

CREAR MONSTRUOS DE DIVISION

AYUDA DE JUEGO

Los PJ son monstruos de clase Presagio que trabajan para DIVISION. Sois los únicos que podéis enfrentaros a otros monstruos, estudiar las señales del apocalipsis, investigar misterios con vuestros poderes de la oscuridad y luchar contra los Heraldos del apocalipsis.

Para hacer un personaje debes seguir estos pasos:

☞ **Paso 1: Elige un libreto** que te inspire. Presta especial atención a sus poderes de la oscuridad (habilidades sobrenaturales únicas) y a *Lo que la oscuridad exige de ti* (lo que los tienta a convertirse en un Heraldo).

☞ **Paso 2: Dale vida a tu personaje**, usando las consignas como inspiración. Al final, tendrá un nombre, una descripción física, un origen, sus poderes de la oscuridad y una idea de cómo puede convertirse en un Heraldo del apocalipsis.

☞ **Paso 3: Perfecciona tus habilidades**. Elige una acción del libreto y luego una acción de DIVISION o una acción de Ruina, dependiendo de si tus lazos con la organización o tus tendencias autodestructivas son más importantes para la visión inicial de tu personaje.

Al elegir acciones de DIVISION, elige una que otro jugador aún no haya elegido: no puede haber dos personajes con la misma acción de DIVISION al comienzo de la primera sesión.

☞ **Paso 4: Presenta tu personaje a los otros jugadores**. Enfócate en tu origen y en *Lo que la oscuridad exige de ti*. Dile a todo el mundo qué impulso has elegido por ahora, para que el Guardián y otros jugadores puedan ayudarte a conseguirlo durante el juego.

☞ **Paso 5: Crea tus Lazos iniciales** con los otros personajes y *Lo que la oscuridad exige de ti*.



HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD



AYUDA DE JUEGO

VERDE, AMARILLO Y ROJO

Verde, Amarillo y Rojo es una herramienta de seguridad que utiliza listas para recordar a los jugadores qué temas queremos ver en un juego y qué temas deben evitarse. Las listas se pueden modificar en cualquier momento y se puede hacer referencia a ellas durante el juego.

Necesitarás una forma de escribir las respuestas a algunas preguntas, para ayudar a guiar el juego. A medida que todos en el grupo se turnen para responder preguntas, anota las respuestas. Esto hace que sea más fácil consultarlo más adelante.

VERDE

¿Qué temas, historias e ideas nos entusiasma explorar en este juego?

AMARILLO

¿Qué temas, historias e ideas queremos ver menos?

ROJO

¿Qué temas, historias e ideas **NO** veremos en absoluto en el juego?

CÓMO LO COMPROBAMOS

Acordad una manera para comprobar la situación durante todo el juego. Acostumbraos comprobar la situación durante la partida, en los descansos y al terminar.

ESTRELLAS Y DESEOS

Para ayudar al Guardián y a los jugadores a coordinar mejor sus deseos e intenciones, recomiendo usar **Estrellas y Deseos**, una herramienta creada por Lu Quade. Para usar Estrellas y Deseos:

- ✿ Al final de la sesión, cada jugador (incluido el Guardián) da una Estrella a alguien. Esta **estrella** podría resaltar un momento narrativo genial que te dejó sin aliento, una interpretación maravillosa, una descripción que te llamó la atención o cualquier cosa que te hiciera sentir alegría y emoción. Si tienes tiempo suficiente, ¡regala varias estrellas!
- ✿ Cada persona describe entonces un **Deseo**. Algo que les gustaría que sucediera en una sesión futura. Podría ser un evento específico que te gustaría para tu personaje o el de otra persona, un PNJ del que te gustaría averiguar más, un momento de interacción o narrativa que estás esperando, una acción que quieres probar, etc.
- ✿ El Guardián toma nota de estas Estrellas y Deseos, que guiarán las sesiones futuras. Así podrá centrarse en las Estrellas que la gente ha disfrutado y traer a la mesa más de lo mismo, incorporando Deseos y ayudándolos a hacerse realidad.

Experimenta y modifica Estrellas y Deseos tanto como quieras, ¡haz lo que funcione mejor para tu grupo! Conseguir una herramienta de retroalimentación útil que celebre y guíe la partida conducirá a una experiencia aún más divertida.

OTRAS HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD

Para obtener más información sobre las herramientas de seguridad y su uso, la Caja de herramientas de seguridad para TTRPG (<http://bit.ly/ttrpgs-afetytoolkit>) de Kienna Shaw y Lauren Bryant-Monk es un excelente recurso. Cada grupo necesitará una combinación diferente de herramientas de seguridad. Comprueba qué funciona mejor y juega con el corazón dispuesto.



LLEVO LA CRUEL CORONA DE LA PROFECÍA
ENCARNO LA PROMESA Y LA INEVITABILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES CONTUNDENTE, AGRESIVO Y EXIGENTE
MI CORAZÓN ANHELA AMAR Y SER AMADO

EL INVOCADO

LO BÁSICO

LIBRETO

NOMBRE

ORIGEN

APARIENCIA

LA PROFECIA QUE TE PERSIGUE

OSCURIDAD

GANO 2-4 FICHAS DE OSCURIDAD CUANDO...

- ✦ Me siento desatendido o abandonado
- ✦ Reacciono exageradamente con violencia
- ✦ Le pido a alguien que me dé su mejor golpe y no se contenga
- ✦ Le pido a alguien que me ame a mí, y solo a mí, siempre
- ✦ Encarno un Estado que me afecta

Después de una acción, si tienes **5 o más fichas** de oscuridad, estás **En conflicto**:
Elige entre Lo que la Oscuridad Exige de Ti y tu misión.



PODERES DE LA OSCURIDAD

LAZOS

QUIÉN PUNTUACIÓN DE LAZO

LO QUE LA OSCURIDAD EXIGE DE TI

RECUERDA

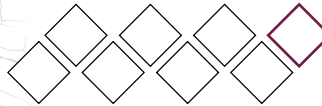
- ✦ Define la violencia en tus propios términos
- ✦ Busca el amor en todas sus formas
- ✦ Desafía tu destino

PUNTO DE INFLEXIÓN (cuando marques tu último Estado)

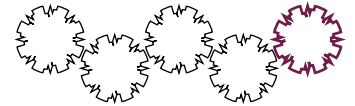
Sabes que este mundo no es tuyo y que nunca pertenecerás a él. El sueño que es la humanidad nunca podrá pertenecerte. La oscuridad se apodera de tu corazón y el mundo del que fuiste convocado sangra en este. Eres un faro de luz para lo que ha estado anhelando llegar a este mundo.

Describe qué terrores se desatan y cómo se cumple un aspecto de tu terrible profecía. El Guardián te dirá cómo el mundo está ahora herido, deformado por lo que permitiste que pasara.

EXPERIENCIA (Avance con 8)



RUINA (Avance con 5)



TU IMPULSO

Al comienzo de cada sesión, elige uno para explorar mientras juegas.

Al final de la sesión, responde a la pregunta: si la respuesta es sí, marca 1 PX o 1 Ruina.

- ¿Luchaste contra la profecía que te persigue?
- ¿Aprendiste algo significativo acerca de tu profecía?
- ¿Enredaste a otro monstruo con tu profecía?
- ¿Intentaste aferrarte a tu humanidad, con grandes consecuencias?
- ¿Cediste al poder de la profecía y la fortaleciste?

PREGUNTAS DEL FIN DE LA SESIÓN

Al final de la sesión, responde estas preguntas:

- ✦ ¿Expresaste tu naturaleza monstruosa y/o tu humanidad? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Aprendiste algo significativo sobre ti y/o tu ruina inminente? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Aprendiste algo significativo sobre un compañero monstruo? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Descubriste al menos una Llave del apocalipsis o intentaste Abrir la Puerta de la Perdición? Si no, marca 1 Ruina.

AVANCES Y XP

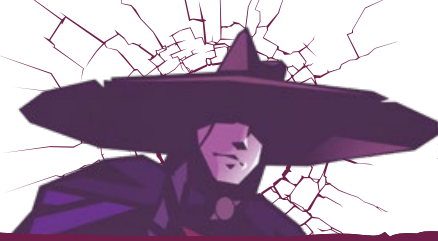
- Elige una nueva acción de libreto
- Elige una nueva acción de DIVISION
- Elige una acción de otro libreto
 - Describe una nueva forma de obtener fichas de oscuridad
 - Elige un nuevo poder de la oscuridad de tu libreto
 - Cambia tu libreto

AVANCES DE RUINA

- Elige una nueva acción de Ruina
- Elige una acción de Ruina de otro libreto
- Marca un Estado de forma permanente
- Obtienes un nuevo Estado de Ruina
 - Retira a tu personaje y conviértete en un Heraldo del apocalipsis

ESTADOS

- FURIOSO
- DESPECHADO
- OBSESIONADO
- DESESPERANZADO
-
-



LLEVO LA CRUEL CORONA DE LA PROFECÍA
ENCARNO LA PROMESA Y LA INEVITABILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES CONTUNDENTE, AGRESIVO Y EXIGENTE
MI CORAZÓN ANHELA AMAR Y SER AMADO

EL INDOCADO

ACCIONES

LIBRETO



A veces, me cabreo (*acción inicial*)

Cuando vayas a **LIBERAR LA OSCURIDAD** a través de la ira y la violencia, ganas 3 fichas de oscuridad antes de hacerlo.



EL INVOCADO

LLEVO LA CRUEL CORONA DE LA PROFECÍA
ENCARNO LA PROMESA Y LA INEVITABILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES CONTUNDENTE, AGRESIVO Y EXIGENTE
MI CORAZÓN ANHELA AMAR Y SER AMADO



OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ELIGE LAS OPCIONES DE PERSONAJE

Rellena la primera página de tu libreto con las elecciones que hagas de las listas siguientes. Usarás el libreto mientras juegas.

TU NOMBRE *(elige 1)*

- un nombre sencillo
- un nombre que transmite fuerza y poder
- un nombre que susurra desde el mundo del que vengo
- un nombre que me dieron por accidente
- un nombre a cuya altura tendré que estar algún día

AL INTERPRETAR AL INVOCADO, RECUERDA...

- ✦ Define la violencia en tus propios términos
- ✦ Busca el amor en todas sus formas
- ✦ Desafía tu destino

TU APARIENCIA *(elige 1-3)*

- una gabardina que oculta la mayor parte de mi forma monstruosa
- ojos del oro más brillante
- cuernos destrozados
- un objeto sagrado que me dio mi padre adoptivo
- una parte de mi cuerpo es un arma que nunca usaré
- la marca de quien amé y traicioné
- un medallón vacío y deslustrado
- algo que insinúa mi lucha por ser humano

TU ORIGEN *(elige 1)*

- fui invocado desde el infierno para ser la puerta final al apocalipsis
- desde las garras de un horror cósmico que nos rehará a todos
- desde un reino de pesadilla que me coronará gobernante de un mundo roto
- otra cosa que describa el terrible mundo del que vengo y lo que exige de este mundo

¿CUÁL ES LA PROFECÍA QUE TE PERSIGUE? *(elige 1)*

- reúno a acólitos de entre los débiles y oprimidos y los convierto en los Heraldos más temibles
- tomo cada pesadilla que acecha a la humanidad y pinto un hermoso mundo roto a partir de sus miedos
- pierdo todos mis recuerdos y emociones para convertirme en el arma para la que me crearon
- cuando me enamore por última vez, una antigua Puerta de Poder se abrirá en mi corazón y destruirá el mundo
- otra cosa que debo desafiar a toda costa para seguir siendo humano

TUS PODERES DE LA OSCURIDAD *(elige 2)*

- Amplificación de emociones
- Armas de otros lugares
- Control de sombras
- Fuerza colosal
- Resistencia sobrenatural

¿QUÉ TE EXIGE LA OSCURIDAD? *(elige 2)*

- alejar a los que más necesito
- anhelar un amor que nunca podrá ser mío
- traicionar a los que más me aman
- desesperar como inmortal
- enamorarme de un Heraldo del apocalipsis
- aceptar y fortalecer mi profecía
- otra cosa que me rompería el corazón y me dejaría vacío

LAZOS INICIALES

- ✦ Estabas allí cuando me invocaron: ¿qué te hace temerme? *(Ganas un Lazo con esa persona)*
- ✦ ¿Por qué no puedes decirme que me amas? *(Ganas dos Lazos con esa persona)*
- ✦ ¿Por qué estoy tentado de ceder a Lo que la oscuridad me exige? *(Ganas un Lazo con Lo que la oscuridad exige de ti)*



EL INVOCADO

LLEVO LA CRUEL CORONA DE LA PROFECÍA
ENCARNO LA PROMESA Y LA INEVITABILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES CONTUNDENTE, AGRESIVO Y EXIGENTE
MI CORAZÓN ANHELA AMAR Y SER AMADO



OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ACCIONES DE LIBRETO

ACCIONES DE LIBRETO

La acción inicial para el Invocado es **A VECES, ME CABREO**. Otros libretos no pueden elegir esta acción como un Avance. Elige una acción más y después elige entre una de tus acciones de Ruina o una acción de **DIVISION** (asegúrate de que todos saben cuál es).

A VECES, ME CABREO (Acción inicial)

Cuando vayas a **LIBERAR LA OSCURIDAD** a través de la ira y la violencia, ganas 3 fichas de oscuridad antes de hacerlo.

VENGA, TÍO DURO

Cuando te enfrentes a un oponente colosal y de otro mundo, dile a todos cómo te burlas de él y captura su atención. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 lo tienes justo donde querías. Elige dos:

- ✦ Le das a tus aliados una oportunidad de oro, elige un aliado para que obtenga **un Lazo** contigo.
- ✦ Descubre **una Llave** a un gran coste.
- ✦ Le infliges **dos Estados**, pero recibes uno a cambio.

CON UN 11+ estás enfrascado en una intensa batalla y no puedes parar hasta que tu oponente sea destruido. Elige una de las opciones anteriores, y solo podrás retirarte si un jugador acepta gastar **un Lazo** para traspasar tu ira y hacerte entrar en razón. Si nadie gasta **un Lazo**, no puedes dejar de luchar hasta que tu oponente sea destruido.

CON UN 7- tu poder te abruma y tomas una forma colosal a medida que tu profecía se hace realidad y deja una marca permanente en ti. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

PODER PRESTADO

A lo largo del mapa, incontables seres de poder corrupto esperan tus órdenes. Cuando invocas a una criatura de otro mundo para que te ayude, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 las protecciones de invocación se mantienen y consigues la ventaja por ahora. Elige una:

- ✦ La criatura invocada es fuego y rabia, violencia y tormenta. Destruirá a un objetivo vulnerable antes de que la invocación llegue a su fin.
- ✦ La criatura invocada responderá a cualquier pregunta con sinceridad, ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.
- ✦ La criatura invocada descubrirá **una Llave** para ti, pero tendrás que sufrir un gran coste a cambio. Antes de desaparecer, la criatura comparte una siniestra advertencia.

CON UN 11+ apenas tienes a esta criatura bajo control. Hará lo que le ordenes pero las protecciones se romperán poco después. Elige:

- ✦ Elige una de las opciones anteriores, pero debes ejercer tu voluntad y desterrar a la criatura antes de que pueda causar estragos. Marca **un Estado** o **una Ruina**.
- ✦ Elige una de las opciones anteriores, pero la criatura escapará y se liberará para siempre de tu control. Ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

CON UN 7- algo poderoso y siniestro secuestra a la criatura y llega en su lugar, sin protecciones que lo controlen. Lo prohibido se manifiesta. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

AHORA SOMOS FAMILIA

Cuando alguien gasta un Lazo contigo para modificar una tirada en +1 o -1, elige:

- ✦ En su lugar, el Lazo le otorga un bonificador de +3 o -3.
- ✦ Obtienes un nuevo Lazo con la persona en cuestión.

LO QUE SEA POR TI, MI AMOR

Cuando estés a punto de marcar tu quinta casilla de Ruina, puedes elegir declarar tu amor por primera vez o describir cómo te ha cambiado el amor. Dile a todo el mundo cómo desnudas tu corazón para que todos lo vean, gasta las fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 retienes al Herald dentro de ti y tu corazón lo cubre con su luz. Elimina las marcas de tu barra de Ruina y tu amor gana **un Lazo** contigo.

CON UN 11+ enredas aún más a tu ser amado en tu profecía. Si tu ser amado acepta tu amor y la carga de tu profecía, borra tu barra de Ruina. Si responde de otra manera, o no responde en absoluto, tómallo como una señal de rechazo. Eliminas **una Ruina** y ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

CON UN 7- El Herald se desata y se vuelve contra la persona que amas, el Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

JUNTOS SOMOS EL DESTINO

Cuando busques desafiar tu profecía, declara un nuevo destino. Pregúntale a cada jugador si desafiará la profecía contigo. Tira, sumando +1 por cada jugador que diga que sí, hasta un máximo de +3. No puedes gastar fichas de oscuridad en esta tirada.

CON UN 8-10 la profecía debilita su dominio sobre ti por ahora, elige dos:

- ✦ Declara una nueva verdad acerca de tu profecía.
- ✦ Revela un evento crucial que está sucediendo fuera de vista.
- ✦ Gana **un Lazo** con un PJ o PNJ que sea fundamental para el destino que deseas.

CON UN 11+ el destino y la profecía se entrelazan. Elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes:

- ✦ Declara un secreto oscuro sobre la persona que más amas. Esta persona gana **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.
- ✦ Revela un siniestro plan que llega a buen término.
- ✦ Una parte de tu corazón te susurra que solo puedes retrasar lo inevitable, ✦ marca **una Ruina**.

CON UN 7- tu profecía se reafirma y se vuelve más cruel, el Guardián te dirá lo que sucede a continuación.



ACCIONES DE RUINA

NADIE ME HACE FRENTE

En cualquier momento puedes elegir matar a un PNJ que sea vulnerable a ti. Elige:

- ✦ Marca **una Ruina**, mata al PNJ y describe cómo cambias visiblemente para parecerle más al repugnante Heraldo en el que te convertirás. Un aspecto del PNJ regresará de alguna forma para atormentarte.
- ✦ Marca **dos Ruinas**, mata al PNJ y destruye su alma para asegurarte de que nunca volverá. Describe la mentira reconfortante que te dices a ti mismo.

EL HIJO PRÓDIGO REGRESARÁ

Tu verdadera figura parental o creador se ha reconectado contigo, y tiene un gran poder. Cuando le pidas ayuda, hará lo que tú le pidas si le das el amor que ansía de ti.

Dile lo que necesitas, el Guardián te describirá qué forma de lealtad o afecto requiere a cambio. Elige:

- ✦ Marca **una Ruina**. Hará lo que tú le pidas a cambio de tu gesto de amor. Describe cómo te ganas su favor.
- ✦ Marca **dos Ruinas**, el Heraldo que llevas dentro se despierta y obligas a tu figura parental a hacer lo que quieras mientras endureces el corazón. Describe el orgullo que siente por el Heraldo en el que te estás convirtiendo.

PESADA ES LA CORONA

Siempre puedes declarar que un Heraldo te conoce a ti y a la terrible profecía que te espera. Describe qué papel jugará en tu profecía.

Cuando lo declares, elige:

- ✦ Marca **una Ruina**. Te ofrecerá algo de gran valor de inmediato, pero también te exigirá que demuestres con acciones que estás listo para cumplir tu profecía.
- ✦ Marca **dos Ruinas**, lo obligas a reconocer tu poder y a darte paso, por ahora. Ofrecerá algo de gran valor para apaciguarte.

LA HUMANIDAD ERA UN SUEÑO

Cuando ABRAS TU CORAZÓN con un PJ o PNJ que pueda convertirse en un Heraldo, puedes describir por qué estás destinado a convertirte en Heraldo y por qué te da miedo.

Si lo haces, marca **una Ruina**. El Heraldo dentro de ti se agita y busca a la otra persona, acercando vuestros corazones mucho más de lo que cualquier confesión podría hacerlo. Elige dos:

- ✦ Revela un bonito recuerdo compartido, ambos ganáis **dos Lazos** entre vosotros.
- ✦ Revela un doloroso recuerdo compartido, ambos os apuntáis PX.
- ✦ Prometed que siempre protegeréis al otro, incluso si se convierte en un Heraldo. Ambos elimináis un Estado.

Entonces el Heraldo dentro de ti resuena con el Heraldo dentro del otro. Si la otra persona marca **una Ruina**, también elige una:

- ✦ Revela una esperanza que tiene puesta en ti, eliminas un Estado.
- ✦ Habla de los buenos viejos tiempos para ayudarte a creer en el sueño de tu humanidad. Ambos os apuntáis PX.
- ✦ Promete no abandonarte nunca. La otra persona borra tantas de tus marcas de Ruina como quiera y las transfiere a su propia barra.

AVANCES DE RUINA

Cada Libreto tiene varias opciones de Avances de Ruina.

ELIGE UNA NUEVA ACCIÓN DE RUINA

Puedes elegir cualquier acción de Ruina nueva de tu propio libreto. Para que se adapte mejor a tu personaje, puedes reescribir la premisa de la acción. La acción de Ruina debería funcionar de la misma forma, pero la narrativa puede ajustarse para que se adapte mejor.

ELIGE UNA ACCIÓN DE RUINA DE OTRO LIBRETO

Puedes elegir cualquier acción de Ruina de otro libreto, incorporando esos temas para tu PJ.

Si una acción de Ruina de otro libreto suena divertida, pero quieres modificar los temas centrales para que se adapten mejor a tu propio personaje, puedes reescribir la premisa o reformular los desencadenantes. Ten en cuenta tus poderes de la oscuridad, origen y demás.

MARCA UN ESTADO DE FORMA PERMANENTE

Elige un Estado de tu libreto y márcalo de forma permanente. Esto significa que no puedes volver a marcar ni eliminar este Estado en el futuro. Puedes obtener fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado, como de costumbre.

