock hasta que los términos del pacto se hayan cumplido.

**[SAQUEADOR]:** Puedes, una vez por recuperación, formar una pequeña banda de piratas a partir de los haraganes dispersos por los muelles. Seguirán tus órdenes si das la impresión de saber lo que estás haciendo

OBJETOS: Ropajes de pirata – Una pipa y un alijo de Loto Negro – Un sable - Pistolas – Una daga

HERIDO

CONSUMIDO

INCAPACITADO

MUERTO

ENFADADO

ASUSTADO

SOBREPASADO

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** (Rebelde o Pirata del aire). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Viajero, Superviviente, etc.). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo Luchador – Armas blancas, 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 Estupenda (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, 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 o una **[Habilidad especial]** entre corchetes.
- ❖ 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.



# JEDMUND

Fiel servidor de la familia Scurlock

INALTERABLE

6

SIRVIENTE

## SABIO

*Persuadir* – Aconsejar – Experiencia – [Perspicacia] – [Negociar] – Comprometerse – [Reprochar]

## VETERANO

*Soldado* – Armas de fuego – Manejo de la espada – *Púgil* – [Vigoroso] – Guardaespaldas – [Seguridad] – [Táctica]

## RESERVA ATENTO

*Evaluar* – *Calmar* – [Chismes] – Secretos – *Contactos* – *Etiqueta* – *Discreto* – Enfermero – [Médico]

## ESPABILADO

*Culto* – Historia – Ilysium – *Contrabando* – *Bajos fondos* – [Crimen] – *Ocultismo* – [Demonios] – Nobles

## CLAVES

**LA CLAVE DE LA SERVIDUMBRE:** *Juraste servir a la familia Scurlock. Activa esta clave cuando te sometas a sus órdenes en contra de tu opinión o antes pongas tus necesidades a las tuyas.* CANCELAR: Desafía abiertamente las órdenes de un Scurlock.

**LA CLAVE DEL NUEVO CAMINO:** *Es posible que los hijos de Lord Scurlock sigan sus siniestros pasos. Activa esta clave cuando les guíes lejos de ese oscuro legado.* CANCELAR: Permite que uno de ellos sea consumido por la oscuridad.

**LA CLAVE DE LA RUINA:** *Has visto (y hecho) cosas horribles en servicio a los Scurlocks. Activa esta clave cuando te veas superado por lo tenebroso de tus actos y tengas que detenerte.* CANCELAR: Anula tu capacidad de sentir.

## HABILIDADES ESPECIALES

**MENTOR:** *Has criado a los hijos de Scurlock y aún tienes un estrecho vínculo con ellos. Una vez por recuperación, cuando le das un consejo a uno, este gana +1d a sus tiradas cuando lo siga, además de obtener 1 PE.*

**[PERRO VIEJO]:** *Llevas mucho tiempo en este mundo, y has visto de todo. Puedes, una vez por recuperación, repetir todos tus dados impares si tu oponente es más joven que tú.*

OBJETOS: Uniforme de servicio desgastado – Un bastón – Reloj de bolsillo – Un colgante con un relicario y un retrato – Un anillo con sello

HERIDO

CONSUMIDO

INCAPACITADO

MUERTO

ENFADADO

ASUSTADO

SOBREPASADO

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** (Inalterable o Sirviente). Añade otro dado por **cada rasgo** de esa identidad que puedas aplicar (Sabio, Veterano, etc.). A continuación elige uno de esos rasgos y añade **+1 dado por cada etiqueta** que puedas aplicar (por ejemplo *Persuadir* – *Aconsejar*, 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 Estupenda (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, 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 o una **[Habilidad especial]** entre corchetes.
- ❖ 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.



# LA MANSIÓN SCURLOCK

INCLUYE PUNTO DE AMARRE EN CANAL SUBTERRÁNEO Y UNA PUERTA CON BARROTES Y EXTRAÑAS MARCAS

## CURIOSIDADES EN ABUNDANCIA

Lord Scurlock coleccionaba multitud de rarezas, baratijas, libros, mapas y obras de arte, las cuales escondió en diferentes escondrijos. Cuando los jugadores esquilmen la mansión, usa la siguiente lista para determinar qué encuentran y cuánto está dispuesto a pagar la parte interesada (si es que existe).