Este Avance de Ruina representa cómo pierdes la capacidad de controlar tus poderes de la oscuridad y cuánto te acercas a alcanzar tu Punto de inflexión.

OBTIENES UN NUEVO ESTADO DE RUINA

Este Estado de Ruina siempre está marcado y no se puede eliminar como los Estados normales de tu libreto. Puedes ganar fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado de Ruina, al igual que cualquier otro Estado.

Cuando hagas este Avance de Ruina, elige entre las siguientes emociones para que esta se transforme en tu nuevo Estado de Ruina:

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cruel | <input type="checkbox"/> Despiadado | <input type="checkbox"/> Paranoico | <input type="checkbox"/> Temerario |
| <input type="checkbox"/> Culpable | <input type="checkbox"/> Frágil | <input type="checkbox"/> Posesivo | <input type="checkbox"/> Torturado |

Un Estado de Ruina refleja cuánto de cerca estás de convertirte en un Heraldo, y cómo eso afecta tus emociones y acciones.

RETIRA A TU PERSONAJE Y CONVÍERTETE EN UN HERALDO DEL APOCALIPSIS

Cuando hagas este avance, tu personaje elige buscar las antiguas Puertas del Poder para su propio beneficio. Se une a los otros Heraldos y se esfuerza por traer el comienzo del apocalipsis. El personaje puede aparecer en futuros Misterios y directamente oponerse a los PJ.

Cuando ya hayas marcado todos los demás Avances de Ruina, debes elegir este. Sin embargo, puedes optar por hacer este Avance de Ruina en cualquier momento, no tiene por qué ser el último avance que hagas.

Cuando tu personaje se convierta en un Heraldo, ponte de acuerdo con el Guardián para describir el momento. ¿Hay una confrontación directa con alguien de DIVISION antes de que te vayas? ¿Hay un conflicto real con mucho en juego? ¿Desapareces en las sombras, buscando tus propios fines ocultos?

Una vez que hayas retirado a este personaje, elige un nuevo libreto y crea un nuevo personaje.

DEBO APRENDER A COMPARTIR MI PODER O SER CONSUMIDO POR ÉL
ENCARNO LA ESPERANZA Y EL MIEDO AL APOCALIPSIS
MI PODER ES EXPLOSIVO, INCONTROLABLE Y ALIENANTE
MI CORAZÓN ANHELA DESTRUIR Y SER DESTRUIDO

EL SOBRECARGADO

LIBRETOS

ACCIONES

■ TU CORAZÓN EN MIS MANOS *(acción inicial 1)*

El destino de tu poder nunca fue que tú lo asumieras por completo.

Al comienzo de cada sesión, elige otro PJ para que sea tu Corazón, con quién podrás compartir la carga de tu poder. Di por qué esperas que te salve de Lo que *la oscuridad exige de ti*.

Cuando compartáis un momento íntimo juntos, cualquiera de los dos podéis marcar un Estado para reflejar la naturaleza de vuestra relación. Elige una:

- * Cada uno gana **un Lazo** con el otro.
 - * Uno de vosotros gana **una Llave** a un gran coste.
- Además, **cuando alcanzas tu Punto de inflexión**, tu Corazón elige:
- * No hace nada, lo que te permite alcanzar tu Punto de inflexión. Elimina todos sus Estados.
 - * Interviene y describe cómo se lastima al protegerte. Elimina todos tus Estados, pero la otra persona se marca **un Estado** o **una Ruina**.

Cuando tu Corazón llega a su Punto de inflexión, puedes utilizar la última opción para intervenir. Sin embargo, si no haces nada, no eliminas tus Estados.

■ EL ECLIPSE DE MI CORAZÓN *(acción inicial 2)*

Tu corazón es una cosa salvaje que se sobrecarga al mismo tiempo que tu poder. Un día tu corazón se romperá y tu poder te consumirá. Pero ese día no es hoy.

Cada vez que tiras y consigues un fallo, puedes elegir que tu sobrecarga de poder quede fuera de tu control y causar grandes daños colaterales a tu alrededor. Elige:

- * Marca **dos Estados** y describe cómo tus emociones se apoderan de ti. Ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*. Trata la tirada como si hubieras sacado un 11+ en su lugar.
- * Un PJ marca **dos Estados** y gana **un Lazo** contigo: debe describir cómo se lastima para ayudarte. Trata la tirada como si hubieras sacado un 8-10 en su lugar.



OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ELIGE LAS OPCIONES DE PERSONAJE

Rellena la primera página de tu libreto con las elecciones que hagas de las listas siguientes. Usarás el libreto mientras juegas.

TU NOMBRE *(elige 1)*

- un nombre mundano
- un nombre que transmite inundación y furia
- un nombre que me recuerda la vida que perdí
- un nombre que otra persona me puso para ayudarme a olvidar el pasado
- un nombre que algún día necesitaré dejar atrás

TU APARIENCIA *(elige 1-3)*

- ropa y accesorios anacrónicos
- una colección de símbolos sagrados
- tatuajes que responden a mis emociones
- un recuerdo de un examante
- un cigarrillo en constante combustión
- un objeto de alguien que murió por mi poder
- señales obvias de cómo controlo mis deseos
- algo que insinúa mi lucha por ser humano

TU ORIGEN *(elige 1)*

- nací con estos terribles poderes como castigo por algo imperdonable
- alguien que me importaba me sacrificó a un poder superior que ahora encarno
- fui elegido para llevar esta terrible carga y destruir el mundo de los humanos
- otra cosa que describa la magnitud del poder que se me impone y lo peligroso que soy para los demás

¿QUÉ DAÑOS COLATERALES DEJAS A TU PASO? *(elige 1)*

- mis poderes de la oscuridad infectan a los que me rodean y dejan cicatrices permanentes
- mi subconsciente reescribe pequeños aspectos de la realidad por un corto período tiempo
- mis recuerdos se distorsionan y fragmentan de manera impredecible
- cada vez que pierdo el control uno de mis dobles aparece en el mundo
- otra cosa que me recuerde que soy peligroso para mis seres queridos

TUS PODERES DE LA OSCURIDAD *(elige 1)*

- Control elemental
- Energías cósmicas
- Horda demoníaca
- Manipulación del cuerpo y la carne
- Furia y belleza angelicales

¿QUÉ TE EXIGE LA OSCURIDAD? *(elige 2)*

- ser la caída de aquellos que me importan
- destruir todo a mi alrededor por la más mínima transgresión
- encontrar un vástago a mi alcance
- nunca enamorarme
- servir al Heraldo más poderoso del apocalipsis
- eliminar a la humanidad misma
- otra cosa que destruiría todo lo que me importa

LAZOS INICIALES

- * Tú estabas allí cuando me dejé llevar de verdad. ¿Qué destruí que te pertenecía? ¿Por qué sientes gratitud hacia mí? *(Ganas un Lazo con esa persona)*
- * Te amo, pero me rechazaste por mi propio bien. ¿Por qué? *(Ganas dos Lazos con esa persona)*
- * ¿Por qué estoy tentado de ceder a Lo que la oscuridad me exige? *(Ganas un Lazo con Lo que la oscuridad exige de ti)*

AL JUGAR CON EL SOBRECARGADO RECUERDA...

- * Lucha por definir tu identidad más allá de tu poder
- * Ama a los demás, aunque sepas lo fácil que es hacerles daño
- * Comparte la carga con los demás





ACCIONES DE LIBRETO

Tus acciones iniciales son **TU CORAZÓN EN MIS MANOS** y **EL ECLIPSE DE MI CORAZÓN**. Otros libretos no pueden elegir estas acciones como un Avance. Elige una acción más y después elige entre una de tus acciones de Ruina o una acción de **DIVISION** (asegúrate de que todos saben cuál es).

TU CORAZÓN EN MIS MANOS (acción inicial 1)

El destino de tu poder nunca fue que tú lo asumieras por completo.

Al comienzo de cada sesión, elige otro PJ para que sea tu Corazón, con quién podrás compartir la carga de tu poder. Di por qué esperas que te salve de Lo que la oscuridad exige de ti.

Cuando compartáis un momento íntimo juntos, cualquiera de los dos podéis marcar un Estado para reflejar la naturaleza de vuestra relación. Elige una:

- ✦ Cada uno gana un **Lazo** con el otro.
- ✦ Uno de vosotros gana una **Llave** a un gran coste. Además, cuando alcanzas tu Punto de inflexión, tu Corazón elige:
 - ✦ No hace nada, lo que te permite alcanzar tu Punto de inflexión. Elimina todos tus Estados.
 - ✦ Interviene y describe cómo se lastima al protegerte. Eliminas todos tus Estados, pero la otra persona se marca un **Estado** o una **Ruina**.

Cuando tu Corazón llega a su Punto de inflexión, puedes utilizar la última opción para intervenir. Sin embargo, si no haces nada, no eliminas tus Estados.

EL ECLIPSE DE MI CORAZÓN (acción inicial 2)

Tu corazón es una cosa salvaje que se sobrecarga al mismo tiempo que tu poder. Un día tu corazón se romperá y tu poder te consumirá. Pero ese día no es hoy.

Cada vez que tiras y consigues un fallo, puedes elegir que tu sobrecarga de poder quede fuera de tu control y causar grandes daños colaterales a tu alrededor. Elige:

- ✦ Marca **dos Estados** y describe cómo tus emociones se apoderan de ti. Ganas un **Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*. Trata la tirada como si hubieras sacado un 11+ en su lugar.
- ✦ Un PJ marca **dos Estados** y gana un **Lazo** contigo: debe describir cómo se lastima para ayudarte. Trata la tirada como si hubieras sacado un 8-10 en su lugar.

MI OSCURIDAD ES LIBRE

Cuando **LIBERAS LA OSCURIDAD**, también puedes elegir una de los siguientes opciones, incluso si fallas:

- ✦ Debilitalos, por ahora
- ✦ Oblígalos a retirarse, por ahora
- ✦ Corrompe un aspecto de su poder, por ahora
- ✦ Te dirán más de lo que querían

SOY TU DESTRUCCIÓN

Te aferras a tu poder con una intensidad que destrozará la mayoría de las almas, por lo que siempre estás a un aliento de romperte bajo la presión.

Cuando permitas que tu energía aumente y cause grandes daños colaterales, pregúntale al Guardián qué destrucción catastrófica causas.

Elige dos:

- ✦ Obtienes permanentemente un aspecto de los poderes de la oscuridad del Herald, el Guardián te dirá cuál. Marca una **Ruina**.
- ✦ El poder dentro de ti se sobrecarga para darte visiones del pasado, presente o futuro. Descubre una **Llave** y dibuja una línea entre esa Llave y una Faceta en el Mapa del Misterio. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio.
- ✦ Proteges a la persona que más quieres, ganas un **Lazo** con ella.
- ✦ Utilizas la destrucción para remodelar tu entorno, creando una oportunidad de oro o un momento fugaz para un aliado. Ganas un **Lazo** con esa persona.

COMO UNA POLILLA A LA LLAMA

Cuando **ABRAS EL CORAZÓN con alguien**, primero puedes decirle cómo podrías destruirlo. Si lo haces, elige una de los siguientes opciones, incluso si fallas:

- ✦ Dejas una marca permanente en su cuerpo o alma, marcando a la otra persona como tuya. Ganas un **Lazo** con esa persona.
- ✦ Pregúntale qué parte suya desearía que destruyeras. Gana un **Lazo** contigo.
- ✦ Pregúntale al Guardián qué susurra tu oscuridad sobre la otra persona. Ganas un **Lazo** con Lo que la oscuridad exige de ti.

MI PEQUEÑO MONSTRUO

Tu pequeño monstruo es un recordatorio constante de lo que sucede cuando permites que alguien se acerque demasiado a ti.

Cuando realices esta acción, describe a la persona que solía ser tu pequeño monstruo y cómo se corrompió por tu poder. El Guardián describirá por qué todavía te quiere.

Elige tres acciones básicas y dile al Guardián cómo tu pequeño monstruo te ayuda con esas acciones.

Siempre que tu acompañante pueda ayudarte, añades +1. Si tu compañero alguna vez resulta herido o lo traicionas, marca **Ruina**.

Si liberas a tu pequeño monstruo de su amor por ti, marca **Ruina.** Describe cómo lo destruyes. Puede regresar de una forma u otra, pero por ahora ha encontrado la paz. Descarta esta acción y elige una nueva de tu libreto.



ACCIONES DE RUINA

ALFA Y OMEGA

La carga del poder se puede llevar entre dos, si el destino decide favorecerte. Cuando realices esta acción, declara un PJ o PNJ al que estás atado por el destino. Si la otra persona está de acuerdo, esta declara qué destino compartido os espera a ambos. Los dos estáis siempre conectados, compartiendo emociones, pensamientos e incapaces de manteneros alejados el uno del otro por mucho tiempo.

Cuando deseéis profundizar la conexión entre vosotros, elige:

- ✦ Marca **una Ruina** para que aparezca a tu lado, desafiando la lógica o la plausibilidad, aunque pueda sufrir para lograrlo.
- ✦ Marca **una Ruina** para cambiar un aspecto pequeño pero significativo de vuestro destino compartido para acercarlo a la ruina. Si lo haces, inmediatamente ganas un **Lazo** con la otra persona y un **Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

MI PATRÓN OSCURO

Un Heraldo afirma que te ayudará, asegurándote que está trabajando en contra de los otros Heraldos para cumplir sus propios fines oscuros.

Cuando llames a tu patrón y le digas lo que necesitas, el Guardián te describirá lo que debes hacer por él a cambio. Elige:

- ✦ Marca **una Ruina** para aceptar sus términos y describe cómo tu patrón oscuro se hace más fuerte.
- ✦ Marca **dos Ruinas** para causar miedo y respeto en él por medio de una demostración de poder aterradora. Te da lo que necesitas sin conseguir nada a cambio para sus propios fines, pero sospechas que este momento siempre fue parte de su plan.

ESTA ES LA SANGRE DE MI PACTO

Has creado un pacto inquebrantable con otro Presagio, con la ferviente y retorcida esperanza de que podáis resistiros al abismo el tiempo suficiente para salvaros el uno al otro.

Cuando realices esta acción, declara con qué PJ creas este pacto. Si está de acuerdo, los dos marcáis Ruina y unen su poder. Ahora esa persona es tu Elegido.

Cuando crees un momento sagrado de comunión con tu Elegido, elige:

- ✦ Dile por qué es más importante que cualquier otra persona. Destruye tantos de tus Lazos como para eliminar la misma cantidad de Estados que sufra tu Elegido.
- ✦ Susurra a su Heraldo y prométele que caerás en la ruina primero. Borra tantas de sus marcas de Ruina como quieras y transfírelas a tu propia barra.
- ✦ Empodera a tu Elegido más allá de lo imaginable. Marca **una Ruina** para otorgarle permanentemente un nuevo poder de la oscuridad que refleje un aspecto de ti: describe lo que es.

MI UNGIDO

Has encontrado a alguien inocente, un recipiente perfecto. Está dispuesto a encarnar tu poder y ocupar tu lugar por un tiempo. Describe quién es y por qué te quiere.

Cuando realices esta acción, crea tu propio Reloj del Juicio Final personal con 12 secciones y nómbralo **Mi poder hecho carne**.

Cuando busques alivio o consuelo a través de tu Ungido, elige:

- ✦ Marca **una Ruina** y marca **Mi poder hecho carne** una vez. Tu Ungido tendrá una nueva cicatriz. Te vuelves mundano y puedes pasar por un mortal. Elimina tus Estados. Pero tus poderes volverán violentamente a ti en el peor momento posible.
- ✦ Marca **dos Ruinas** y marca **Mi poder hecho carne** dos veces. Tú y tu Ungido compartís un momento de intimidad, este se volverá más bello. Elimina tus Estados. Ganas un **Lazo** con tu Ungido.

Cuando el reloj de Mi poder hecho carne esté completo, tu Ungido se corromperá y será consumido por tu poder, tras lo cual tomará una nueva y horrible forma. El Misterio actual se deja de lado. En este momento, tu Ungido se ha convertido en el próximo Heraldo del apocalipsis y ahora emerge de una antigua Puerta de Poder. Usa tu poder con una fuerza de voluntad y pureza de alma mucho superior a la que tú tuviste alguna vez. Dale un nuevo nombre y título acorde con el destructor de mundos en el que se ha convertido.

Tú y los otros PJ debéis lidiar con tu Ungido, de una forma u otra. Una vez que se resuelva esta amenaza apocalíptica, decide si dejarás DIVISION o te quedarás. Si te vas, retira este personaje y crea uno nuevo. Si te quedas, reinicia el Reloj del Juicio Final **Mi poder hecho carne** y elige un nuevo Ungido.

AVANCES DE RUINA

Cada Libroto tiene varias opciones de Avances de Ruina.

ELIGE UNA NUEVA ACCIÓN DE RUINA

Puedes elegir cualquier acción de Ruina nueva de tu propio libroto. Para que se adapte mejor a tu personaje, puedes reescribir la premisa de la acción. The Ruin move should still work functionally the same, but the narrative can be adjusted to fit better.

ELIGE UNA ACCIÓN DE RUINA DE OTRO LIBRETO

Puedes elegir cualquier acción de Ruina de otro libroto, incorporando esos temas para tu PJ.

Si una acción de **Ruina** de otro libroto suena divertida, pero quieres modificar los temas centrales para que se adapten mejor a tu propio personaje, puedes reescribir la premisa o reformular los desencadenantes. Ten en cuenta tus poderes de la oscuridad, origen y demás.

MARCA UN ESTADO DE FORMA PERMANENTE

Elige un **Estado** de tu libroto y márcalo de forma permanente. Esto significa que no puedes volver a marcar ni eliminar este Estado en el futuro. Puedes obtener fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado, como de costumbre.

Este Avance de Ruina representa cómo pierdes la capacidad de controlar tus poderes de la oscuridad y cuánto te acercas a alcanzar tu Punto de inflexión.

OBTIENES UN NUEVO ESTADO DE RUINA

Este Estado de Ruina siempre está marcado y no se puede eliminar como los Estados normales de tu libroto. Puedes ganar fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado de Ruina, al igual que cualquier otro Estado.

Cuando hagas este Avance de Ruina, elige entre las siguientes emociones para que esta se transforme en tu nuevo Estado de Ruina:

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cruel | <input type="checkbox"/> Despiadado | <input type="checkbox"/> Paranoico | <input type="checkbox"/> Temerario |
| <input type="checkbox"/> Culpable | <input type="checkbox"/> Frágil | <input type="checkbox"/> Posesivo | <input type="checkbox"/> Torturado |

Un Estado de Ruina refleja cuánto de cerca estás de convertirte en un Heraldo, y cómo eso afecta tus emociones y acciones.

RETIRA A TU PERSONAJE Y CONVÉRTETE EN UN HERALDO DEL APOCALIPSIS

Cuando hagas este avance, tu personaje elige buscar las antiguas Puertas del Poder para su propio beneficio. Se une a los otros Heraldos y se esfuerza por traer el comienzo del apocalipsis. El personaje puede aparecer en futuros Misterios y directamente oponerse a los PJ.

Cuando ya hayas marcado todos los demás Avances de Ruina, debes elegir este. Sin embargo, puedes optar por hacer este Avance de Ruina en cualquier momento, no tiene por qué ser el último avance que hagas.

Cuando tu personaje se convierta en un Heraldo, ponte de acuerdo con el Guardián para describir el momento. ¿Hay una confrontación directa con alguien de DIVISION antes de que te vayas? ¿Hay un conflicto real con mucho en juego? ¿Desapareces en las sombras, buscando tus propios fines ocultos?

Una vez que hayas retirado a este personaje, elige un nuevo libroto y crea un nuevo personaje.



LOS RECUERDOS DE LOS DEMÁS ME AYUDAN
A ESCONDERME DE MI PROPIO PASADO
ENCARNO LOS SUEÑOS Y LA CRUELDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES INQUISITIVO, EMOCIONAL Y EXTRAÑO
MI CORAZÓN ANHELA CONOCER Y QUE LO CONOZCAN

EL ENCONTRADO

LIBRETO

LO BÁSICO

NOMBRE

ORIGEN

APARIENCIA

QUÉ HA REEMPLAZADO LA MAYORÍA DE TUS RECUERDOS PREVIOS A DIVISION

OSCURIDAD

GANO 2-4 FICHAS DE OSCURIDAD CUANDO...

- ✦ Me siento frustrado o asustado
- ✦ Reacciono con incertidumbre o cobardía
- ✦ Le pido a alguien que escuche mis sabios consejos
- ✦ Le pido a alguien que comparta sus emociones conmigo
- ✦ Encarno un Estado que me afecta



Después de una acción, si tienes **5 o más fichas** de oscuridad, estás **En conflicto**:
Elige entre Lo que la Oscuridad Exige de Ti y tu misión.

PODERES DE LA OSCURIDAD

LAZOS

QUIÉN PUNTUACIÓN DE LAZO

LO QUE LA OSCURIDAD EXIGE DE TI

RECUERDA

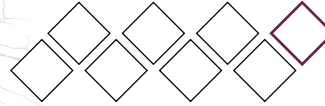
- ✦ Busca comprender las mentes y los corazones que te rodean
- ✦ Lucha por ser valiente y sincero
- ✦ Teme las verdades ocultas en tus recuerdos perdidos

PUNTO DE INFLEXIÓN (cuando marques tu último Estado)

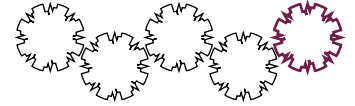
El paso del tiempo te aqueja y hay mucho que te has permitido olvidar. La caja de rompecabezas en tu mente se abre, y no hay forma de apartar la mirada de la verdad.

Describe las terribles escenas retrospectivas que revelan tu papel en el comienzo del apocalipsis y lo que esta revelación te impulsa a hacer. El Guardián añadirá capas de angustia y desesperación a tus recuerdos. Luego revelará a alguien de tu pasado que está decidido a destruirte a ti y a todo lo que amas. ¿Qué pistas ves que revelan lo cerca que está de encontrarte?