## ENCUENTRAS

1. Escrito(s) ...
2. Mapa(s) ...
3. Arte ...
4. Aparato(s) ...
5. Arma(s) ...
6. Baratija(s) ...

1. escondido ...
2. antiguo ...
3. criminal ...
4. arcano ...
5. mecánico ...
6. sentimental ...

1. que forman una colección.
2. en perfecto estado.
3. ajado y descolorido.
4. indescifrable.
5. arruinado.
6. con extrañas modificaciones.

## CON UN VALOR DE

1. Media corona.
2. 1 corona de oro.
3. 2 coronas de oro.
4. 3 coronas de oro.
5. 4 coronas de oro.
6. 18 coronas de oro.

LA ARDUA Y POLVORIENTA BÚSQUDA TE DEJA: **[Marca un estado]**

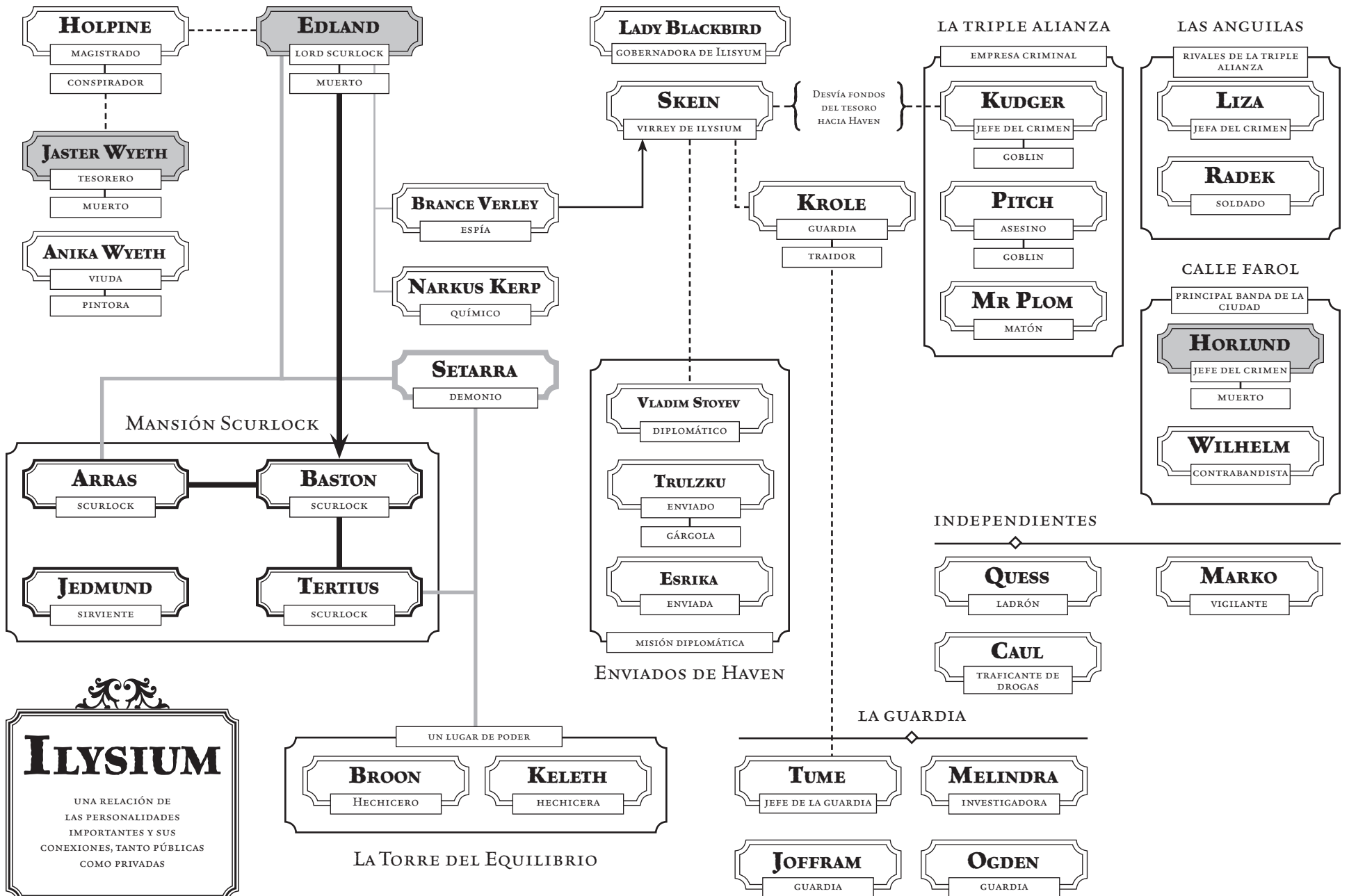
QUIZÁS **[PNJ del mapa de relaciones]** ESTÉ INTERESADO EN EL OBJETO.