EXPERIENCIA (Avance con 8)



RUINA (Avance con 5)



TU IMPULSO

Al comienzo de cada sesión, elige uno para explorar mientras juegas.

Al final de la sesión, responde a la pregunta: si la respuesta es sí, marca 1 PX o 1 Ruina.

- ¿Recuperaste un fragmento de tus recuerdos?
- ¿Dejaste ir uno de tus recuerdos y lo sustituiste por uno nuevo?
- ¿Abriste tu mente o tu corazón a otro monstruo?
- ¿Actuaste de una manera que contradice lo que sabes de tu yo pasado?
- ¿Utilizaste las emociones o los recuerdos de otro para sacar ventaja por tu crueldad?

PREGUNTAS DEL FIN DE LA SESIÓN

Al final de la sesión, responde estas preguntas:

- ✦ Expresaste tu naturaleza monstruosa y/o tu humanidad? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Aprendiste algo significativo sobre ti y/o tu ruina inminente? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Aprendiste algo significativo sobre un compañero monstruo? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Descubriste al menos una Llave del apocalipsis o intentaste Abrir la Puerta de la Perdición? Si no, marca 1 Ruina.

AVANCES Y XP

- Elige una nueva acción de libreto
- Elige una nueva acción de DIVISION
- Elige una acción de otro libreto
 - Describe una nueva forma de obtener fichas de oscuridad
- Elige un nuevo poder de la oscuridad de tu libreto
- Cambia tu libreto

AVANCES DE RUINA

- Elige una nueva acción de Ruina
- Elige una acción de Ruina de otro libreto
- Marca un Estado de forma permanente
- Obtienes un nuevo Estado de Ruina
 - Retira a tu personaje y conviértete en un Heraldo del apocalipsis

ESTADOS

- INALCANZABLE
- A LA DEFENSIVA
- OBSESIONADO
- INTROSPECTIVO
-
-



LOS RECUERDOS DE LOS DEMÁS ME AYUDAN
A ESCONDERME DE MI PROPIO PASADO
ENCARNO LOS SUEÑOS Y LA CRUELDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES INQUISITIVO, EMOCIONAL Y EXTRAÑO
MI CORAZÓN ANHELA CONOCER Y QUE LO CONOZCAN

EL ENCONTRADO

LIBRETO

ACCIONES

■ NO PUEDES OCULTARME TUS EMOCIONES *(acción inicial)*

Eres sensible a los pensamientos superficiales y a los sentimientos intensos de quienes te rodean.

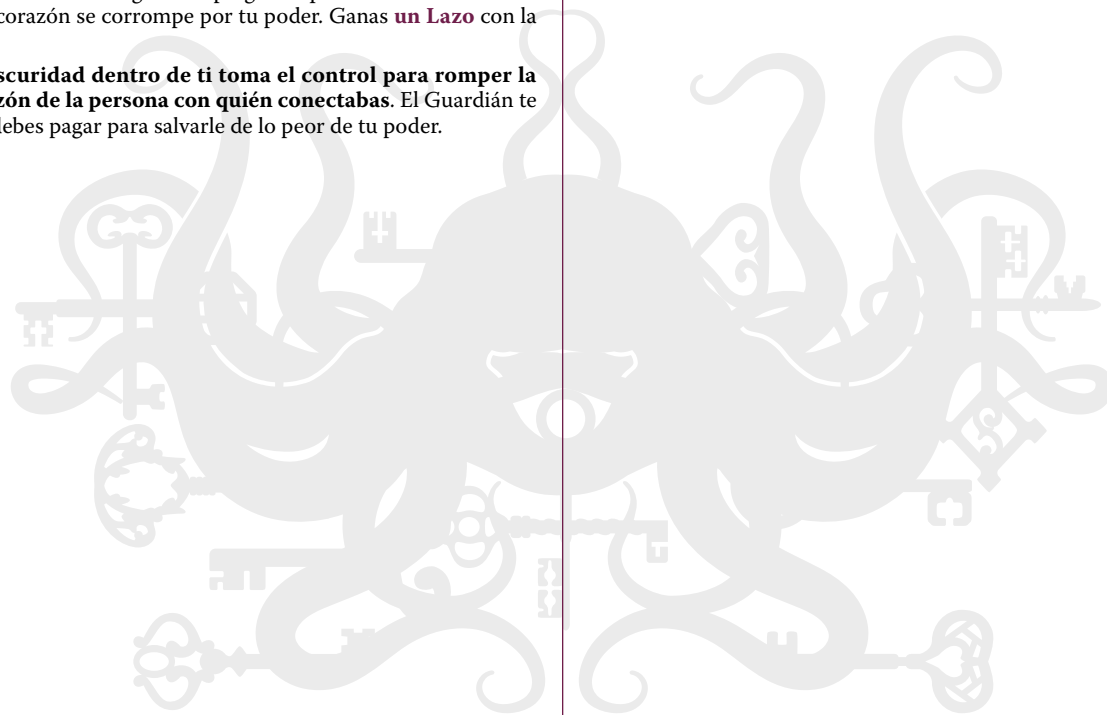
Cuando profundices en tus sentidos, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 percibes algo más bajo la superficie, pregunta dos:

- * ¿Qué desearías que pasara?
- * ¿Qué escondes?
- * ¿A qué le temes?
- * ¿A quién o qué amas por encima de todo?
- * ¿Cómo puedo hacer que confíes en mí?
- * ¿Qué no te das cuenta de que sabes? Dibuja una línea entre una **Llave** y una Faceta del Misterio. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio.

CON UN 11+ su mente se vierte en la tuya. Elige una de las preguntas de arriba. Tu objetivo también elegirá una pregunta que hacerte. El Guardián te dirá cómo su corazón se corrompe por tu poder. Ganas un **Lazo** con la otra persona.

CON UN 7- la oscuridad dentro de ti toma el control para romper la mente y el corazón de la persona con quién conectabas. El Guardián te dirá qué precio debes pagar para salvarle de lo peor de tu poder.





OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ELIGE LAS OPCIONES DE PERSONAJE

Rellena la primera página de tu libreto con las elecciones que hagas de las listas siguientes. Usarás el libreto mientras juegas.

TU NOMBRE *(elige 1)*

- un nombre extraño
- un nombre que transmite la profundidad de lo desconocido
- un nombre que me recuerda el misterio que me dio a luz
- un nombre que otra persona me puso para marcar una fecha propicia
- un nombre sobre el que debo tomar una decisión algún día

AL INTERPRETAR AL ENCONTRADO, RECUERDA:

- ✦ Busca comprender las mentes y los corazones que te rodean
- ✦ Lucha por ser valiente y sincero
- ✦ Teme las verdades ocultas en tus recuerdos perdidos

TU APARIENCIA *(elige 1-3)*

- un cuerpo monstruoso que inspiró películas de terror
- un aura hipnotizante
- el olor del incienso y las flores
- una máscara aterradora que cubre mi belleza
- un disfraz que me queda mal
- cicatrices de una época que no puedo recordar
- el tacto más frío y la expresión más cálida
- algo que insinúa mi lucha por ser humano

TU ORIGEN *(elige 1)*

- me encontraron en una tumba antigua y llevo la cara de una leyenda
- me encontraron en una instalación abandonada en la que se llevaban a cabo crueles experimentos
- me encontraron en un mundo extraño y me trajeron de vuelta con ellos contra mi voluntad
- otra cosa que describa cómo el tiempo me olvidó y por qué no puedo recordar quién soy

¿QUÉ HA REEMPLAZADO LA MAYORÍA DE TUS RECUERDOS PREVIOS A DIVISION? *(elige 1)*

- sueños despiertos que corrompen o socavan mi realidad
- sombras inquietantes que se burlan de mí con voces distorsionadas
- recuerdos nítidos sobre alguien que pertenece a otro tiempo y lugar
- una escalofriante sensación de pérdida y un profundo abismo de la nada
- otra cosa que me recuerde que debo crear nuevos recuerdos si espero escapar del pasado

TUS PODERES DE LA OSCURIDAD *(elige 2)*

- Telequinesis
- Telepatía y explosiones mentales
- Antiguas armas mágicas
- Afinidad con las criaturas
- Absorción de poder

¿QUÉ TE EXIGE LA OSCURIDAD? *(elige 2)*

- conocer a mi cruel creador
- destruir a mis amigos antes de que me destruyan
- empoderar a los Heraldos del apocalipsis
- crear un ejército de títeres sin sentido
- abrir un portal permanente a un reino oscuro
- lastimar a quienes me quieren
- otra cosa que me haría sentir realmente solo

LAZOS INICIALES

- ✦ Tú estabas allí cuando me encontraron. ¿Me compadeces o me admiras? *(Ganas un Lazo con esa persona)*
- ✦ Me amas, pero yo no entiendo el amor. ¿Por qué no renuncias a mí? *(Ganas dos Lazos con esa persona)*
- ✦ ¿Por qué estoy tentado de ceder a Lo que la oscuridad me exige? *(Ganas un Lazo con Lo que la oscuridad exige de ti)*





ACCIONES DE LIBRETO

Tu acción inicial es **NO PUEDES OCULTARME TUS EMOCIONES**. Otros libretos no pueden elegir esta acción como un Avance. Elige una acción más y después elige entre una de tus acciones de Ruina o una acción de **DIVISION** (asegúrate de que todos saben cuál es).

NO PUEDES OCULTARME TUS EMOCIONES (acción inicial)

Eres sensible a los pensamientos superficiales y a los sentimientos intensos de quienes te rodean.

Quando profundices en tus sentidos, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 percibes algo más bajo la superficie, pregunta dos:

- ✦ ¿Qué desearías que pasara?
- ✦ ¿Qué escondes?
- ✦ ¿A qué le temes?
- ✦ ¿A quién o qué amas por encima de todo?
- ✦ ¿Cómo puedo hacer que confíes en mí?
- ✦ ¿Qué no te das cuenta de que sabes? Dibuja una línea entre una Llave y una Faceta del Misterio. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio.

CON UN 11+ su mente se vierte en la tuya. Elige una de las preguntas de arriba. Tu objetivo también elegirá una pregunta que hacerte. El Guardián te dirá cómo su corazón se corrompe por tu poder. Ganas un Lazo con la otra persona.

CON UN 7- la oscuridad dentro de ti toma el control para romper la mente y el corazón de la persona con quien conectabas. El Guardián te dirá qué precio debes pagar para salvarle de lo peor de tu poder.

CAMINA CONMIGO EN SUEÑOS

Has aprendido a viajar a través de los portales que conectan a todos los soñadores. Incluso los lugares, objetos y Heraldos sueñan.

Quando busques entendimiento o sabiduría en los sueños, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 encuentras exactamente lo que buscas. Elige dos:

- ✦ Descubres un secreto.
- ✦ Implantas una sugestión que cambia la realidad.
- ✦ Escondes algo en el sueño.
- ✦ Traes algo del sueño.
- ✦ Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio que te reveló tu sueño. Reescribe o añade una Faceta del Misterio que refleje esta verdad.

CON UN 11+ te encuentras con algo inquietante, elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes.

- ✦ Pierdes el control de tus poderes de una manera terrible, marca un Estado.
- ✦ Estás al alcance de algo horrible, marca una Ruina.
- ✦ Pones en peligro a alguien, destruye un Lazo con esa persona.

CON UN 7- el sueño se deshace y se filtra violentamente al mundo. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

UN HOMBRE DE MIL ROSTROS

Has aprendido a reflejar los pensamientos de los demás, para ayudarles a ver a quien desean ver.

Quando permitas que tu forma fluctúe e imite la cara de otro, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 los pensamientos y los recuerdos se unen en una canción y tu forma armoniza con ella, elige dos:

- ✦ Pareces una persona que causa miedo e intimida fácilmente a los demás.
- ✦ Pareces una persona diferente para cada persona, alguien discreto y fácil de subestimar.
- ✦ La forma es estable y durará tanto como puedas concentrarte en mantenerla.
- ✦ Obtienes los recuerdos y pensamientos de quienquiera que parezcas.

CON UN 11+ tus propios pensamientos y recuerdos son discordantes y la canción vacila por un momento, elige una de las opciones anteriores y otra de las siguientes:

- ✦ Debes sacrificar uno de tus propios recuerdos, destruye un Lazo.
- ✦ Aprendes algo perturbador a través de los pensamientos y recuerdos de otro, marca un Estado.
- ✦ Un aspecto de tu subconsciente se escapa a la mente de otro, marca una Ruina.

CON UN 7- pensamiento o recuerdo lleva la marca de un Herald, lo que hace que pierdas el control de tu forma por completo. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

NO ESTÁS SOLO

Quando un PJ está EN CONFLICTO y debe tomar una decisión, puedes ponerte en contacto con él a través de su mente y decirle por qué no debe tener miedo.

Marca un Estado y pregúntale: «¿Cómo puedo ayudarte a creer en ti mismo?». Ya no tenéis que tomar una decisión, y encontráis un momento de claridad y calma. Además, los dos ganáis un Lazo entre ambos.

LA VERDAD POR ENCIMA DE TODO

Quando vayas a TOMAR LLAVES en solitario mientras te pones en peligro, toma 3 fichas de oscuridad antes de hacerlo.

DURANTE MUCHO TIEMPO ESTUVE SOLO

Pasaste muchos años solo antes de que DIVISION te encontrara. Has aprendido sobre la sabiduría de la soledad, la fortaleza en el aislamiento. A diferencia de otros PJ, puedes crear un Lazo contigo mismo.

Quando elijas la sabiduría de la soledad, cuéntale a todos cómo pasas el tiempo a solas. ¿Qué haces? ¿Por qué te resulta calmante, fructífero o introspectivo? Ganas un Lazo contigo mismo. Puedes gastar estos Lazos contigo mismo de forma normal.



ACCIONES DE RUINA

MARIONETA OSCURA

La oscuridad quiere ser moldeada por ti y anhela tu control.

Cuando elijas esta acción, crea una marioneta a partir de los pensamientos oscuros y retorcidos que has recopilado de los demás a lo largo de los años. Describe dos emociones que pueda sentir y comprender.

Cuando quieras darle órdenes a tu marioneta marca **una Ruina** y elige una:

- * Te protege a ti o a alguien importante para ti.
- * Crea una distracción astuta.
- * Se hace pasar por alguien o algo durante un tiempo.
- * Refleja el poder de la oscuridad de otro PJ, usándolo inmediatamente con gran efecto.

Una vez que complete la tarea, el títere deseará escapar a la tierra de los sueños. Elige:

- * Permítele escapar, sabiendo que creará otros como él e infectará más sueños.
- * Marca **una Ruina** para atarla a ti, por ahora. Esperará tu próxima orden. La primera vez que lo hagas, ponle un nombre. Te verá como su figura paternal.

¿DÓNDE TERMINAS TÚ, DÓNDE EMPIEZO YO?

Sabes que el corazón es muy fuerte, pero frágil.

Cuando conoces el deseo o estado emocional de un PNJ (o de un PJ), si tienes su permiso, puedes tocarlo y alterarlo. Marca **una Ruina** y elige dos:

- * Profundizarlo
- * Disminuirlo
- * Poner en primer plano
- * Cambiar su naturaleza
- * Cambiar su objetivo
- * Eliminarlo por un tiempo

Mientras mantengas el control sobre su deseo o emoción, sentirás lo que la otra persona siente. Puedes liberar su corazón de tu control en cualquier momento.

DEJA QUE LAS DEIDADES DORMIDAS DESCANSEN

En algún lugar de tus recuerdos se encuentra la verdad: una vez fuiste un ser cósmico terrible y vengativo, destructor de almas y mundos, antes de que los héroes te obligaran a dormir. Lo que eres ahora es solo un sueño hecho realidad, mientras que el verdadero tú continúa durmiendo, anhelando una nueva era de destrucción.

Crea tu propio Reloj del Juicio Final con 12 secciones y nómbralo: **El sueño termina**.

Cuando te acerques a tu verdadero yo y recuperes parte de tu poder cósmico destructivo, elige:

- * Marca **una Ruina** y marca **El sueño termina** una vez. Exudas sueños cósmicos de terror. Los sueños causan alucinaciones horribles a tu alrededor e infectan con pesadillas corruptas a los vulnerables. No puedes controlar quién se ve perjudicado ni tampoco cuál será la naturaleza de su corrupción.
- * Apúntate **dos Ruinas** y marca **El sueño termina** dos veces. Esgrimes sueños cósmicos de terror como el arma más afilada: infecta a un objetivo vulnerable con alucinaciones horripilantes y dale vida a una de sus pesadillas. Además, ganas **un Lazo** con Mi forma cósmica y verdadera.

Cuando completas el reloj de El sueño termina, te despiertas y recuperas tu forma cósmica y verdadera. Cualquiera que sea el Misterio actual, se deja de lado. En este momento, te conviertes en el próximo Herald del apocalipsis y emerges de una antigua Puerta de Poder. Por fin te sientes entero, pero eres aterrador y superas la comprensión mortal. Date un nuevo nombre y título acorde con el horror cósmico que eres.

Ya no formas parte de DIVISION. Los otros PJ deben lidiar contigo, de una forma u otra. Una vez que se resuelva tu amenaza apocalíptica, retira a este personaje y crea uno nuevo.

CORONADO POR EL SUEÑO, EXALTADO POR LA PESADILLA

Has aprendido a aprovechar los sueños y a crear armas grandes y peligrosas a partir de ellos. **Cuando conviertas los sueños en un arma peligrosa**, marca **Ruina** y elige una:

- * **Es un arma física**. Otros pueden interactuar con ella y recogerla. Se puede destruir físicamente.
- * **Es un arma emocional**. Solo puedes blandirla tú, o alguien a quien se la des. Se puede alterar emocionalmente.
- * **Es un arma de oscuridad**. Cualquier monstruo o criatura de la oscuridad puede usarla y verla, pero los mundanos y los mortales no pueden.
- * **Es un arma de pesadilla pura**. Tiene voluntad y mente propias. Se crea a sí misma. Es potente, imparable. Es exactamente lo que necesitas. Solo sigue tus órdenes durante un tiempo.

AVANCES DE RUINA

Cada Libreto tiene varias opciones de Avances de Ruina.

ELIGE UNA NUEVA ACCIÓN DE RUINA

Puedes elegir cualquier acción de Ruina nueva de tu propio libreto. Para que se adapte mejor a tu personaje, puedes reescribir la premisa de la acción. La acción de Ruina debería funcionar de la misma forma, pero la narrativa puede ajustarse para que se adapte mejor.

ELIGE UNA ACCIÓN DE RUINA DE OTRO LIBRETO

Puedes elegir cualquier acción de Ruina de otro libreto, incorporando esos temas para tu PJ.

Si una acción de Ruina de otro libreto suena divertida, pero quieres modificar los temas centrales para que se adapten mejor a tu propio personaje, puedes reescribir la premisa o reformular los desencadenantes. Ten en cuenta tus poderes de la oscuridad, origen y demás.

MARCA UN ESTADO DE FORMA PERMANENTE

Elige un **Estado** de tu libreto y márcalo de forma permanente. Esto significa que no puedes volver a marcar ni eliminar este Estado en el futuro. Puedes obtener fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado, como de costumbre.

Este Avance de Ruina representa cómo pierdes la capacidad de controlar tus poderes de la oscuridad y cuánto te acercas a alcanzar tu Punto de inflexión.

OBTIENES UN NUEVO ESTADO DE RUINA

Este Estado de Ruina siempre está marcado y no se puede eliminar como los Estados normales de tu libreto. Puedes ganar fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado de Ruina, al igual que cualquier otro Estado.

Cuando hagas este Avance de Ruina, elige entre las siguientes emociones para que esta se transforme en tu nuevo Estado de Ruina:

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cruel | <input type="checkbox"/> Despiadado | <input type="checkbox"/> Paranoico | <input type="checkbox"/> Temerario |
| <input type="checkbox"/> Culpable | <input type="checkbox"/> Frágil | <input type="checkbox"/> Posesivo | <input type="checkbox"/> Torturado |

Un Estado de Ruina refleja cuánto de cerca estás de convertirte en un Herald, y cómo eso afecta tus emociones y acciones.

RETIRA A TU PERSONAJE Y CONVIÉRTETE EN UN HERALDO DEL APOCALIPSIS

Cuando haces este avance, tu personaje elige buscar las antiguas Puertas del Poder para su propio beneficio. Se une a los otros Heraldos y se esfuerza por traer el comienzo del apocalipsis. El personaje puede aparecer en futuros Misterios y directamente oponerse a los PJ.

Cuando ya hayas marcado todos los demás Avances de Ruina, debes elegir este. Sin embargo, puedes optar por hacer este Avance de Ruina en cualquier momento, no tiene por qué ser el último avance que hagas.

Cuando tu personaje se convierta en un Herald, ponte de acuerdo con el Guardián para describir el momento. ¿Hay una confrontación directa con alguien de DIVISION antes de que te vayas? ¿Hay un conflicto real con mucho en juego? ¿Desapareces en las sombras, buscando tus propios fines ocultos?

Una vez que hayas retirado a este personaje, elige un nuevo libreto y crea un nuevo personaje.

TENGO UNA RELACIÓN ESPECIAL Y PERSONAL CON LA MUERTE
 ENCARNO LA FRIALDAD Y EL FINAL DEL APOCALIPSIS
 MI PODER ES ESCLARECEDOR, FRÍAMENTE LÓGICO Y EFÍMERO
 MI CORAZÓN ANHELA GUIAR Y SER GUIADO

LIBRETO

NOMBRE

ORIGEN

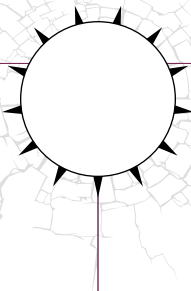
APARIENCIA

QUÉ FORMA TOMA LA MUERTE PARA HABLARTE

OSCURIDAD

GANO 2-4 FICHAS DE OSCURIDAD CUANDO...

- ☛ Me siento ignorado o irrelevante
- ☛ Reacciono con razón y fría lógica
- ☛ Le pido a alguien que siga mis instrucciones
- ☛ Le pido a alguien que ignore su corazón
- ☛ Encarno un Estado que me afecta



Después de una acción, si tienes **5 o más fichas** de oscuridad, estás **En conflicto**:
 Elige entre *Lo que la Oscuridad Exige de Ti* y *tu misión*.

PODERES DE LA OSCURIDAD

LAZOS

QUIÉN PUNTUACIÓN DE LAZO

LO QUE LA OSCURIDAD EXIGE DE TI

RECUERDA

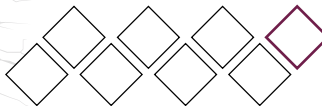
- ☛ Mantén cerca a la Muerte
- ☛ Esconde tu corazón detrás de la lógica
- ☛ Decide por qué elegiste seguir viviendo

PUNTO DE INFLEXIÓN *(cuando marques tu último Estado)*

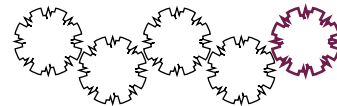
Tu delirio llega a su fin y te ves obligado a ser testigo del doloroso estado de tu alma hueca. La Muerte ha dejado su huella en ti: eres una cosa retorcida y miserable que anhela la destrucción mutua. No hay vuelta atrás para ti, solo existe el vacío inconcebible de esta lamentable existencia.

Describe cómo el vacío en tu alma tira y debilita la fuerza vital de todos y de todo lo que te rodea, hiriendo a los inocentes y a los débiles. El Guardián te dirá cómo la Muerte gana más poder a través de ti y cómo algo bello en el mundo muere como resultado.

EXPERIENCIA *(Avance con 8)*



RUINA *(Avance con 5)*



TU IMPULSO

Al comienzo de cada sesión, elige uno para explorar mientras juegas.

Al final de la sesión, responde a la pregunta: si la respuesta es sí, marca 1 PX o 1 Ruina.

- ¿Tuviste un momento íntimo o angustioso con la Muerte?
- ¿Fuiste demasiado lejos en busca de la verdad?
- ¿Cediste a la tentación de los vivos y te entregaste al placer o al vicio?
- ¿Priorizaste los intereses de DIVISION sobre tus compañeros monstruos?
- ¿Encontraste algo o alguien por lo que valga la pena vivir?

PREGUNTAS DEL FIN DE LA SESIÓN

Al final de la sesión, responde estas preguntas:

- ☛ Expresaste tu naturaleza monstruosa y/o tu humanidad? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ☛ ¿Aprendiste algo significativo sobre ti y/o tu ruina inminente? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ☛ ¿Aprendiste algo significativo sobre un compañero monstruo? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ☛ ¿Descubriste al menos una Llave del apocalipsis o intentaste Abrir la Puerta de la Perdición? Si no, marca 1 Ruina.

AVANCES Y XP

- Elige una nueva acción de libreto
- Elige una nueva acción de DIVISION
- Elige una acción de otro libreto
 - Describe una nueva forma de obtener fichas de oscuridad
 - Elige un nuevo poder de la oscuridad de tu libreto
 - Cambia tu libreto

AVANCES DE RUINA

- Elige una nueva acción de Ruina
- Elige una acción de Ruina de otro libreto
- Marca un Estado de forma permanente
- Obtienes un nuevo Estado de Ruina
 - Retira a tu personaje y conviértete en un Heraldo del apocalipsis

ESTADOS

- SOLITARIO
- DISTRAÍDO
- DESPIADADO
- OBSESIONADO
-
-

TENGO UNA RELACIÓN ESPECIAL Y PERSONAL CON LA MUERTE
ENCARNO LA FRIALDAD Y EL FINAL DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES ESCLARECEDOR, FRÍAMENTE LÓGICO Y EFÍMERO
MI CORAZÓN ANHELA GUIAR Y SER GUIADO

LIBRETO

■ **LA MUERTE ESTUVO AQUÍ** *(acción inicial)*

La Muerte llega a todos los lugares y al corazón de todas las cosas.

Cuando busques reconstruir eventos o aprender algo valioso en un área, gasta fichas de oscuridad y tira.

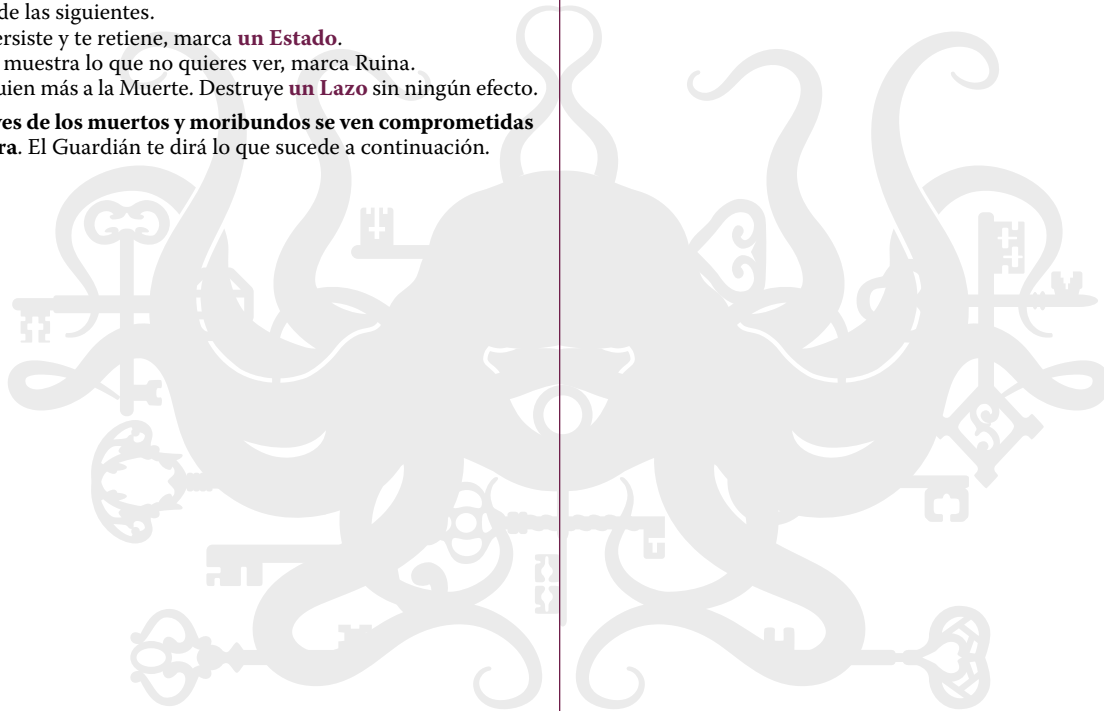
CON UN 8-10 la Muerte te muestra exactamente lo que sucedió aquí. Además, acercas a la Muerte a ti. Haz dos preguntas que la Muerte responderá:

- * ¿Qué visión más allá de estos eventos puedes mostrarme?
- * ¿Qué elemento o conocimiento importante se extrajo de aquí?
- * ¿Qué pruebas aquí ayudarán a mi investigación?
- * ¿Cómo puedo usar algo de esto como ventaja?
- * ¿Qué es lo que acerca a la Muerte? Traza una línea entre **una Llave** y una Faceta del Misterio. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio.

CON UN 11+ los susurros de la Muerte te abruma, elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes.

- * La Muerte persiste y te retiene, marca **un Estado**.
- * La Muerte te muestra lo que no quieres ver, marca **Ruina**.
- * Acercas a alguien más a la Muerte. Destruye **un Lazo** sin ningún efecto.

CON UN 7- las leyes de los muertos y moribundos se ven comprometidas de alguna manera. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.



LA SOMBRA

TENGO UNA RELACIÓN ESPECIAL Y PERSONAL CON LA MUERTE
ENCARNO LA FRIALDAD Y EL FINAL DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES ESCLARECEDOR, FRÍAMENTE LÓGICO Y EFÍMERO
MI CORAZÓN ANHELA GUIAR Y SER GUIADO



OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ELIGE LAS OPCIONES DE PERSONAJE

Rellena la primera página de tu libreto con las elecciones que hagas de las listas siguientes. Usarás el libreto mientras juegas.

TU NOMBRE *(elige 1)*

- un nombre tradicional que transmite conocimiento e historia
- un nombre que me recuerda la vida mortal que una vez conocí
- un nombre con el que alguien me condenó
- un título que necesito reclamar algún día

CUANDO INTERPRETES A LA SOMBRA, RECUERDA...

- * Mantén cerca a la Muerte
- * Esconde tu corazón detrás de la lógica
- * Decide por qué elegiste seguir viviendo

TU APARIENCIA *(elige 1-3)*

- un cuerpo vaporoso contenido por un traje
- un aura de extraños colores brillantes
- el olor de los libros y la madera oscura
- un rostro que nunca puede asentarse en algo real
- un símbolo que demuestra que mi alma pertenece a otro
- un acento elegante o una voz cantarina
- un compañero fantasmal que nunca habla
- algo que insinúa mi lucha por ser humano

TU ORIGEN *(elige 1)*

- fui un médium famoso y perdí mi cuerpo en un terrible accidente
- me acerqué demasiado a la verdad y morí, pero la muerte no me llevó
- no recuerdo mi vida anterior y tengo un cuerpo radiactivo con una semivida limitada
- otra cosa que describa cómo perdí mi forma en manos de la muerte pero que me aferro a mi alma con fuerza

¿QUÉ FORMA TOMA LA MUERTE PARA HABLARTE? *(elige 1)*

- lleva las caras de aquellos a los que no protegí
- congela el tiempo y posee a alguien cerca de mí para usar su voz
- es el viento silbante y la lluvia torrencial, y habla en versos rotos
- me espera en superficies reflectantes y se parece a mí antes de mi muerte
- otra cosa que muestre lo mucho que la Muerte se preocupa por mí

TUS PODERES DE LA OSCURIDAD *(elige 2)*

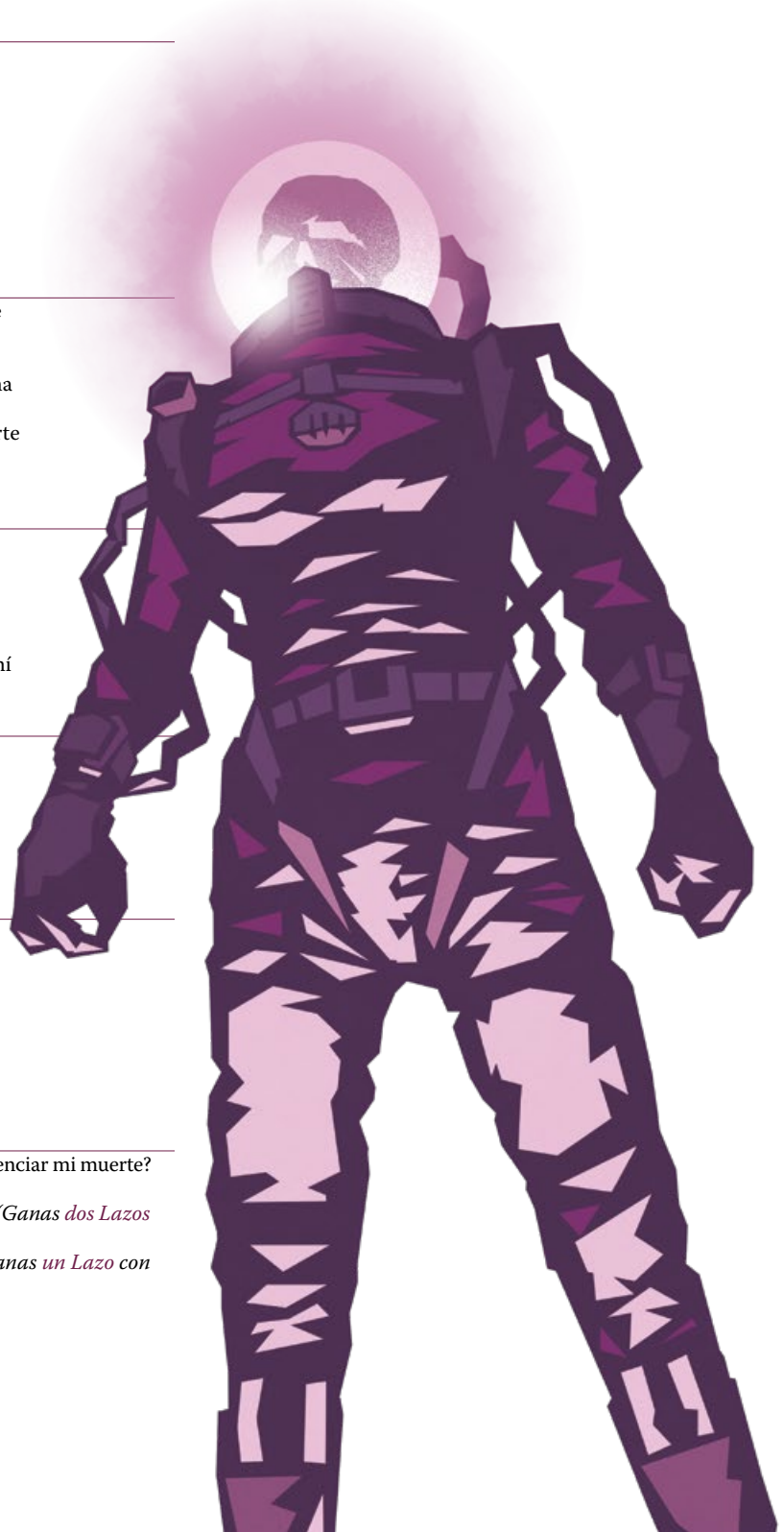
- Nigromancia
- Deja que los muertos hablen
- Magia de las sombras
- Fuerza y velocidad sobrenaturales
- Máquinas impulsadas por la magia del alma

¿QUÉ TE EXIGE LA OSCURIDAD? *(elige 2)*

- enamorarme del destructor de mundos
- romper el velo entre los vivos y los muertos
- matar a la Muerte
- consumir a todos los psíquicos del mundo
- destruir cualquier cosa cercana a una amistad
- revitalizar una maldición ancestral
- otra cosa que me haría renunciar a mi alma

LAZOS INICIALES

- * Tú estabas allí cuando morí. ¿Cómo transformó nuestra relación presenciar mi muerte? *(Ganas un Lazo con esa persona)*
- * Te amo, pero no puedo aceptarlo. ¿Por qué me permites ignorarlo? *(Ganas dos Lazos con esa persona)*
- * Por qué estoy tentado de ceder a Lo que la oscuridad me exige? *(Ganas un Lazo con Lo que la oscuridad exige de ti)*





ACCIONES DE LIBRETO

La acción inicial de *La Sombra* es **LA MUERTE ESTUVO AQUÍ**. Otros libretos no pueden elegir esta acción como un Avance. Elige una acción más y después elige entre una de tus acciones de Ruina o una acción de *DIVISION* (asegúrate de que todos saben cuál es).

LA MUERTE ESTUVO AQUÍ (acción inicial)

La Muerte llega a todos los lugares y al corazón de todas las cosas.

Quando busques reconstruir eventos o aprender algo valioso en un área, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 la Muerte te muestra exactamente lo que sucedió aquí. Además, acerca a la Muerte a ti. Haz dos preguntas que la Muerte responderá:

- ✦ ¿Qué visión más allá de estos eventos puedes mostrarme?
- ✦ ¿Qué elemento o conocimiento importante se extrajo de aquí?
- ✦ ¿Qué pruebas aquí ayudarán a mi investigación?
- ✦ ¿Cómo puedo usar algo de esto como ventaja?
- ✦ ¿Qué es lo que acerca a la Muerte? Traza una línea entre **una Llave** y una Faceta del Misterio. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio.

CON UN 11+ los susurros de la Muerte te abruma, elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes.

- ✦ La Muerte persiste y te retiene, marca **un Estado**.
- ✦ La Muerte te muestra lo que no quieres ver, marca **una Ruina**.
- ✦ Acerca a alguien más a la Muerte. Destruye **un Lazo** sin ningún efecto.

CON UN 7- las leyes de los muertos y moribundos se ven comprometidas de alguna manera. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

ALMA FUERTE COMO EL ACERO

Tus frías habilidades analíticas te ayudan a diseñar el plan perfecto.

Quando estudies una situación tensa, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 el plan comienza a formarse. Haz dos preguntas de las siguientes:

- ✦ ¿Qué me dicen los archivos de *DIVISION* al respecto?
- ✦ ¿Cuál de nuestros poderes de la oscuridad será más efectivo?
- ✦ ¿Qué debilidad percibo?
- ✦ ¿Quién o qué puede ayudarme?
- ✦ ¿Cómo podríamos terminar esto rápidamente?

CON UN 11+ puedes hacer una de las preguntas anteriores, pero llegas a una conclusión desgarradora sobre la situación. El Guardián te hará una pregunta difícil que debes responder.

CON UN 7- el Heraldo se había preparado para este momento y se activa una trampa. Prepárate para lo peor.

¡YO SOY EL EXPERTO!

Quando alguien gasta un Lazo contigo para recibir el bonificador de +1 o -1, puede pedir tu consejo experto. Si lo sigue, la otra persona también puede elegir uno:

- ✦ Eliminar **un Estado**.
- ✦ Que ganes **un Lazo** con la persona en cuestión.
- ✦ Cambiar un detalle o contexto sobre **una Llave**.

TU REPUTACIÓN TE PRECEDE

Quando te encuentras por primera vez con un PNJ o una Facción con nombre, puedes declarar que tienen vínculos íntimos con *DIVISION*. Quando lo hagas, gasta fichas de oscuridad y tira. El Guardián te dirá algo significativo y valioso, incluso si fallas.

CON UN 8-10 sabes mucho sobre ellos. Elige una:

- ✦ Tienes una conexión significativa, ganas **un Lazo** con la otra persona.
- ✦ Confían en ti y/o *DIVISION*, elimina **un Estado**.
- ✦ Declara cómo pueden ayudarte a escapar de tu perdición, borra **una Ruina**.

CON UN 11+ son peligrosos para ti o *DIVISION*. El Guardián te dirá cuál de los dos. Elige una:

- ✦ Te atrae independientemente del peligro, ganas **un Lazo** con la otra persona.
- ✦ Revuelven el Heraldo dentro de ti, marcas **una Ruina**.

CON UN 7- tienen algo sobre ti. ¿Qué terrible secreto saben de ti?

EL ABOGADO DEL DIABLO

Tienes un mentor, alguien antiguo y aterrador que viste piel humana. Te dice lo que necesitas saber, siempre y cuando demuestres que mereces su atención e interés.

Al comienzo de cada sesión, reflexiona un momento con tu mentor. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 recuerdas un momento en el que tu mentor estaba satisfecho contigo. Sus siniestros acertijos dan sentido a lo que está sucediendo en el presente. Elige dos:

- ✦ Te enseñó que las emociones solo se interponen en el camino, elimina **un Estado**.
- ✦ Te enseñó a reconocer a los agentes encubiertos de *DIVISION*, nombra un PNJ que sea un agente y obtén **un Lazo** con él.
- ✦ Te enseñó los crueles patrones del apocalipsis, declara una verdad irrevocable sobre el Misterio. Reescribe o añade una Faceta del Misterio que refleje esta verdad.
- ✦ Te reveló tu destino como Heraldo, ganas **un Lazo** con Lo que *la oscuridad exige de ti*.
- ✦ Te puso a prueba sin compasión ni misericordia. Marca **1 PX**.

CON UN 11+ recuerdas un momento en el que tu mentor expresó su decepción. Elige una de las de arriba, pero debes demostrar tu valía. Elige una:

- ✦ Informa sobre tus compañeros monstruos para satisfacer el apetito de tu mentor. Destruye **un Lazo** con un PJ.
- ✦ Negocias con el Heraldo dentro de ti para ganar poder, marca **una Ruina**.

CON UN 7- recibes una advertencia grave u órdenes difíciles de tu mentor, el Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

PERMITIDME PROPONER UNA TEORÍA

Quando otro PJ intente **TOMAR LLAVES**, pregúntale si quiere tu consejo experto. Si lo hace, trabajad juntos para describir cómo corriges su método o razonamiento. La otra persona tira con normalidad, pero además:

CON UN 8-10 cualquier PJ puede añadir o cambiar un detalle de la Llave que ofrece el Guardián.

CON UN 11+ el Guardián proporcionará una oportunidad de oro para evitar la peor de las consecuencias.

SIN EMBARGO, CON UN 7- todas las consecuencias de la tirada te afectan a ti en lugar de al jugador que tiró, incluida la opción de marcar **una Ruina** para descubrir **una Llave**.



ACCIONES DE RUINA

NO PUEDES ESCAPAR DE LA VERDAD

Tus conocimientos se pueden utilizar como arma y has aprendido a afilar la verdad hasta volverla cortante.

En cualquier momento puedes revelar el terrible secreto oscuro de un PNJ (o un PJ, si está de acuerdo) en una escena. Elige:

- ☛ Marca **una Ruina**, hablas en voz baja y la verdad duele. La otra persona decide: renunciar a algo valioso para quedarse y luchar, o preservar su propia seguridad huyendo o rindiéndose.
- ☛ Marca **dos Ruinas**, tus palabras cortan sin piedad. La otra persona decide: acepta tus palabras y hace lo que deseas por ahora, o te ofrece otra verdad a un gran coste para sí misma.

LA MUERTE ME DESTROZÓ PRIMERO

Cuando un PJ esté a punto de marcar su último Estado y alcanzar su Punto de inflexión, pregúntale si desea que intervengas. Si está de acuerdo, invocas a la Muerte a su lado. No tienes que estar físicamente presente en la escena para poder hacerlo.

Cuando la Muerte llega, te pide algo a cambio de su ayuda. Elige:

- ☛ Marca **una Ruina** y describe cómo la Muerte frenará su tormento. El PJ elimina dos Estados. Describe cómo apaciguas y honras a la Muerte como lo solicitó.
- ☛ Marca **dos Ruinas**, el Heraldo dentro de ti despierta y obligas a la Muerte a servirte sin honrar su petición. El PJ elimina **dos Estados**. Además, describe cómo la Muerte te marca visiblemente como un Heraldo.