## NOTA PARA EL DJ

Cada uno de esos objetos tenía un significado especial para Lord Scurlock. Cada vez que aparezca uno, describe un rasgo característico de este. Y si te sientes inspirado, adórnalo con un momento del pasado de los PJs en el que presenciaron cómo Lord Scurlock compraba, usaba o apreciaba el objeto en cuestión.

LA NOBLEZA

LAS CALLES



**ILYSIUM**

UNA RELACIÓN DE LAS PERSONALIDADES IMPORTANTES Y SUS CONEXIONES, TANTO PÚBLICAS COMO PRIVADAS



# CÓMO EMPEZAR

## PREGUNTAS INICIALES

Este Capítulo está diseñado como una campaña con varias partidas. Los PJs tienen varias historias que desentrañar en su trasfondo relacionadas con su extraño padre y los efectos colaterales de sus malvados planes. A continuación podrás ver un cuestionario con el que los jugadores podrán establecer su relación con su padre, usando los secretos que este les confiara, y la razón por la que quieren permanecer en la ciudad y encargarse de los problemas acaecidos.

Cuando los jugadores respondan el cuestionario pueden elegir opciones similares. Quizás quieran introducir versiones diferentes sobre la confesión de su padre, o suministrar diferentes detalles acerca del mismo asunto.

El DJ debe poner a la vista de todo el mundo el mapa de relaciones durante esta fase de preguntas y respuestas. Los jugadores pueden modificar, detallar o revisar el mapa para que este se adapte a sus respuestas, aunque no hay garantía de que los secretos sean exactos o incluso ciertos. Lo descubriréis durante la partida.

## ¿QUÉ SECRETO TE CONFIO (SEGURAMENTE ESTANDO BORRACHO O DROGADO) LORD SCURLOCK? ELIGE UNO

### ARRAS

- Un detalle sobre la conspiración con Holpine y el tesoro de la ciudad.
- Un detalle sobre la extraña herencia de Baston.
- Una confesión sobre la complicidad de Jedmund en varios de sus crímenes y conspiraciones.

### BASTON

- Un detalle sobre la conspiración con Holpine y el tesoro de la ciudad.
- Un detalle sobre su asociación con el demonio Setarra.
- La confesión de su amor por la pintora Anika Wyeth, la madre secreta de Arras.

### TERTIUS

- Un detalle sobre su asociación con el demonio Setarra.
- Un detalle sobre la extraña herencia de Baston.
- La confesión de su amor por Anika Wyeth, la desconocida madre de Arras.

### JEDMUND

- Un detalle acerca de la extraña herencia de Baston.
- El acceso secreto a su refugio oculto en los canales.
- La confesión de su amor por Quess, una ladrona callejera, la desconocida madre de Tertius.

## ¿QUÉ TE IMPULSA A PERMANECER EN LA MANSIÓN? ELIGE UNO O DOS.

### ARRAS

- El afán de secretos mágicos y del poder del "demonio de la familia", Setarra.
- El afán de estatus y de reconocimiento como el legítimo heredero del título de Scurlock.
- El afán de riquezas, extraídas de la telaraña urdida por las conspiraciones de Lord Scurlock.

### BASTON

- El afán de secretos ocultos, pistas que lleven a tesoros pretéritos esparcidos por el salvaje azul.
- El afán de estatus y de reconocimiento como el legítimo heredero del título de Scurlock.
- El afán de riquezas, extraídas de la telaraña urdida por las conspiraciones de Lord Scurlock.