LA MUERTE SIEMPRE DA VIDA

Entiendes íntimamente que la Muerte y la Vida están conectadas a todas las cosas.

Cuando una persona, objeto o ubicación está al borde de la muerte o el deterioro, puedes optar por tomar a la Muerte como rehén y exigirle a la Vida que haga un trato contigo.

Cuando tomes a la Muerte como rehén, elige:

- ☛ Marca **una Ruina**, y el flujo y reflujo de la Vida se revelará ante ti. Si retienes a la Muerte por un tiempo, el Guardián te dirá lo que la Vida exige a cambio.
- ☛ Marca **dos Ruinas** y destroza una parte de tu alma imperecedera. El fragmento imbuirá a la persona, objeto o ubicación en su lugar. La Muerte no podrá tocarlo sin tu permiso expreso.

EL CORREDOR DE LAS PUERTAS

Has estado en DIVISION el tiempo suficiente como para que te confiaran un secreto. A lo largo de los años, DIVISION ha logrado recolectar antiguas puertas de poder y colocarlas dentro de un espacio metafísico de energía Altamente volátil. Cada puerta existe dentro de un estado fluctuante de abierta y no abierta, con pestillo y sin pestillo.

Solo los más poderosos en DIVISION saben que el Heraldo dentro de ti puede acceder a estas puertas. Te observan con gran interés.

Cuando permitas que el Heraldo dentro de ti acceda al corredor de las puertas, abre una:

- ☛ La Puerta del Señor Araña, de las telarañas y la astucia, de la paciencia y el ingenio.
- ☛ La Puerta del Velo, del rencor y la rabia, del susurro y la espada.
- ☛ La Puerta de la Princesa Escamosa, de la serpiente y el monzón, del trueno y el diluvio.
- ☛ La Puerta del Príncipe Negro, de la peste y la desesperación, del enjambre y el icor.
- ☛ La Puerta de las Lunas Gemelas, de la gravedad y las estrellas, de la oscuridad y el vacío.
- ☛ La Puerta de la Madre Rota, de juramentos y fuerza, de guerra y conquista.
- ☛ La Puerta de la Reina de la Sangre, del dolor y la tortura, del amor y el odio.

Cuando hayas abierto una puerta, elige:

- ☛ Marca **una Ruina**, lo que esté detrás de la puerta se desata. No puedes controlar completamente lo que sucede a continuación, pero tendrás una oportunidad fugaz de negociar con lo que venga. La puerta desaparecerá del pasillo y reaparecerá en algún lugar del mundo. Táchala de la lista. Cuando el pasillo de las puertas esté vacío, pierdes el acceso a esta acción y puedes elegir otra.
- ☛ Marca **dos Ruinas**, lo que sea que esté detrás de la puerta reconoce tu poder y control, y te ve como el temible Heraldo en el que te convertirás. Obedecerá tus órdenes por un tiempo, antes de regresar al corredor de las puertas.

AVANCES DE RUINA

Cada Libreto tiene varias opciones de Avances de Ruina.

ELIGE UNA NUEVA ACCIÓN DE RUINA

Puedes elegir cualquier acción de Ruina nueva de tu propio libreto. Para que se adapte mejor a tu personaje, puedes reescribir la premisa de la acción. La acción de Ruina debería funcionar de la misma forma, pero la narrativa puede ajustarse para que se adapte mejor.

ELIGE UNA ACCIÓN DE RUINA DE OTRO LIBRETO

Puedes elegir cualquier acción de Ruina de otro libreto, incorporando esos temas para tu PJ.

Si una acción de Ruina de otro libreto suena divertida, pero quieres modificar los temas centrales para que se adapten mejor a tu propio personaje, puedes reescribir la premisa o reformular los desencadenantes. Ten en cuenta tus poderes de la oscuridad, origen y demás.

MARCA UN ESTADO DE FORMA PERMANENTE

Elige un Estado de tu libreto y márcalo de forma permanente. Esto significa que no puedes volver a marcar ni eliminar este Estado en el futuro. Puedes obtener fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado, como de costumbre.

Este Avance de Ruina representa cómo pierdes la capacidad de controlar tus poderes de la oscuridad y cuánto te acercas a alcanzar tu Punto de inflexión.

OBTIENES UN NUEVO ESTADO DE RUINA

Este Estado de Ruina siempre está marcado y no se puede eliminar como los Estados normales de tu libreto. Puedes ganar fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado de Ruina, al igual que cualquier otro Estado.

Cuando hagas este Avance de Ruina, elige entre las siguientes emociones para que esta se transforme en tu nuevo Estado de Ruina:

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cruel | <input type="checkbox"/> Despiadado | <input type="checkbox"/> Paranoico | <input type="checkbox"/> Temerario |
| <input type="checkbox"/> Culpable | <input type="checkbox"/> Frágil | <input type="checkbox"/> Posesivo | <input type="checkbox"/> Torturado |

Un Estado de Ruina refleja cuánto de cerca estás de convertirte en un Heraldo, y cómo eso afecta tus emociones y acciones.

RETIRA A TU PERSONAJE Y CONVÍERTETE EN UN HERALDO DEL APOCALIPSIS

Cuando haces este avance, tu personaje elige buscar las antiguas Puertas del Poder para su propio beneficio. Se une a los otros Heraldos y se esfuerza por traer el comienzo del apocalipsis. El personaje puede aparecer en futuros Misterios y directamente oponerse a los PJ.

Cuando ya hayas marcado todos los demás Avances de Ruina, debes elegir este. Sin embargo, puedes optar por hacer este Avance de Ruina en cualquier momento, no tiene por qué ser el último avance que hagas.

Cuando tu personaje se convierta en un Heraldo, ponte de acuerdo con el Guardián para describir el momento. ¿Hay una confrontación directa con alguien de DIVISION antes de que te vayas? ¿Hay un conflicto real con mucho en juego? ¿Desapareces en las sombras, buscando tus propios fines ocultos?

Una vez que hayas retirado a este personaje, elige un nuevo libreto y crea un nuevo personaje.

HE SIDO FORJADO Y FORTALECIDO POR LA TRAGEDIA
ENCARNO EL DUELO Y LA PAZ DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES REFLEXIVO, TRISTE Y ESPERANZADOR
MI CORAZÓN ANHELA CONSUELO Y SER CONSOLADO

EL ÚLTIMO

LO BÁSICO

LIBRETO

NOMBRE

ORIGEN

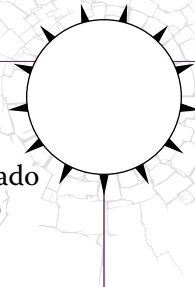
APARIENCIA

QUÉ TRAGEDIA DESTRUYÓ A TU GENTE

OSCURIDAD

GANO 2-4 FICHAS DE OSCURIDAD CUANDO...

- ☛ Me siento solo o rechazado
- ☛ Reacciono indeciso o confundido
- ☛ Le pido a alguien que me cuente su pasado
- ☛ Le pido a alguien que dude de su futuro
- ☛ Encarno un Estado que me afecta



Después de una acción, si tienes **5 o más fichas** de oscuridad, estás **En conflicto**:
Elige entre *Lo que la Oscuridad Exige de Ti* y *tu misión*.

PODERES DE LA OSCURIDAD

LAZOS

QUIÉN PUNTUACIÓN DE LAZO

LO QUE LA OSCURIDAD EXIGE DE TI

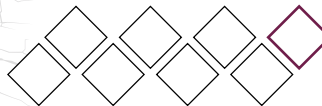
RECUERDA

- ☛ Deja tu corazón en el pasado
- ☛ Encuentra a otras personas con las que crear un futuro
- ☛ Aférrate con fuerza al arma de doble filo que es el duelo

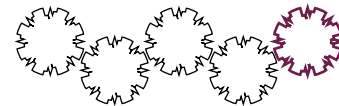
PUNTO DE INFLEXIÓN (cuando marques tu último Estado)

Apenas has podido mantener a raya el dolor y la ira. Ahora se apoderan de ti y sientes que el tiempo se marchita mientras revives el trauma y la angustia. Tu culpa te convierte en un arma.
Describe cómo harás que todos y todo lo que te rodea paguen por lo que le sucedió a tu gente y cómo vas demasiado lejos. El Guardián te dirá cómo surge la más débil esperanza antes de que la destruyas, y quién escapa para perpetuar este ciclo de violencia y dolor.

EXPERIENCIA (Avance con 8)



RUINA (Avance con 5)



TU IMPULSO

Al comienzo de cada sesión, elige uno para explorar mientras juegas.

Al final de la sesión, responde a la pregunta: si la respuesta es sí, marca **1 PX** o **1 Ruina**.

- ¿Compartiste una historia de tu gente y de lo que perdiste?
- ¿Buscaste soledad y rechazaste sentir esperanza por el futuro?
- ¿Te permitiste encontrar esperanza en los brazos de otro monstruo?
- ¿Comprometiste las creencias y tradiciones de tu pueblo por el bien de otra persona?
- ¿Encontraste un objetivo inocente para tu dolor, desesperación o miedo?

PREGUNTAS DEL FIN DE LA SESIÓN

Al final de la sesión, responde estas preguntas:

- ☛ Expresaste tu naturaleza monstruosa y/o tu humanidad? En caso afirmativo, marca **1 PX**.
- ☛ ¿Aprendiste algo significativo sobre ti y/o tu ruina inminente? En caso afirmativo, marca **1 PX**.
- ☛ ¿Aprendiste algo significativo sobre un compañero monstruo? En caso afirmativo, marca **1 PX**.
- ☛ ¿Descubriste al menos una Llave del apocalipsis o intentaste Abrir la Puerta de la Perdición? Si no, marca **1 Ruina**.

AVANCES Y XP

- Elige una nueva acción de libreto
- Elige una nueva acción de DIVISION
- Elige una acción de otro libreto
 - Describe una nueva forma de obtener fichas de oscuridad
 - Elige un nuevo poder de la oscuridad de tu libreto
 - Cambia tu libreto

AVANCES DE RUINA

- Elige una nueva acción de Ruina
- Elige una acción de Ruina de otro libreto
- Marca un Estado de forma permanente
- Obtienes un nuevo Estado de Ruina
 - Retira a tu personaje y conviértete en un Heraldo del apocalipsis

ESTADOS

- ARRINCONADO
- DISTANTE
- DESPIADADO
- DESESPERANZADO
-
-

HE SIDO FORJADO Y FORTALECIDO POR LA TRAGEDIA
ENCARNO EL DUELO Y LA PAZ DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES REFLEXIVO, TRISTE Y ESPERANZADOR
MI CORAZÓN ANHELA CONSUELO Y SER CONSOLADO

EL
ÚLTIMO

ACCIONES

LIBRETO

■ CENIZAS A LAS CENIZAS *(acción inicial)*

Eres el último de tu especie, nunca habrá otro.

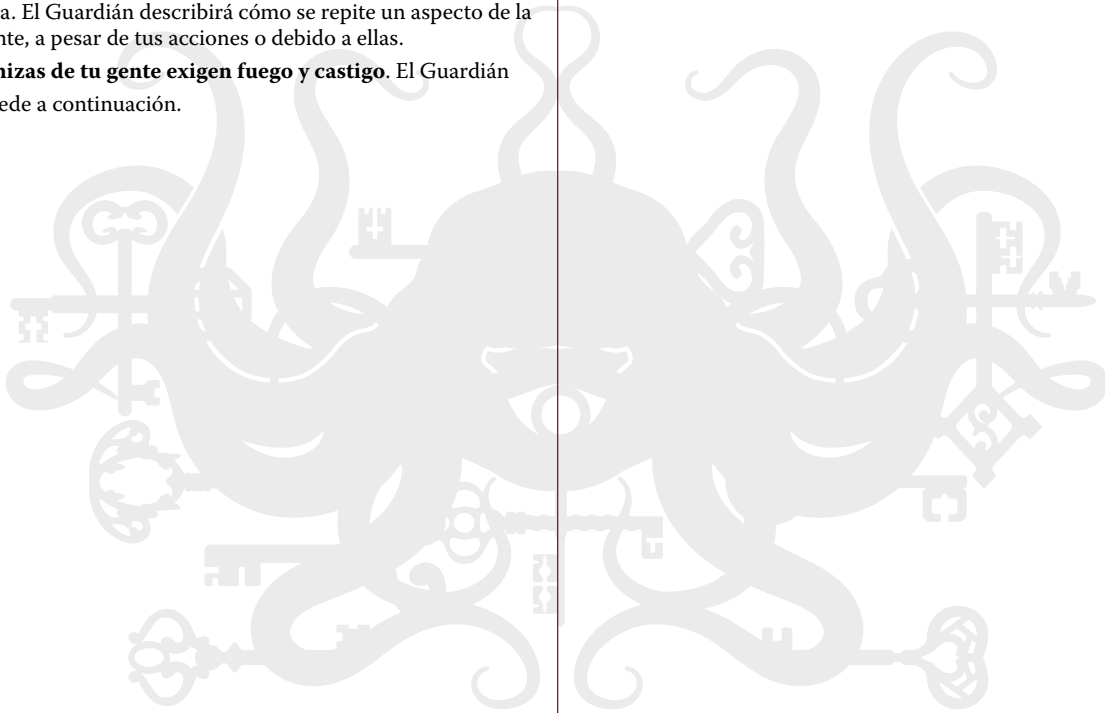
Cuando declares cómo la sabiduría de tu gente puede ayudar en una situación, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 tu sabiduría brilla en la oscuridad, elige dos:

- ✦ **Recuerda conocimiento ancestral.** Hazle cualquier pregunta al Guardián. La responderá con honestidad y con gran detalle.
- ✦ **Despierta habilidades latentes en tu interior.** Elige otro poder de la oscuridad de otro libreto. Tienes acceso a él, por ahora.
- ✦ **Reconoce los augurios que se ciernen sobre tus compañeros monstruos.** Cada PJ gana una ficha de oscuridad.
- ✦ **Ve un recuerdo fracturado en la cara de otro monstruo.** Declara cuál es ese recuerdo. Ganas **un Lazo** con ese PJ o PNJ.

CON UN 11+ la oscuridad de tu desesperación amenaza con consumirte, elige una de arriba. El Guardián describirá cómo se repite un aspecto de la tragedia de tu gente, a pesar de tus acciones o debido a ellas.

CON UN 7- las cenizas de tu gente exigen fuego y castigo. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.



Rellena la primera página de tu libreto con las elecciones que hagas de las listas siguientes. Usarás el libreto mientras juegas.

TU NOMBRE *(elige 1)*

- un nombre temporal al que me he acostumbrado
- un nombre que robé de aquellos que destruyeron a mi gente
- un nombre doloroso que nunca podré dejar atrás
- un nombre que necesito recordar algún día

TU APARIENCIA *(elige 1-3)*

- un cuerpo alienígena que no se puede disfrazar
- ojos que contienen una galaxia
- aceites únicos para la piel que brillan y resplandecen
- una herida que nunca dejaré sanar
- un símbolo que representa todo lo que me quitaron
- una letanía de preguntas extrañas que hago
- una mascota extraña que no se apartará de mi lado
- algo que insinúa mi lucha por ser humano

TU ORIGEN *(elige 1)*

- soy un refugiado de un planeta destruido
- mi gente era dueña de esta Tierra antes que los humanos
- soy el último de un ejército que fue enviado aquí para destruirlo todo
- otra cosa que describa por qué nunca habrá otro como yo en todo el universo

¿QUÉ TRAGEDIA DESTRUYÓ A TU GENTE? *(elige 1)*

- nos destruimos a través de nuestra propia ignorancia y nuestro orgullo
- fuimos manipulados para convertirnos en Heraldos en una serie de apocalipsis
- los dioses de la máquina que construimos para gobernar la galaxia se volvieron contra nosotros
- uno de los nuestros nos traicionó cuando estábamos a punto de destruir entidades cósmicas del mal
- otra cosa que habla de lo antigua y vasta que es la tragedia y cómo le puede volver a suceder a otras personas

TUS PODERES DE LA OSCURIDAD *(elige 2)*

- Sincronización dimensional
- Vuelo y velocidad
- Hechizos de vacío
- Una antigua arma de destrucción
- Distorsión temporal

¿QUÉ TE EXIGE LA OSCURIDAD? *(elige 2)*

- resucitar a mi gente a expensas de la humanidad
- despertar a los leviantes en el espacio
- destruir toda vida en la Tierra
- traicionar a DIVISION
- crear un recipiente humano para un dios maldito
- traicionar a los que amo
- otra cosa que destruiría todas las esperanzas que tengo

LAZOS INICIALES

- * Conoces a otro como yo. ¿Cómo me protege mantener este secreto? *(Ganas un Lazo con esa persona)*
- * Alguna vez nos amamos. ¿Por qué seguimos lastimándonos? *(Ganas dos Lazos con esa persona)*
- * ¿Por qué estoy tentado de ceder a Lo que la oscuridad me exige? *(Ganas un Lazo con Lo que la Oscuridad Exige de ti)*

AL INTERPRETAR AL ÚLTIMO, RECUERDA...

- * Deja tu corazón en el pasado
- * Encuentra a otras personas con las que crear un futuro
- * Aférrate con fuerza al arma de doble filo que es el duelo





ACCIONES DE LIBRETO

Tu acción inicial es **CENIZAS A LAS CENIZAS**. Otros libretos no pueden elegir esta acción como un Avance.

Elige una acción más y después elige entre una de tus acciones de Ruina o una acción de DIVISION (asegúrate de que todos saben cuál es).

CENIZAS A LAS CENIZAS (acción inicial)

Eres el último de tu especie, nunca habrá otro.

Cuando declares cómo la sabiduría de tu gente puede ayudar en una situación, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 tu sabiduría brilla en la oscuridad, elige dos:

- ✦ **Recuerda conocimiento ancestral.** Hazle cualquier pregunta al Guardián. La responderá con honestidad y con gran detalle.
- ✦ **Despierta habilidades latentes en tu interior.** Elige otro poder de la oscuridad de otro libreto. Tienes acceso a él, por ahora.
- ✦ **Reconoce los augurios que se ciernen sobre tus compañeros monstruos.** Cada PJ gana una ficha de oscuridad.
- ✦ **Ve un recuerdo fracturado en la cara de otro monstruo.** Declara cuál es ese recuerdo. Ganas **un Lazo** con ese PJ o PNJ.

CON UN 11+ la oscuridad de tu desesperación amenaza con consumirte, elige una de arriba. El Guardián describirá cómo se repite un aspecto de la tragedia de tu gente, a pesar de tus acciones o debido a ellas.

CON UN 7- las cenizas de tu gente exigen fuego y castigo. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

BELLEZA DESGARRADORA

A veces, tu máscara de humanidad se desliza.

Cuando quieras quitarte la máscara de humanidad, puedes marcar un Estado para arrancártela y revelar el verdadero horror alienígena que eres.

Esto pondrá fin a un ataque o interacción cuando tu oponente quede aturdido momentáneamente por la revelación. Hacerlo te brindará un oportunidad fugaz antes de que entre en razón.

LA PROFUNDA HUELLA DE LA TRAGEDIA

Harás lo que sea necesario para evitar la tragedia que sufrió tu gente.

Cuando estés en una situación tensa y veas los ecos de esa tragedia, dile al Guardián lo que temes que suceda, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 sabes exactamente cómo tus amigos pueden evitar lo peor de lo que va a suceder. Cada PJ a tu alrededor gana **un Lazo** contigo.

CON UN 11+ te das cuenta de que debes llevar esta carga a solas. Añade +1 a cada acción que busque evitar un desastre inminente, siempre y cuando estés actuando solo.

CON UN 7- es peor de lo que temías. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

CAMBIADO POR LA DESESPERACIÓN

Quando elijas **LIBERAR LA OSCURIDAD**, describe cómo cambia tu forma a través de la violencia y la belleza, haciendo que los que te rodean se desesperen. Cuando lo hagas, puedes elegir una de las siguientes opciones, incluso si fallas:

- ✦ Descubro **una Llave** a un gran coste
- ✦ Me gano su cariño y su admiración
- ✦ Me gano su miedo y su odio
- ✦ Veo dentro de su alma y declaro lo que encuentro allí

LUZ DE ESPERANZA

Al comienzo de cada sesión, describe un recuerdo que tengas de tu gente. Elige hablar con amor, tristeza o ambos. Di lo que esperas, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 tu memoria te concede una epifanía. Elige dos:

- ✦ Describe cómo un compañero monstruo te recuerda a alguien de tu pasado. Ganas **un Lazo** con él.
- ✦ Describe cómo te atormenta la tragedia de tu gente. Ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.
- ✦ Describe la larga obertura del apocalipsis y cómo se cobró las vidas de tu gente. Descubres **una Llave**.

CON UN 11+ tu recuerdo se vuelve oscuro. Elige una de las opciones anteriores y el Guardián describirá una señal de las cosas terribles que están por venir o una complicación significativa.

CON UN 7- tu control sobre la memoria flaquea. El Guardián te dice qué precio tendrás que pagar para salvar tus recuerdos de las garras de los Heraldos.

ERES TODO LO QUE ME QUEDA

Eres el último, pero hay un eco del pasado que nunca se apartará de tu lado. Elige uno:

- ✦ *una pequeña máquina que contiene el alma de un ser querido*
- ✦ *un espectro que solo tú puedes ver*
- ✦ *un homúnculo que es idéntico a alguien a quien traicionaste*
- ✦ *algo que te recuerde lo que perdiste y nunca volverás a tener*

Ganas **un Lazo** con el eco.

Quando pases tiempo solo con el eco, ganas **un Lazo** con él. Dile a todos los demás en la mesa cómo pasáis vuestro tiempo juntos. ¿En qué forma es solitario, triste o conmovedor?



ACCIONES DE RUINA

LA TRAGEDIA NO SE COBRARÁ A NADIE MÁS

Te has apegado a tus compañeros monstruos y te preocupas mucho por ellos.