### TERTIUS

- El afán de explotar las conexiones de Lord Scurlock con el submundo y de aprovecharlas para llevar a cabo un plan criminal.
- El afán de estatus y de reconocimiento como el legítimo heredero del título de Scurlock.
- El afán de riquezas, extraídas de la telaraña urdida por las conspiraciones de Lord Scurlock.

### JEDMUND

- El afán de encontrar el mejor heredero para el nombre Scurlock y asegurarse de que limpie su dañada memoria.
- El afán de que los hijos de Scurlock alcancen sus sueños y vivan felices.
- El afán de riquezas, extraídas de la telaraña urdida por las conspiraciones de Lord Scurlock, suficientes como para retirarte finalmente de una vida de servidumbre.

### NOTAS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# CÓMO DIRIGIR ESTE JUEGO

*Consejos, trucos y sugerencias para el DJ*

## 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, Tertius amenaza a Arras, así que le pregunto al jugador de Jedmund, “¿Cómo reaccionas a eso? ¿Te parece bien?”. Y entonces, cuando me responde que no le parece bien, “¿Qué dices? ¿Qué haces?”, y después, “Baston, ¿qué estás haciendo tú? Todo el mundo está distraído. ¿Quieres aprovechar la oportunidad para hacer algo?”. 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:

*“También podrías arrancar la puerta de cuajo usando tu fuerza de autómata, ¿no?”*

*“Parece un plan audaz. ¿Cuál es el primer paso?”*

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

*“¿Sabes algo sobre Demonios? ¿Cómo son? ¿Alguno de vosotros había visto uno de verdad antes?”*

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, interpretar a 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).

## 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. Todos 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 Asustado, ¿verdad, Tertius? Mientras intentas recuperar la calma, Arras tiene la oportunidad de actuar. ¿Qué haces, Arras?” A veces un estado se convertirá en un Obstáculo por sí mismo, pidiendo una tirada para afrontarlo.

## PARTIDAS ENCADENADAS

Si vas a jugar varias partidas encadenadas, 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.

Además, es probable que a los jugadores les interese esta **Habilidad especial**:

**[LORD O LADY]:** *Eres la cabeza de una familia de la nobleza, con todos los derechos y deberes correspondientes. Tienes un asiento en el consejo del Gobernador. Puedes arrestar y procesar al culpable de un crimen. Obtienes +1d cuando tu estatus te sea de utilidad.*

Solo puede haber un miembro de la Casa Scurlock con esa habilidad.

Para campañas muy largas, donde la mejora de los personajes sea mucho más lenta, otorga los PE por Claves tras cada partida, en vez de cada escena (cada Clave puede contarse una vez por partida). Esto limitará los PE a 6 por partida, lo que hará que el avance sea mucho más gradual.

## SETARRA COMO PJ

Es posible que el transcurrir de los hechos haga de Setarra un PJ viable (a través de la posesión u otros medios). Puedes encontrar su ficha de personaje en **Magister Lor**, el Capítulo II de *Cuentos desde el salvaje cielo azul*. El PDF se encuentra aquí:

[http://www.conbarba.es/static/lady-blackbird/magister\\_lor\\_20150130\\_20150212\\_es.pdf](http://www.conbarba.es/static/lady-blackbird/magister_lor_20150130_20150212_es.pdf)

## UN EJEMPLO DE TIRADA

Arras decide lanzar un hechizo de llama radiante para quemar el suministro de loto negro de Kudger delante de su estúpida cara. Suena como si fuera un obstáculo, es decir, ¿podrá Arras reunir el suficiente poder antes de que los matones de Kudger interfieran?

Shannon, la jugadora de Arras, empieza a coger dados: primero uno por su **identidad** (Hechicero); a continuación dos más, uno por **cada rasgo** que sea relevante (Arcano y Adepto); por último, puede añadir otros dos más, uno por **cada etiqueta** relevante bajo **uno** de los rasgos (Ataque y Llama radiante, pertenecientes a Adepto).

Ahora tiene 5 dados. Decide sumar tres de su **reserva**, para un total de 8. Tira los dados y cuenta los resultados pares, 3 en total, ¡un resultado **Estupendo!** El DJ dice que Arras le prende fuego a los fardos de resina de loto negro antes de que nadie pueda siquiera pestañear.



# DEDICADO A CAMEO WOOM 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 Cubertafon	Kari	Oliver Scholes	Shervyn von Hoerl
Alfie Kirk	David Bowers	Jeff Johnston	Keith Baker	Olivier Murith	Simon Brunning
Andrew Cain	David Rezak	Jeffrey Collyer	Keith Stetson	Parker	Sophie Lagace
Andrew Medeiros	David Turner	Jens Alfke	Kelley	Patrick	Spenser
Andy Kitkowski	Declan Feeney	Jeremy Collins	Kenji Ikiryō	Patrick Gamblin	Stephanie Bryant
Antero Garcia	Donogh McCarthy	Jeremy Morgan	greg mosier	Paul Tevis	Stephen Hood
Antoine Fournier	Dylan Clayton	Jeremy Tidwell	Lester Ward	Paul Riddle	Steve Nix
Ariel Cayce	Dylan Green	Jeremy Zimmerman	Linda Larsson	Paul Drussel	Steven desJardins
Arthur	Ed Heil	Jérôme Larré	Logan Bonner	Paul Baldowski	Stew Wilson
Bastian Dornauf	Ed McW	Jesse Butler	MadJay	Pete Figtree	Stras Acimovic
Bay	Eduardo	Jesse Coombs	MapForge	Philip Espi	Stuart Chaplin
beket	Emanuele Pierangelo	Jim	Marc Majcher	Philip LaRose	Stuart McDermid
Ben Wray	Eric Mersmann	Jim DelRosso	Mark Causey	Phillippe D.	Svend Andersen
Benjamin Hinum	Evil Hat Productions	Jim Nicholson	Mark Delsing	Phillip Webb	The Doubleclicks
Blake Hutchins	FelTK	Joao	Marshall Miller	Rachel	Thomas Ryan
Bo Bertelsen	Filthy Monkey	João Mariano	Martin Eden	Rachel E.S. Walton	Tim
Brad Robins	Flavio Mortarino	Joe	Matt	Rafael Rocha	Tim Jensen
Brendan Conway	Francis Dickinson	Joe Banner	matt greenfelder	Rahyll	Timothy Carroll
Brennan Taylor	Francisco Castillo	Joe England	Matt Machell	Ray Otus	Todd Grotenhuis
Brian Minter	Fraser Ronald	Joey	Matthew	Remi	Tony Dowler
Bruce Curd	Fred	John Aegard	Matthew Caulder	René John Kerkdyk	Tuukka Heimola
Bruno Bord	Giuseppe D'Aristotile	John Bogart	Matthew Gagan	Richard	Vasily Shapovalov
Bryan Whalen	Grant Howitt	John Halsey	Matthew Klein	Richard Rogers	Veav
Caitlynn Belle	Guilherme Rodrigues	John Powell	Matthew Wilson	Rob Abrazado	Veles Svitlychny
Cam Banks	Guillaume Carré	Johnstone Metzger	Max Perman	Rob Deobald	Ville Halonen
Cameo Wood	Hal Mangold	Jon Edwards	Max Temkin	Rob Donoghue	Vincent Baker
Carl Rigney	Hans Messersmith	Jon Harris	Megazver	Robert Cooper	Wilhelm Fitzpatrick
Charlie Vick	Harry Lee	Jonas Richter	Michael Atlin	Ferguson	Will
Chris	Herman Duyker	Jonathan	Michael Fujita Wight	Robert James Hanks	Will Hindmarch
Chris Bennett	Hiroki Shimizu	Jonathan Arnould	Michael Hill	Ross Cowman	Yragael Malbos
Chris Sakkas	Igor Toscano	Jonathan Cook	Michael Prescott	runester	Zed Lopez
Chris Weidner	Ivan	Jonathan Korman	Michael Pureka	Rustin Simons	
Christoph Boeckle	J. Walton	Jonathan Leitheusser	Michael Sands	Ryan Macklin	
Christopher Corbett	James		Mikael	Ryan Stoughton	

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

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