Cuando un PJ o PNJ está en peligro, marca Ruina para aparecer repentinamente en la escena, ignorando los límites habituales de tiempo, distancia o plausibilidad. Además, obtienes un **Lazo** con esa persona.

Si quieres aparecer en una posición ventajosa o una oportunidad única, marca Ruina por segunda vez.

LLEVO LA ESPERANZA DE MI PUEBLO

Estás decidido a encarnar la belleza y el terror de tu gente, sin importar el coste. Serás hermoso y todos te mirarán con desesperación.

Cuando profundices en tu memoria ancestral y encarnes el dechado de virtudes de tu pueblo, elige:

- ✦ Marca **una Ruina**, describe cómo cambia tu forma durante un tiempo y obtén temporalmente otro poder de la oscuridad de cualquier libreto. Además, consigues un **Lazo** con Lo que la oscuridad exige de ti.
- ✦ Marca **dos Ruinas**, y describe cómo tu forma cambia para siempre, revelando más del Heraldito en el que podrías convertirte. Obtienes, de forma permanente, otro poder de la oscuridad de cualquier libreto.

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

Tuviste amigos que lucharon contigo. Hace mucho, a la luz de días mejores. Eran poderosos, valientes y con esperanza. Te amaban lo suficiente como para prometerte que el olvido no podría retenerlos para siempre. Pero llamarlos tiene un gran coste para ti.

Cuando rompas las leyes sagradas del tiempo y el espacio para llegar a uno de estos amigos, marca **una Ruina** y elige una de las opciones siguientes. Describe cómo tu amigo y su poder se manifiestan por un tiempo. Es aún más poderoso de lo que recuerdas. Su tiempo en este plano de existencia es breve.

- ✦ una bruja espacial que murió sacrificándose por ti
- ✦ una sombría criatura de miedo que escondía su corazón de oro
- ✦ un guerrero invencible que murió de desamor
- ✦ un ser de pura magia elemental que te dio lo último de su poder
- ✦ un líder heroico con un pasado oscuro
- ✦ o alguien que era un héroe para ti y tu gente

Cuando tu amigo se vaya, táchalo de la lista. El olvido lo reclamará de nuevo, corrompiendo su alma para siempre y convirtiéndolo en un Heraldito.

Puedes marcar una Ruina de nuevo para ofrecer al olvido una parte de tu alma, permitiendo que tu amigo finalmente encuentre la paz en el otro mundo.

TORRE DE LA SOLEDAD

Escondida en la Tierra hay una fortaleza destinada a tu pueblo. Ahora solo estás tú.

Cuando elijas esta acción, elige dos características de este lugar:

- ✦ un ayudante o asistente
- ✦ portales interdimensionales
- ✦ un sistema de contención
- ✦ un oráculo de conocimiento y secretos
- ✦ las armas de un gran enemigo
- ✦ recuerdos y artefactos de tu gente
- ✦ catacumbas y todo lo que queda de tu pueblo
- ✦ un dios dormido que nunca debería despertarse
- ✦ otra cosa que insinúa la larga historia que se perdió para siempre en el tiempo y sus tesoros que ahora debes guardar con honor

Cuando recurras a los recursos de tu fortaleza para resolver inmediatamente un problema o abordar un desafío, di qué quieres que suceda. El Guardián te dirá cómo tu gente desea que uses estos recursos legítimamente a través del honor y el deber. Elige:

- ✦ Marca **una Ruina**, recurre a tus recursos limitados y honra a tu gente como exige la tradición. El Guardián describirá cómo tu fortaleza se debilita a medida que el legado de tu gente se desvanece.
- ✦ Marca **dos Ruinas**, ignora las tradiciones de tu gente y usa tus recursos como desees, alimentando al Heraldito dentro de ti. Además, obtienes una característica más para la torre a medida que aprendes sobre los secretos que tu gente te ocultó.

AVANCES DE RUINA

Cada Libreto tiene varias opciones de Avances de Ruina.

ELIGE UNA NUEVA ACCIÓN DE RUINA

Puedes elegir cualquier acción de Ruina nueva de tu propio libreto. Para que se adapte mejor a tu personaje, puedes reescribir la premisa de la acción. La acción de Ruina debería funcionar de la misma forma, pero la narrativa puede ajustarse para que se adapte mejor.

ELIGE UNA ACCIÓN DE RUINA DE OTRO LIBRETO

Puedes elegir cualquier acción de Ruina de otro libreto, incorporando esos temas para tu PJ.

Si una acción de Ruina de otro libreto suena divertida, pero quieres modificar los temas centrales para que se adapten mejor a tu propio personaje, puedes reescribir la premisa o reformular los desencadenantes. Ten en cuenta tus poderes de la oscuridad, origen y demás.

MARCA UN ESTADO DE FORMA PERMANENTE

Elige un Estado de tu libreto y márcalo de forma permanente. Esto significa que no puedes volver a marcar ni eliminar este Estado en el futuro. Puedes obtener fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado, como de costumbre.

Este Avance de Ruina representa cómo pierdes la capacidad de controlar tus poderes de la oscuridad y cuánto te acercas a alcanzar tu Punto de inflexión.

OBTIENES UN NUEVO ESTADO DE RUINA

Este Estado de Ruina siempre está marcado y no se puede eliminar como los Estados normales de tu libreto. Puedes ganar fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado de Ruina, al igual que cualquier otro Estado.

Cuando hagas este Avance de Ruina, elige entre las siguientes emociones para que esta se transforme en tu nuevo Estado de Ruina:

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cruel | <input type="checkbox"/> Despiadado | <input type="checkbox"/> Paranoico | <input type="checkbox"/> Temerario |
| <input type="checkbox"/> Culpable | <input type="checkbox"/> Frágil | <input type="checkbox"/> Posesivo | <input type="checkbox"/> Torturado |

Un Estado de Ruina refleja cuánto de cerca estás de convertirte en un Heraldito, y cómo eso afecta tus emociones y acciones.

RETIRA A TU PERSONAJE Y CONVÍERTETE EN UN HERALDO DEL APOCALIPSIS

Cuando hagas este avance, tu personaje elige buscar las antiguas Puertas del Poder para su propio beneficio. Se une a los otros Heralditos y se esfuerza por traer el comienzo del apocalipsis. El personaje puede aparecer en futuros Misterios y directamente oponerse a los PJs.

Cuando ya hayas marcado todos los demás Avances de Ruina, debes elegir este. Sin embargo, puedes optar por hacer este Avance de Ruina en cualquier momento, no tiene por qué ser el último avance que hagas.

Cuando tu personaje se convierta en un Heraldito, ponte de acuerdo con el Guardián para describir el momento. ¿Hay una confrontación directa con alguien de DIVISION antes de que te vayas? ¿Hay un conflicto real con mucho en juego? ¿Desapareces en las sombras, buscando tus propios fines ocultos?

Una vez que hayas retirado a este personaje, elige un nuevo libreto y crea un nuevo personaje.



SOY UN FANTASMA DE MI ANTIGUA GLORIA
ENCARNO LA ARROGANCIA Y LA VOLATILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER SE DESVANECE, SE AGRIETA Y ES ENGAÑOSO
MI CORAZÓN ANHELA ADORAR Y SER ADORADO

EL
CAÍDO
LO BÁSICO

LIBRETO

NOMBRE

ORIGEN

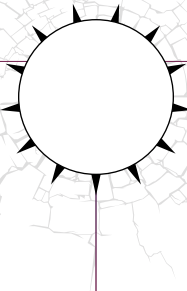
APARIENCIA

LOS DIOS QUE SE BURLAN DE TI

OSCURIDAD

GANO 2-4 FICHAS DE OSCURIDAD CUANDO...

- ☛ Siento que otros están por debajo de mí
- ☛ Reacciono con rencor o arrogancia
- ☛ Le pido a alguien que me adore
- ☛ Le pido a alguien que traicione a otro
- ☛ Encarno un Estado que me afecta



Después de una acción, si tienes **5 o más fichas** de oscuridad, estás **En conflicto**:
Elige entre *Lo que la Oscuridad Exige de Ti* y tu misión.

PODERES DE LA OSCURIDAD

LAZOS

QUIÉN PUNTUACIÓN DE LAZO

LO QUE LA OSCURIDAD EXIGE DE TI

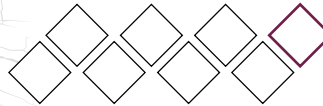
RECUERDA

- ☛ Teje la devastación con encanto y astucia
- ☛ Anhele amor y poder por igual
- ☛ Ábrete camino hacia alturas aún mayores

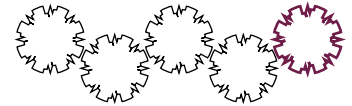
PUNTO DE INFLEXIÓN (cuando marques tu último Estado)

Alguna vez fuiste hermoso y amado, perfecto e inmune a la desesperanza. Estás sometido por lo bajo que has caído, por la gloria que te fue arrebatada. Eres indigno de amor y tu corazón grita de angustia. Describe cómo usas el poco poder que te queda para acercarte a tu antigua divinidad, y cómo se retuerce y consume todo lo que te rodea. El Guardián te dirá qué horrores das a luz y qué retorcida sombra de un dios escapa al mundo.

EXPERIENCIA (Avance con 8)



RUINA (Avance con 5)



TU IMPULSO

Al comienzo de cada sesión, elige uno para explorar mientras juegas.
Al final de la sesión, responde a la pregunta: si la respuesta es sí, marca 1 PX o 1 Ruina.

- ¿Bendijiste a los débiles con la gloria inconmensurable de tu presencia?
- ¿Te burlaste o sedujiste a aquellos que intentarían destruirte?
- ¿Te humillaste por la intimidad que anhelas?
- ¿Dijiste la verdad cuando no deberías haberlo hecho?
- ¿Traicionaste a alguien a quien amas?

PREGUNTAS DEL FIN DE LA SESIÓN

Al final de la sesión, responde estas preguntas:

- ☛ Expresaste tu naturaleza monstruosa y/o tu humanidad? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ☛ ¿Aprendiste algo significativo sobre ti y/o tu ruina inminente? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ☛ ¿Aprendiste algo significativo sobre un compañero monstruo? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ☛ ¿Descubriste al menos una Llave del apocalipsis o intentaste Abrir la Puerta de la Perdición? Si no, marca 1 Ruina.

AVANCES Y XP


- Elige una nueva acción de libreto
- Elige una nueva acción de DIVISION
- Elige una acción de otro libreto
 - Describe una nueva forma de obtener fichas de oscuridad
 - Elige un nuevo poder de la oscuridad de tu libreto
 - Cambia tu libreto

AVANCES DE RUINA

- Elige una nueva acción de Ruina
- Elige una acción de Ruina de otro libreto
- Marca un Estado de forma permanente
- Obtienes un nuevo Estado de Ruina
 - Retira a tu personaje y conviértete en un Heraldo del apocalipsis

ESTADOS

- FURIOSO
- LASCIVO
- OBSESIONADO
- OLVIDADO
-
-



SOY UN FANTASMA DE MI ANTIGUA GLORIA
ENCARNO LA ARROGANCIA Y LA VOLATILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER SE DESVANECE, SE AGRIETA Y ES ENGAÑOSO
MI CORAZÓN ANHELA ADORAR Y SER ADORADO

EL
CAÍDO
ACCIONES

LIBRETO

■ LLAMADME VUESTRO AMO *(acción inicial)*

Nadie puede resistirse a la llamada de tu corazón oscuro. No por mucho tiempo, al menos.

Cuando declares cómo cautivas a los PNJ con tu poder desvanecido, gasta fichas de oscuridad y tira.

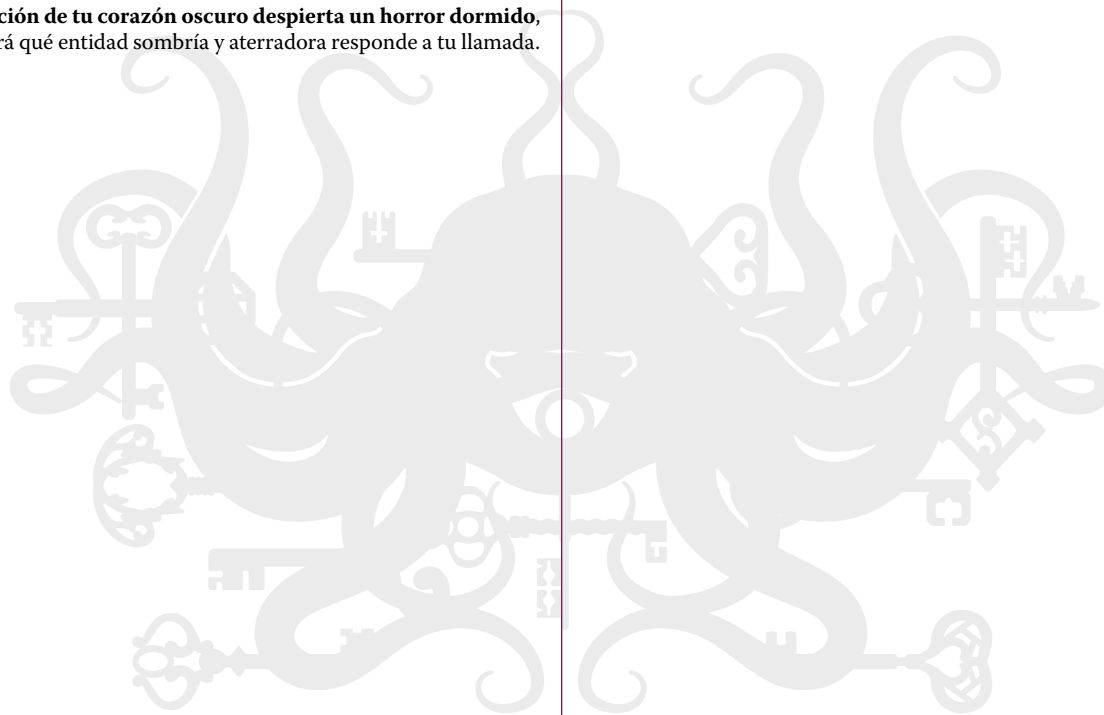
CON UN 8-10 has conseguido nuevos fieles. Elige dos:

- ✦ Cumplirán una sola orden exactamente como lo desees.
- ✦ Te otorgarán nuevos poderes temporalmente, descríbelos.
- ✦ Crearán un lugar de adoración y poder en tu nombre.

CON UN 11+ te preguntas si realmente esto es lo que desees. Elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes:

- ✦ Un viejo enemigo se da cuenta y actúa en tu contra, marca **un Estado**.
- ✦ Tu verdadero yo emerge por un momento, destruye **un Lazo**.
- ✦ Recibes una terrible visión de tu futuro, marca **una Ruina**.

CON UN 7- la canción de tu corazón oscuro despierta un horror dormido, el Guardián te dirá qué entidad sombría y aterradora responde a tu llamada.



EL CAÍDO

SOY UN FANTASMA DE MI ANTIGUA GLORIA
ENCARNO LA ARROGANCIA Y LA VOLATILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER SE DESVANECE, SE AGRIETA Y ES ENGAÑOSO
MI CORAZÓN ANHELA ADORAR Y SER ADORADO



OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ELIGE LAS OPCIONES DE PERSONAJE

Rellena la primera página de tu libreto con las elecciones que hagas de las listas siguientes. Usarás el libreto mientras juegas.

TU NOMBRE *(elige 1)*

- un nombre que un dios me dio con amor
- un nombre que me gané a través del miedo y el terror
- un nombre que no se puede decir en voz alta
- un nombre que necesito darle a otra persona algún día

TU APARIENCIA *(elige 1-3)*

- multitud de alas hechas de luz y sonido
- ojos que cubren todo mi cuerpo
- un halo agrietado que sangra
- extremidades de una criatura mítica
- la marca que un demonio quemó sobre mi piel
- evidencia del dios que una vez fui
- un revoltijo de prendas puestas sin cuidado
- algo que insinúa mi lucha por ser humano

TU ORIGEN *(elige 1)*

- alguna vez fui un poderoso dios de esta Tierra, pero mis fieles me mataron
- una vez reclamé el infierno por mi cuenta, pero me traicionaron
- fui una criatura angelical destruida por mi dios celoso
- otra cosa que describa hasta dónde he caído realmente y todo lo que he perdido

QUIÉNES SON LOS DIOS QUE SE BURLAN DE TI *(elige 1)*

- aquellos a quienes traicioné buscan destruirme de una vez por todas
- dioses antiguos que han perdido su poder y desean lo que queda de mi divinidad
- dioses retorcidos que corrompí y que ahora son monstruos de mitos y leyendas
- sirvientes divinos que aumentaron su poder a medida que yo me debilitaba
- otra cosa que alimenta mi rencor y agudiza mi arrogancia

TUS PODERES DE LA OSCURIDAD *(elige 2)*

- Veneno del alma
- Glamour féérico
- Manipulación del miedo
- Armas de luz y sonido
- Muchas formas de animales míticos

¿QUÉ TE EXIGE LA OSCURIDAD? *(elige 2)*

- matar a todos los dioses
- asaltar el cielo
- crear iglesias oscuras en mi nombre
- convertir a mis compañeros monstruos en mis adoradores
- enamorarme de un monstruo que puede destruirme
- maldecir a la persona que amo
- otra cosa que me haría caer de nuevo y desde más alto

LAZOS INICIALES

- ✦ Te aseguraste de que mi caída fuera rápida y terrible, ¿por qué no te odio por ello? *(Ganas un Lazo con esa persona)*
- ✦ Anhelas adorarme, tu corazón me añora. ¿Por qué me mantengo alejado de ti? *(Ganas dos Lazos con esa persona)*
- ✦ ¿Por qué estoy tentado de ceder a Lo que la Oscuridad me Exige? *(Ganas un Lazo con Lo que la oscuridad exige de ti)*

AL INTERPRETAR AL CAÍDO RECUERDA

- ✦ Teje la devastación con encanto y astucia
- ✦ Anhela amor y poder por igual
- ✦ Ábrete camino hacia alturas aún mayores



EL CAÍDO

SOY UN FANTASMA DE MI ANTIGUA GLORIA
ENCARNO LA ARROGANCIA Y LA VOLATILIDAD DEL APOCALIPSIS
MI PODER SE DESVANECE, SE AGRIETA Y ES ENGAÑOSO
MI CORAZÓN ANHELA ADORAR Y SER ADORADO



OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ACCIONES DE LIBRETO

ACCIONES DEL LIBRETO

Tu acción inicial es **LLAMADME VUESTRO AMO**. Otros libretos no pueden elegir esta acción como un Avance.

Elige una acción más y después elige entre una de tus acciones de Ruina o una acción de **DIVISION** (asegúrate de que todos saben cuál es).

LLAMADME VUESTRO AMO (acción inicial)

Nadie puede resistirse a la llamada de tu corazón oscuro. No por mucho tiempo, al menos.

Cuando declares cómo cautivas a los PNJ con tu poder desvanecido, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 **has conseguido nuevos fieles**. Elige dos:

- ✦ Cumplirán una sola orden exactamente como lo desees.
- ✦ Te otorgarán nuevos poderes temporalmente, descríbelos.
- ✦ Crearán un lugar de adoración y poder en tu nombre.

CON UN 11+ **te preguntas si realmente esto es lo que desees**. Elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes:

- ✦ Un viejo enemigo se da cuenta y actúa en tu contra, marca **un Estado**.
- ✦ Tu verdadero yo emerge por un momento, destruye **un Lazo**.
- ✦ Recibes una terrible visión de tu futuro, marca **una Ruina**.

CON UN 7- **la canción de tu corazón oscuro despierta un horror dormido**, el Guardián te dirá qué entidad sombría y aterradora responde a tu llamada.

MADRE DE MONSTRUOS

Tienes la capacidad de traer al mundo terroríficos y bellos monstruos. Describe el proceso y lo que desees aportar al mundo. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 **la criatura es perfecta y obediente**. Te ayuda como lo desees y te ve como una figura paternal. Describe los poderes oscuros que tiene.

CON UN 11+ **la criatura es perfecta y rebelde**. Hace lo que pides, por ahora, pero te ve como su inferior. El Guardián describe qué poderes tiene. Elige una:

- ✦ Marca **un Estado** y describe cómo le convences para que te adore, por ahora.
- ✦ Marca **una Ruina** y da a luz otra exactamente igual.
- ✦ No hagas nada, a sabiendas de que se convertirá en tu enemiga.

CON UN 7- **algo ha ido terriblemente mal**. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

DIVINIDAD EFÍMERA

Tienes una colección de hermosas reliquias que fueron creadas para adorarte, y pequeños fragmentos de tu divinidad restante están contenidos dentro de ellas.

Después de cualquier tirada que hagas, puedes gastar una de estas reliquias para modificar el resultado en +1 o -1. Describe la reliquia que tienes y lo que sucede cuando la divinidad se desvanece entre las grietas. ¿Deja cenizas y sangre? ¿Vidrio y lágrimas?

Pase lo que pase, se ha agotado para siempre. Marca **un Estado**. Tienes a tu disposición una gran cantidad de estas hermosas reliquias, que pueden sacrificarse a costa de socavar tu divinidad.

PICO DE ORO Y JUICIOS NUBLADOS

Solo has sobrevivido en este estado miserable debido a tu capacidad de mentir y encantar.

Cuando LIBERAS LA OSCURIDAD a través de mentiras, también puedes elegir una de las siguientes, incluso si fallas:

- ✦ Una parte de mi mentira se convierte en verdad
- ✦ Aprendo un valioso secreto
- ✦ Están tentados de adorarme
- ✦ Me darán refugio o protección temporal

ALGUNA VEZ ME AMASTE

Cuando te encuentras por primera vez con un PNJ o Facción con nombre, puedes declarar cómo te amaba o adoraba antes de tu caída. Gasta fichas de oscuridad y tira.

El Guardián te dirá algo significativo y valioso, incluso si fallas.

CON UN 8-10 **sientes que te abre su corazón**, elige una:

- ✦ Todavía te adora. Ganas **un Lazo** con él.
- ✦ Tiene lo que necesitas. Elimina **un Estado**.
- ✦ Verlo calma tu corazón. Elimina **una Ruina**.

CON UN 11+ **te embriaga**. Elige una:

- ✦ Vuestros destinos ahora están vinculados de formas extrañas. Ganas **un Lazo** con él.
- ✦ Puede ayudarte a buscar venganza sobre quien te hizo daño. Marca **una Ruina**.

CON UN 7- **sirve a los que forzaron tu caída**, su amo actúa contra ti inmediatamente. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

LAS MENTIRAS QUE ME SIRVEN

Aprendiste a través del dolor que los secretos son un aspecto clave de la supervivencia. Puedes intentar aprovechar tu divinidad latente para ocultar la realidad con tus mentiras por un tiempo.

Cuando quieras ocultar un secreto o una verdad, describe qué mentira o distracción lo reemplazará. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 **encierras la mentira en lo que queda de tu divinidad**. Elige una:

- ✦ La mentira durará todo el tiempo que desees.
- ✦ La mentira resistirá cualquier tipo de escrutinio.
- ✦ La mentira no se ramificará en nuevas mentiras fuera de tu control.

CON UN 11+ **la mentira se vuelve más poderosa de lo que pretendías y tu divinidad se resquebraja aún más**. Elige dos de las opciones anteriores, pero elige una de las siguientes:

- ✦ Tu divinidad se corrompe aún más y el Heraldo que llevas dentro se agita. Marca **una Ruina**.
- ✦ Tu corazón cede al peso de la mentira. Marca **un Estado**.

CON UN 7- **pierdes tanto el control de la mentira como la chispa de divinidad que usaste para crearla**. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación, prepárate para lo peor.



ACCIONES DE RUINA

TIEMBLA ANTE MÍ

Tus palabras una vez influenciaron a los dioses y rompieron las puertas del cielo. Cuando hablas con tu voz verdadera y antigua, todos los mortales se desesperan.

Cuando Liberes la oscuridad y hagas cumplir tu voluntad social o emocionalmente, puedes elegir marcar **una Ruina**. Si lo haces, trata la acción como si hubieras sacado un 8-10 y elige cuatro opciones en lugar de dos.

MI AMADA NÉMESIS

La persona que orquestó tu caída está en el mundo, prosperando a medida que trama y conspira.

Cuando tomes esta acción, dile al Guardián qué grandes planes tiene y qué poder te robó. Explica por qué todavía sientes cariño por tu némesis. Ganas **un Lazo** con esa persona.

Cuando desees conectar con tu némesis, elige una opción:

- ✦ Marca **una Ruina**: Describe una escena retrospectiva que muestre un momento íntimo entre vosotros. ¿Cómo alimenta tu deseo de venganza? ¿O deseas algo más? Elimina **un Estado**. Ganas **un Lazo** con tu némesis.
- ✦ Marca **dos Ruinas**: Aparecerá en la escena, desafiando cualquier lógica o plausibilidad. Misteriosamente se ofrecerá a ayudarte, por ahora. Ganas **un Lazo** con la otra persona y **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

DESEO DISFRAZADO DE FE

Sabes bien que la adoración proviene del deseo, egoísta y cruel.

Cuando tocas a un ser, puedes infundirle un deseo incontrolable por alguien o algo. Elige:

- ✦ Marca **una Ruina**: No hace nada más que trabajar para hacer realidad ese deseo, aunque es consciente de que es falso y de que tú eres el causante. El mismo deseo arderá dentro de ti. Cuando el deseo se desvanezca, su corazón seguirá sintiendo un vacío permanente. Intentará llenar ese vacío adorándote de maneras extrañas.
- ✦ Marca **dos Ruinas**: El deseo se vuelve permanente para ambos, y se lo transmitiréis a otros. Además, consigues **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

AVANCES DE RUINA

Cada Libreto tiene varias opciones de Avances de Ruina.

ELIGE UNA NUEVA ACCIÓN DE RUINA

Puedes elegir cualquier acción de Ruina nueva de tu propio libreto. Para que se adapte mejor a tu personaje, puedes reescribir la premisa de la acción.

ELIGE UNA ACCIÓN DE RUINA DE OTRO LIBRETO

Puedes elegir cualquier acción de Ruina de otro libreto, incorporando esos temas para tu PJ.

MARCA UN ESTADO DE FORMA PERMANENTE

Elige **un Estado** de tu libreto y márcalo de forma permanente. Esto significa que no puedes volver a marcar ni eliminar este Estado en el futuro. Puedes obtener fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado, como de costumbre.

OBTIENES UN NUEVO ESTADO DE RUINA

Este Estado de Ruina siempre está marcado y no se puede eliminar como los Estados normales de tu libreto. Puedes ganar fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado de Ruina, al igual que cualquier otro Estado.

Cuando hagas este Avance de Ruina, elige entre las siguientes emociones para que esta se transforme en tu nuevo Estado de Ruina:

- | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Cruel | <input type="checkbox"/> Despiadado | <input type="checkbox"/> Paranoico | <input type="checkbox"/> Temerario |
| <input type="checkbox"/> Culpable | <input type="checkbox"/> Frágil | <input type="checkbox"/> Posesivo | <input type="checkbox"/> Torturado |

VOLVERÉ A LEVANTARME

Esta no es la primera vez que caes. Volverás a alcanzar la gloria y el poder, sin importar el precio. Harás lo que sea necesario para reconstruir lo que has perdido, y tienes un plan.

Cuando trabajes en secreto para recuperar tu gloria y poder, marca **una Ruina**, elige un paso del plan a continuación y táchalo. Cuando lo hagas, el Guardián elegirá una consecuencia de la siguiente lista.

- ✦ Ocultar mi presencia y ocultar mis acciones por completo.
- ✦ Crear un lugar de poder para mí.
- ✦ Crear un círculo de acólitos leales y poderosos.
- ✦ Reunir un ejército que me sirva.
- ✦ Bendecir a mi ejército con armas y armaduras sagradas.
- ✦ Destruir la única arma que puede matarme.
- ✦ Matar al único que puede detenerme.
- ✦ Preparar un nuevo cuerpo o recipiente para alojarme.
- ✦ Extraer mi alma y esconderla.
- ✦ Destruir mi corazón, para que nunca más lo traicionen.

El Guardián describe la consecuencia a la que te enfrentas por tu creciente poder y tú eliges uno de los siguientes.

- ✦ Sé que mis recuerdos sobre un PJ o PNJ debilitarán mi determinación. Destruye todos los Lazos que tengas con esa persona sin ningún efecto.
- ✦ Una semilla de duda crece dentro de mí. Le doy a un PJ o PNJ los medios para debilitarme.
- ✦ DIVISION se entera de mis planes y consigue algo similar a lo que acabo de lograr.
- ✦ Una nueva Facción surge o se hace más poderosa, decidida a destruirme. Me perseguirán a cada paso y lucharán en contra de mi plan.

Cuando hayas tachado todos los pasos del plan, habrás renacido a tu verdadera gloria e incommensurable poder. En este momento, te conviertes en un Heraldo del apocalipsis y emerges de una antigua Puerta de Poder. Inspiras asombro y miedo cuando tu divinidad amenaza con destruir el mundo. Una nueva Facción te sirve para llevar a cabo tu voluntad divina. Date a ti mismo y a tu Facción un nuevo nombre y título acorde con el dios que eres ahora.

Ya no formas parte de DIVISION. Describe cómo desapareces y lo que dejas atrás en DIVISION. Cada PJ gana **un Lazo** contigo y **un Lazo** con tu Facción. Retira este personaje y crea uno nuevo.

Un Estado de Ruina refleja cuánto de cerca estás de convertirte en un Heraldo, y cómo eso afecta tus emociones y acciones.

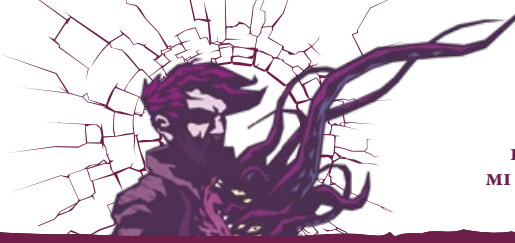
RETIRA A TU PERSONAJE Y CONVÉRTETE EN UN HERALDO DEL APOCALIPSIS

Cuando hagas este avance, tu personaje elige buscar las antiguas Puertas del Poder para su propio beneficio. Se une a los otros Heraldos y se esfuerza por traer el comienzo del apocalipsis. El personaje puede aparecer en futuros Misterios y directamente oponerse a los PJ.

Cuando ya hayas marcado todos los demás Avances de Ruina, debes elegir este. Sin embargo, puedes optar por hacer este Avance de Ruina en cualquier momento, no tiene por qué ser el último avance que hagas.

Cuando tu personaje se convierta en un Heraldo, ponte de acuerdo con el Guardián para describir el momento. ¿Hay una confrontación directa con alguien de DIVISION antes de que te vayas? ¿Hay un conflicto real con mucho en juego? ¿Desapareces en las sombras, buscando tus propios fines ocultos?

Una vez que hayas retirado a este personaje, elige un nuevo libreto y crea un nuevo personaje.



HAY UN HAMBRE SIN FIN QUE ASOLA MI CUERPO
ENCARNO LA AMENAZA Y EL VACÍO DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES ÍNTIMO, TRANSFORMADOR Y DESGARRADOR
MI CORAZÓN ANHELA CONSUMIR Y SER CONSUMIDO

EL HAMBRIENTO

LO BÁSICO

LIBRETO

NOMBRE

ORIGEN

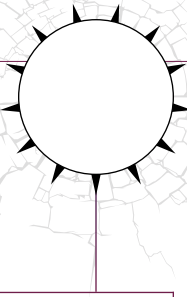
APARIENCIA

DE QUÉ TE ALIMENTAS Y QUÉ RESTOS DEJAS ATRÁS

OSCURIDAD

GANO 2-4 FICHAS DE OSCURIDAD CUANDO...

- ✦ Siento un anhelo por lo que no puedo tener
- ✦ Reacciono con mezquindad
- ✦ Le pido a alguien que me alimente con una parte de sí mismo
- ✦ Le pido a alguien que ceda a su hambre
- ✦ Encarno un Estado que me afecta



Después de una acción, si tienes **5 o más fichas** de oscuridad, estás **En conflicto**:
Elige entre Lo que la Oscuridad Exige de Ti y tu misión.

PODERES DE LA OSCURIDAD

LAZOS

QUIÉN PUNTUACIÓN DE LAZO

LO QUE LA OSCURIDAD EXIGE DE TI

RECUERDA

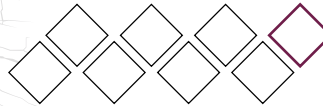
- ✦ Lucha contra el hambre
- ✦ Busca intimidad siempre que puedas
- ✦ Enfrentate al horror de un cuerpo que no puedes controlar

PUNTO DE INFLEXIÓN *(cuando marques tu último Estado)*

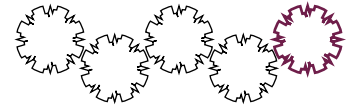
Hace mucho tiempo, tu hambre se alimentó de todo lo que era puro y bueno en ti, y ahora solo eres vacío y malicia, una burla de la vida y la dignidad. No eres más que dolor, desesperación y terror. Eres solo tu hambre, solo puedes traer miseria y sufrimiento a los demás.

Describe cómo tu hambre asola y transforma cruelmente tu cuerpo, cómo pierdes el control del monstruo que llevas dentro y dejas una estela de muerte y terror a tu paso. El Guardián te dirá cómo tu hambre infecta y crea una multitud de monstruosidades tan vacías y desalmadas como tú.

EXPERIENCIA *(Avance con 8)*



RUINA *(Avance con 5)*



TU IMPULSO

Al comienzo de cada sesión, elige uno para explorar mientras juegas.
Al final de la sesión, responde a la pregunta: si la respuesta es sí, marca 1 PX o 1 Ruina.

- ¿Te rendiste al hambre que hay dentro de ti en el peor momento posible?
- ¿Encontraste una víctima dispuesta a saciar tu hambre?
- ¿Infectaste a otro monstruo con hambre o deseo?
- ¿Protegeste a alguien puro y hermoso?
- ¿Ofreciste amabilidad a otra persona a un gran coste para ti?

PREGUNTAS DEL FIN DE LA SESIÓN

Al final de la sesión, responde estas preguntas:

- ✦ Expresaste tu naturaleza monstruosa y/o tu humanidad? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Aprendiste algo significativo sobre ti y/o tu ruina inminente? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Aprendiste algo significativo sobre un compañero monstruo? En caso afirmativo, marca 1 PX.
- ✦ ¿Descubriste al menos una Llave del apocalipsis o intentaste Abrir la Puerta de la Perdición? Si no, marca 1 Ruina.

AVANCES Y XP

- Elige una nueva acción de libreto
- Elige una nueva acción de DIVISION
- Elige una acción de otro libreto
 - Describe una nueva forma de obtener fichas de oscuridad
 - Elige un nuevo poder de la oscuridad de tu libreto
 - Cambia tu libreto

AVANCES DE RUINA

- Elige una nueva acción de Ruina
- Elige una acción de Ruina de otro libreto
- Marca un Estado de forma permanente
- Obtienes un nuevo Estado de Ruina
 - Retira a tu personaje y conviértete en un Heraldo del apocalipsis

ESTADOS

- FURIOSO
- SOLITARIO
- LASCIVO
-
-
-
-
-



HAY UN HAMBRE SIN FIN QUE ASOLA MI CUERPO
ENCARNO LA AMENAZA Y EL VACÍO DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES ÍNTIMO, TRANSFORMADOR Y DESGARRADOR
MI CORAZÓN ANHELA CONSUMIR Y SER CONSUMIDO

EL HAMBRIENTO

LIBRETO

ACCIONES

■ UN HAMBRE VORAZ E INCONTENIBLE

Cuando te rindas al hambre que llevas dentro, describe cómo se transforma tu cuerpo y de qué te alimentas. Gasta fichas de oscuridad y tira.

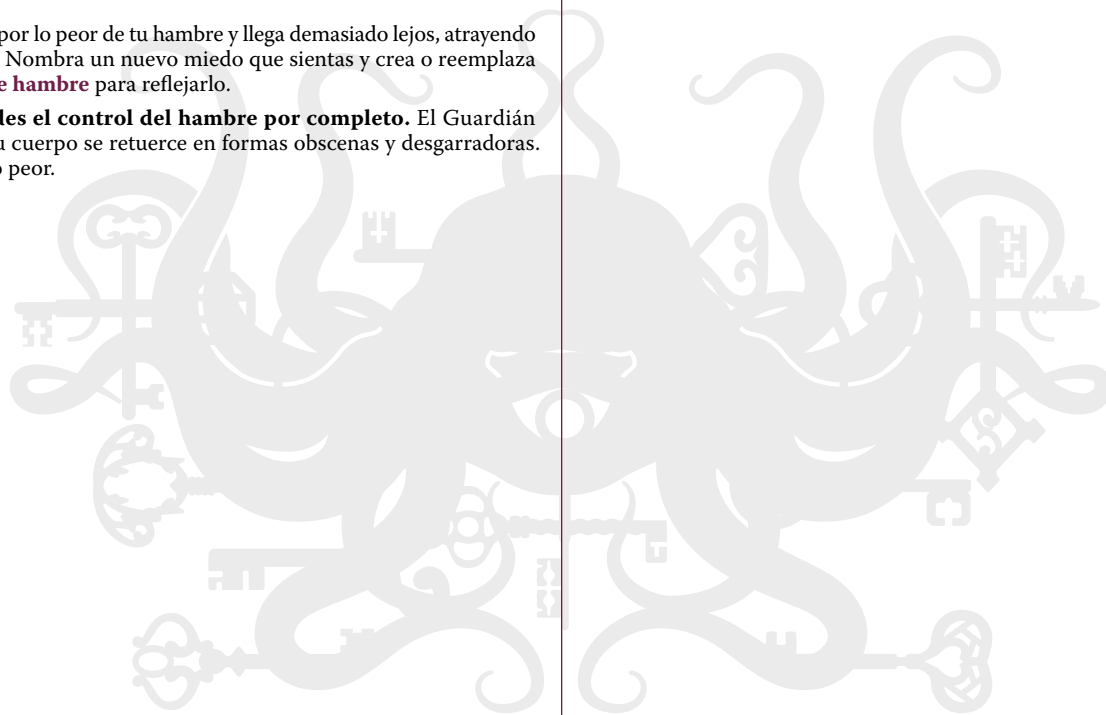
CON UN 8-10 atenúas las peores partes de tu hambre y solo te alimentas lo necesario. Elige una:

- ✦ Describe cómo tu forma se vuelve más humana. Elimina **un Estado**.
- ✦ Describe de quién te gustaría alimentarte en su lugar. Ganas **un Lazo** con esa persona.
- ✦ Déjate llevar por la euforia de la alimentación. Describe cómo te sientes y crea o reemplaza **un Estado de hambre** para reflejarlo.

CON UN 11+ tu hambre se intensifica y tus dientes crecen sin fin mientras tu humanidad se aleja cada vez más. Elige una:

- ✦ Pregúntale al Guardián qué pide a gritos el Heraldo dentro de ti. Ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*. Si cedés al Heraldo, elimina **un Estado**.
- ✦ Déjate llevar por lo peor de tu hambre y llega demasiado lejos, atrayendo caos y terror. Nombra un nuevo miedo que sientas y crea o reemplaza **un Estado de hambre** para reflejarlo.

CON UN 7- pierdes el control del hambre por completo. El Guardián describe cómo tu cuerpo se retuerce en formas obscenas y desgarradoras. Prepárate para lo peor.



EL HAMBRIENTO

HAY UN HAMBRE SIN FIN QUE ASOLA MI CUERPO
ENCARNO LA AMENAZA Y EL VACÍO DEL APOCALIPSIS
MI PODER ES ÍNTIMO, TRANSFORMADOR Y DESGARRADOR
MI CORAZÓN ANHELA CONSUMIR Y SER CONSUMIDO



OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJE

ELIGE LAS OPCIONES DE PERSONAJE

Rellena la primera página de tu libreto con las elecciones que hagas de las listas siguientes. Usarás el libreto mientras juegas.

TU NOMBRE *(elige 1)*

- un nombre peligroso
- un nombre que transmite sangre y dolor
- un nombre que mis víctimas me han dado con cariño
- un nombre que he extraído de la historia
- un nombre que anunciará mi destrucción un día

TU APARIENCIA *(elige 1-3)*

- una sonrisa inquietante que no revela nada
- ropa bonita que esconde lo que nunca podré mostrar
- cabello largo que se mueve por su propia cuenta
- una multitud de ojos y dientes que no puedo controlar por completo
- una cicatriz de quien más me amaba
- evidencia de la bestia salvaje que se esconde y se estira contra mi piel y hueso
- un collar destrozado que nunca me quitaré
- algo que insinúa mi lucha por ser humano

TU ORIGEN *(elige 1)*

- fui maldecido por el primero de mi especie y elegido para ser su amado vástago
- fui impulsado por la arrogancia y la tristeza, y consumí más poder arcano del que podía esperar controlar
- debería haber muerto hace mucho tiempo, pero sobreviví alimentándome desesperadamente y consumiendo a otros
- otra cosa que describa la profundidad de mi terrible hambre y por qué nunca podrá saciarse

¿DE QUÉ TE ALIMENTAS Y QUÉ RESTOS DEJAS ATRÁS? *(elige 1)*

- me alimento de sangre y carne humana, dejando atrás más hambre como la mía
- me alimento del deseo y la esperanza, dejando atrás una adicción incontrolable al placer o al dolor
- me alimento de la memoria y los sueños, dejando atrás sombras problemáticas del subconsciente que escapan al mundo
- me alimento de monstruos y miedo. Dejo atrás maldiciones volátiles
- me alimento de magia y secretos. Dejo atrás grietas en la realidad
- otra cosa que describa lo peligrosa que es mi hambre y cómo atrae a carroñeros aterradores

TUS PODERES DE LA OSCURIDAD *(elige 2)*

- Toque corrupto
- Aura inquietante
- Transfiguración a través del dolor
- El poder místico que robé a mis víctimas
- Armas de sangre y huesos

¿QUÉ TE EXIGE LA OSCURIDAD? *(elige 2)*

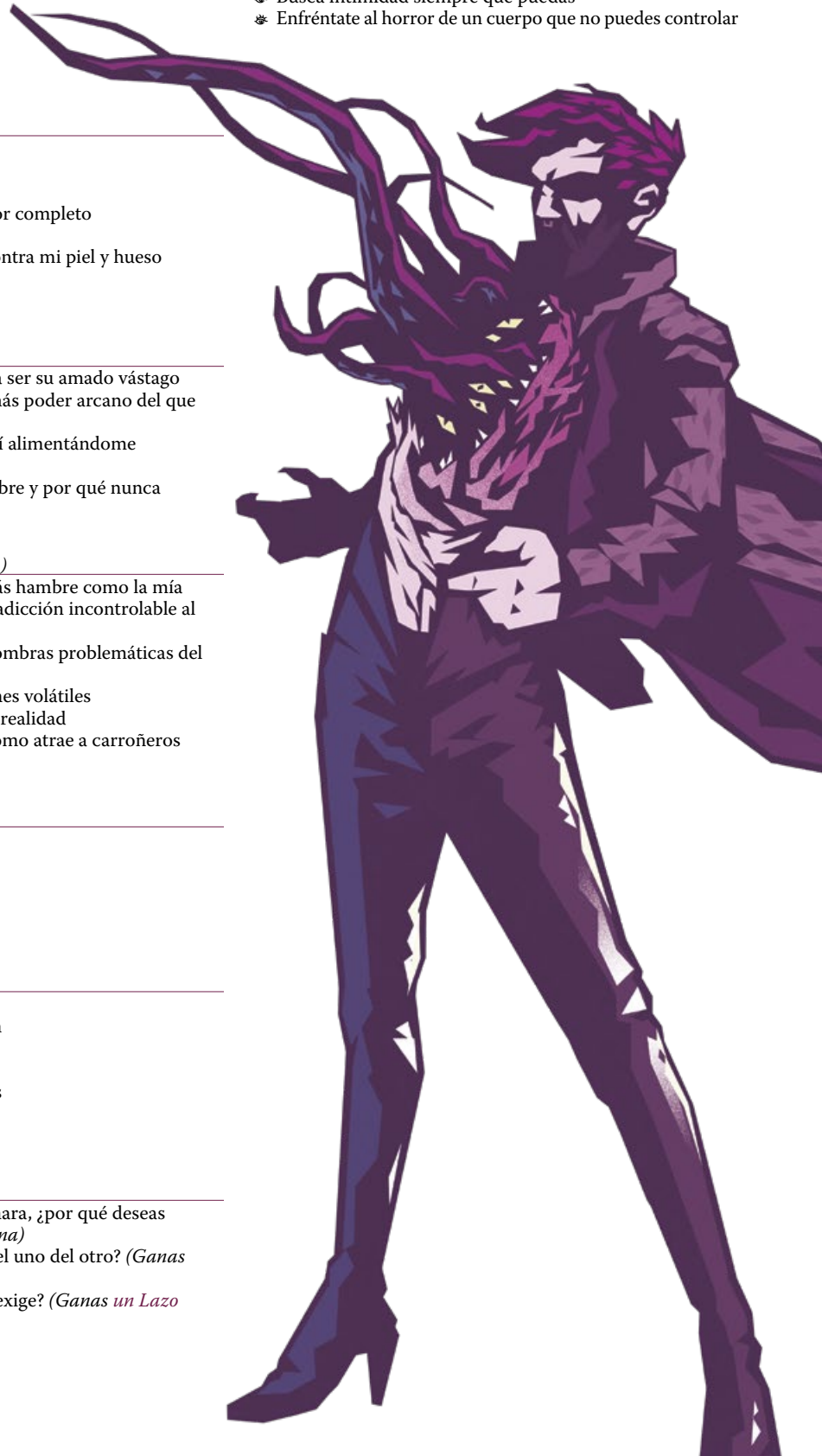
- crear a otros tan hambrientos como yo
- consumir lo que está más allá de la Puerta de la Perdición
- corromper lo que es bello
- amar lo que nunca podrá ser mío
- ser festejado por el más poderoso Herald del apocalipsis
- destruir el bien en aquellos que amo y cuido
- otra cosa que me consuma y no deje nada de mí

LAZOS INICIALES

- * Tú recuerdas cómo era antes de que mi hambre me reclamara, ¿por qué deseas proteger a los demás de mí? (*Ganas un Lazo con esa persona*)
- * Tu corazón desea consumirme, ¿por qué sacamos lo peor el uno del otro? (*Ganas dos Lazos con esa persona*)
- * ¿Por qué estoy tentado de ceder a Lo que la oscuridad me exige? (*Ganas un Lazo con Lo que la oscuridad exige de ti*)

AL INTERPRETAR AL HAMBRIENTO, RECUERDA...

- * Lucha contra el hambre
- * Busca intimidad siempre que puedas
- * Enfrentate al horror de un cuerpo que no puedes controlar





ACCIONES DEL LIBRETO

Tu acción inicial es **UN HAMBRE VORAZ E INCONTENIBLE**. Otros libretos no pueden elegir esta acción como un Avance. Elige una acción más y después elige entre una de tus acciones de Ruina o una acción de **DIVISION** (asegúrate de que todos saben cuál es).

UN HAMBRE VORAZ E INCONTENIBLE

Cuando te rindas al hambre que llevas dentro, describe cómo se transforma tu cuerpo y de qué te alimentas. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 atenúas las peores partes de tu hambre y solo te alimentas lo necesario. Elige una:

- ✦ Describe cómo tu forma se vuelve más humana. Elimina **un Estado**.
- ✦ Describe de quién te gustaría alimentarte en su lugar. Ganas **un Lazo** con esa persona.
- ✦ Déjate llevar por la euforia de la alimentación. Describe cómo te sientes y crea o reemplaza **un Estado de hambre** para reflejarlo.

CON UN 11+ tu hambre se intensifica y tus dientes crecen sin fin mientras tu humanidad se aleja cada vez más. Elige una:

- ✦ Pregúntale al Guardián qué pide a gritos el Heraldo dentro de ti. Ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*. Si cedés al Heraldo, elimina **un Estado**.
- ✦ Déjate llevar por lo peor de tu hambre y llega demasiado lejos, atrayendo caos y terror. Nombra un nuevo miedo que sientas y crea o reemplaza **un Estado de hambre** para reflejarlo.

CON UN 7- pierdes el control del hambre por completo. El Guardián describe cómo tu cuerpo se retuerce en formas obscenas y desgarradoras. Prepárate para lo peor.

PARA COMERTE MEJOR, CARIÑO

Cuando reflexiones sobre las Llaves descubiertas hasta ahora, puedes alimentarte del aspecto de **una Llave**. El Guardián describe cómo tu cuerpo cambia violentamente en respuesta. Marca **un Estado** para reflejar cómo te hace sentir la transformación.

Elige dos preguntas para hacerle al Guardián. Las responderá con honestidad y con gran detalle.

- ✦ ¿En qué se deleitan mis ojos que el resto no ve?
- ✦ ¿Qué desgarran mis dientes para revelar el hambre de otra persona?
- ✦ ¿Cómo rompen mis garras la Llave para darle una forma más verdadera?
- ✦ ¿Cómo purifica mi sangre la Llave y me conduce a otra?

¿LOS HERALDOS SUEÑAN CON MONSTRUOS COMO YO?

Le has cogido el gusto al poder que solo un Heraldo puede ejercer. Debajo de tu piel, tallado en tus huesos, enterrado en tu carne. Ahí está todo lo que queda de los Heraldos que has consumido.

Cuando te arranques la piel para revelar lo que queda de un Heraldo dormido, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 tu cuerpo vibra en perfecta sincronía con lo que queda del poder del Heraldo. Elige en qué cambia tu cuerpo, por ahora:

- ✦ Un Heraldo de fuerza y furia elementales. Inflige inmediatamente **dos Estados** a un objetivo, pero marca uno a cambio.
- ✦ Un Heraldo de sombras irregulares y susurros inquietantes. Descubre **una Llave** a un gran coste.
- ✦ Un Heraldo de belleza etérea y fugaz. Pregunta quién se siente más cautivado por ti, ganas **un Lazo** con esa persona.
- ✦ Un Heraldo que refleja tu deseo y poder ocultos. Crea o reemplaza **un Estado de hambre**.

CON UN 11+ otro Heraldo dentro de ti intenta volver a su forma, desgarrando tu carne y rehaciéndola en su gloria. Elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes:

- ✦ Un Heraldo se libera de la prisión de tu carne y escapa al mundo portando un aspecto infeccioso de tu hambre.
- ✦ Marca **un Estado** o **Ruina** para permitir que el Heraldo se alimente de ti y forzarlo a dormir otra vez. Luego, describe cómo tu cuerpo se retuerce hasta tomar una nueva y horrible forma para reflejarlo.

CON UN 7- en tu interior se despierta un aterrador Heraldo al que no querías exhortar. Te abre en dos, se alimenta de tu corazón y tu mente, y te tira a un lado. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación, prepárate para lo peor.

CONTEMPLA EL ABISMO DE MI CORAZÓN

Cuando Abras tu corazón con alguien, puedes mostrarle cómo tu hambre te rompe y hace estragos en ti. Si lo haces, elige una de las opciones siguientes, incluso si fallas:

- ✦ Susurra cómo deseas alimentarte de él sin dejar restos. Ganas **un Lazo** con esa persona.
- ✦ Pídele que te revele una vulnerabilidad que no compartirá con nadie más. Si lo hace, podrá eliminar **un Estado**.
- ✦ Pregúntale por qué tiene hambre de ti. Crea o reemplaza **un Estado de hambre** que refleje su deseo por ti.

TU ATENTO SERVIDOR

El hambre dentro de ti anhela alimentarse de inocentes y transformar la carne mortal en un vacío interminable lleno de dientes.

Cuando compartes un momento íntimo con un PNJ dispuesto a ser tu esclavo, pregúntale si te desea. Si dice que sí, describe cómo te alimentas. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 el PNJ también se alimenta de ti y el hambre que portas lo infecta lentamente dejándote eufórico. Elige una:

- ✦ Es la viva imagen de la perfección y la belleza, a diferencia de ti. No sobrevivirá al hambre por mucho tiempo. Ganas **un Lazo** con él y puedes darle una sola orden. Perecerá poco después de cumplirla.
- ✦ Su imagen aterra y atormenta, como la tuya. Te sobrevivirá y nunca podrás hacerle daño. Ganas **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*. Tu esclavo pasará el resto de su inmortalidad trabajando para cumplir *Lo que la oscuridad exige de ti*.

CON UN 11+ el hambre lo corrompe y lo rompe, transformándolo en la semilla de un Heraldo. Elige una:

- ✦ Oculta la verdadera naturaleza de su identidad y lo proteges. Antes de que desaparezca, te da **una Llave** a un gran coste. Cuando regrese, será un Heraldo que busca una antigua Puerta de Poder.
- ✦ Lo entregas a **DIVISION**, donde están encarcelados el resto de tus esclavos fallidos. Ganas **un Lazo** con **DIVISION**. Marca **un Estado** que refleje cómo te sientes al respecto.

CON UN 7- algo dentro de tu posible esclavo seduce al hambre, por lo que consigues más poder del que estabas dispuesto a darle. El Guardián describe lo que sucede a continuación. Prepárate para lo peor.

RECUERDO TU SABOR

Te has alimentado de innumerables víctimas, y sus restos se han fusionado dentro de ti para convertirse en una conciencia única. Esta extraña aberración que vive bajo tu piel algún día te consumirá.

Cuando te encuentras por primera vez con un PNJ o una Facción con nombre, puedes declarar que los restos dentro de ti lo reconocen. Cuando lo hagas, gasta fichas de oscuridad y tira.

El Guardián te dirá algo significativo y valioso, incluso si fallas.

CON UN 8-10 los restos susurran muchos secretos, elige una:

- ✦ Una vez que te hayas alimentado de tu objetivo, ganas **un Lazo** con ellos.
- ✦ Verlo calma el hambre dentro de ti. Elimina **un Estado**.
- ✦ Un día podrían consumirte. Elimina **una Ruina**.

CON UN 11+ verlo hace que los restos en tu interior entren en frenesí, elige una:

- ✦ Les ofreces que se alimenten de una parte de ti. Ganas **un Lazo** con ellos.
- ✦ Un día matarán al hambre dentro de ti. Marca **una Ruina**.

CON UN 7- tu objetivo sabe de los restos que llevas dentro y del poder de tu hambre. Inmediatamente te colocará en una posición vulnerable, el Guardián te dirá lo que sucede a continuación.



ACCIONES DE RUINA

TU HISTORIA MARCADA EN MI PIEL

Cuando compartas un momento íntimo con un PJ, pregúntale si puedes alimentarte del Heraldo que lleva dentro. Si dice que sí, describe cómo te alimentas y elige:

- ✦ Marca **una Ruina**, desata el hambre por un solo momento y deja tiernas cicatrices en su piel. Eliminas **un Estado** y la otra persona consigue **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.
- ✦ Marca **dos Ruinas** y arráncate la piel y los huesos hasta que le reveles un nuevo aspecto de tu monstruosidad. Pregúntale al PJ si la bestia debajo de tu piel le atrae, horroriza o ambas cosas. Crea un nuevo **Estado de hambre** que refleje cómo le haces sentir. Elimina todos sus Estados.

ERES RUINA EN MI BOCA

Cuando compartas un momento íntimo con un PJ, pregúntale si se desprendería de su piel por un momento para mostrarte el Heraldo en el que podría convertirse algún día.

Si lo hace, te deleitas con su Ruina. La otra persona borra tantas marcas de Ruina como quiera y las transfiere a tu barra.

Si compartes *Lo que la oscuridad exige de ti* y cómo te tienta, la otra persona puede optar por alimentarse de tu Ruina en su lugar.

LA PUREZA DE MI REFLEJO

Tu reflejo está encarcelado dentro de DIVISION, purificado por tu hambre. Solía ser una persona, hace mucho tiempo atrás. Pero ahora solo refleja los peores aspectos de ti, mostrando en su piel el horror que yace debajo de tu superficie.

Cuando compartas un momento íntimo con tu reflejo, describe cómo ha cambiado su cuerpo para mostrar lo que escondes a todos los demás.

El Guardián describirá por qué todavía te quiere. Elige:

- ✦ Marca **una Ruina** y deja que tu reflejo se alimente de ti. Escudriñará con amor tus recuerdos y miedos. Hazle cualquier pregunta al Guardián. La responderá con honestidad y con gran detalle. Además, ganas **un Lazo** con tu reflejo.
- ✦ Marca **dos Ruinas** y aliméntate de tu reflejo con imprudente abandono. Describe cómo se vuelve más grotesco a medida que te vuelves más bello. Consigue un nuevo poder de la oscuridad de forma permanente. Además, consigues **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

HASTA QUE SOLO QUEDE EL HAMBRE

Tú y el hambre os conocéis íntimamente: te ha roto y vuelto a crear una y otra vez a lo largo de los años, cambiando tus entrañas anhelantes. Sabes que el hambre te está dando una nueva forma para cumplir su mayor deseo.

Cuando realices esta acción, crea tu propio Reloj del Juicio Final personal con 4 secciones y nómbralo *Solo queda el hambre*.

Cuando estés al borde de tu Punto de inflexión, puedes optar por ceder a la desesperación y alimentarte de ti mismo, permitiendo que tu hambre interior se haga más fuerte. Marca **una Ruina** y marca *Solo queda el hambre* una vez. Elimina todos tus Estados y elige tres nuevos **Estados de hambre** sin marcar de la siguiente lista:

- Voraz
- Brutal
- Volátil
- Retorcido
- Desesperanzado

Cuando el reloj de *Solo queda el hambre se llena*, finalmente te consume el hambre. Cualquiera que sea el Misterio actual, se deja de lado. En este momento, te conviertes en el próximo Heraldo del apocalipsis y emerges de una antigua Puerta de Poder. Tus huesos y carne cambian para reflejar la verdad de quién eres, mostrando el exquisito dolor y la tortura a los que sometiste a tus víctimas. Date un nuevo nombre y título acorde con la criatura grotesca que eres.

Ya no formas parte de DIVISION. Los otros PJ deben lidiar contigo, de una forma u otra. Una vez que se resuelva tu amenaza apocalíptica, retira a este personaje y crea uno nuevo.

AVANCES DE RUINA

Cada Libreto tiene varias opciones de Avances de Ruina.

ELIGE UNA NUEVA ACCIÓN DE RUINA

Puedes elegir cualquier acción de Ruina nueva de tu propio libreto. Para que se adapte mejor a tu personaje, puedes reescribir la premisa de la acción.

ELIGE UNA ACCIÓN DE RUINA DE OTRO LIBRETO

Puedes elegir cualquier acción de Ruina de otro libreto, incorporando esos temas para tu PJ.

MARCA UN ESTADO DE FORMA PERMANENTE

Elige **un Estado** de tu libreto y márcalo de forma permanente. Esto significa que no puedes volver a marcar ni eliminar este Estado en el futuro. Puedes obtener fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado, como de costumbre.

OBTIENES UN NUEVO ESTADO DE RUINA

Este Estado de Ruina siempre está marcado y no se puede eliminar como los Estados normales de tu libreto. Puedes ganar fichas de oscuridad siempre que encarnes este Estado de Ruina, al igual que cualquier otro Estado.

Cuando hagas este Avance de Ruina, elige entre las siguientes emociones para que esta se transforme en tu nuevo Estado de Ruina:

- Cruel
- Despiadado
- Paranoico
- Temerario
- Culpable
- Frágil
- Posesivo
- Torturado

Un Estado de Ruina refleja cuánto de cerca estás de convertirte en un Heraldo, y cómo eso afecta tus emociones y acciones.

RETIRA A TU PERSONAJE Y CONVIÉRTETE EN UN HERALDO DEL APOCALIPSIS

Cuando haces este avance, tu personaje elige buscar las antiguas Puertas del Poder para su propio beneficio. Se une a los otros Heraldos y se esfuerza por traer el comienzo del apocalipsis. El personaje puede aparecer en futuros Misterios y directamente oponerse a los PJ.

Cuando ya hayas marcado todos los demás Avances de Ruina, debes elegir este. Sin embargo, puedes optar por hacer este Avance de Ruina en cualquier momento, no tiene por qué ser el último avance que hagas.

Cuando tu personaje se convierta en un Heraldo, ponte de acuerdo con el Guardián para describir el momento. ¿Hay una confrontación directa con alguien de DIVISION antes de que te vayas? ¿Hay un conflicto real con mucho en juego? ¿Desapareces en las sombras, buscando tus propios fines ocultos?

Una vez que hayas retirado a este personaje, elige un nuevo libreto y crea un nuevo personaje.

DIVISION

OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJES

ACCIONES DE DIVISION I/31

□ AGENTE FANTASMAL

DIVISION tiene una alta mortalidad: el agente promedio sobrevive solo unos meses. Algunos continúan trabajando para DIVISION, incluso tras su muerte.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes preguntas:

- ✦ ¿Por qué le importas tanto al Agente fantasmal?
- ✦ ¿Qué muerte extraña o misteriosa le sobrevino?
- ✦ ¿Qué asuntos pendientes tratas de atender en su nombre?

Cuando pidas ayuda al Agente fantasmal, atráelo a tu oscuridad y ábrele tu corazón. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 el agente atraviesa el velo entre los vivos y los muertos para ofrecerte su ayuda. Elige dos:

- ✦ Toma su mano y viaja a través del velo, apareciendo físicamente en cualquier lugar que el velo de la muerte pueda tocar. Para llevar a otro contigo, marca **un Estado**.
- ✦ Pregúntale qué ha visto a través del velo mientras observaba tu investigación. Descubre **una Llave** a un gran coste.
- ✦ Susurra en su oído y revela un secreto que te pesa en el corazón. Obtienes **un Lazo** con el Agente fantasmal.
- ✦ Cuéntale cómo has trabajado para atender sus asuntos pendientes, apunta **1 PX**.

CON UN 11+ el Agente fantasmal ha sido testigo de un terrible augurio y ha atravesado el velo para advertirte. Elige una de las anteriores, pero prepárate para prestar atención a la terrible advertencia que te dará el Agente fantasmal.

CON UN 7- el Agente fantasmal intenta atravesar el velo pero algo peligroso de otro mundo lo atrapa, el Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

□ LOS ARCHIVOS PROHIBIDOS

Dentro de sus instalaciones, DIVISION tiene un laberinto de bibliotecas y tomos repletos de conocimiento. Encuentra una sección de la biblioteca que muy pocos conocen. Algunos libros son tan peligrosos que están atados por cadenas y protegidos bajo tecnología mágica.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes preguntas:

- ✦ ¿Quién es el bibliotecario principal y qué regla esotérica exige que todos sigan?
- ✦ ¿Qué criatura espera en los archivos restringidos y prohibidos?
- ✦ ¿Qué libro has leído, en contra de las estrictas órdenes de DIVISION?

Cuando reveles que trajiste uno de los libros prohibidos contigo, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 las cadenas se doblan y la tecnología mágica se debilita, pues el libro te reconoce como su dueño. Elige dos:

- ✦ El libro se abre en una página y revela una verdad bienvenida. Elige cualquier PJ (incluido tú mismo) para que elimine **un Estado**.
- ✦ Nombra un objetivo. El libro lo consumirá y lo mantendrá dentro de sus páginas, por ahora.
- ✦ El libro describe los acontecimientos actuales con todo lujo de detalles inquietantes y ofrece una revelación. Descubre **una Llave** a un gran coste.
- ✦ El autor del libro existe en una forma miserable entre la vida y la muerte. Pídele consejo, siempre estará encantado de saber de ti. Ganas **un Lazo** con él.

CON UN 11+ las cadenas se rompen y la tecnología mágica se desvanece, el libro es libre de hacer lo que quiera. Elige una de las opciones anteriores y una de las siguientes:

- ✦ Deja que el libro cambie de forma y escape al mundo, causando estragos a su antojo.
- ✦ Marca **un Estado** o **una Ruina** para fortalecer las cadenas y la tecnología mágica, vinculando el libro a ti una vez más.

CON UN 7- algo o alguien lo ha manipulado. El libro se abre y algo terrible y desgarrador lo atraviesa, usándolo como portal. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

□ ARMA HEROICA

Impresionaste a un héroe que trabajó con DIVISION por un corto período de tiempo. Te confió esta arma y su legado.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes:

- ✦ ¿Quién era este héroe y cómo lo impresionaste?
- ✦ ¿Qué tragedia sufrió este héroe y cómo proteges su legado?
- ✦ ¿Cómo se convirtió en Heraldo y por qué todavía conservas esperanzas en él?

Cuando realices esta acción, crea **un Lazo** con el héroe. **Cuando uses esta arma para proteger a alguien**, elige:

- ✦ Crea una escena retrospectiva entre tú y el héroe, ganas **un Lazo** con él.
- ✦ Describe cómo encarnas o contradices su legado, eliminas **un Estado**.
- ✦ Describe cómo se corrompe el arma por *Lo que la oscuridad exige de ti*, ganas entre 2 y 4 fichas de oscuridad.

Describe cómo la usas *in situ*, como un poder de la oscuridad. Existe el riesgo de que el arma se dañe o se inutilice hasta que alguien de DIVISION la repare.

□ ARMA PARCIALMENTE MALDITA

DIVISION tiene una colección de artefactos malditos. En una misión anterior, tu alma se unió a un arma parcialmente maldita. «Parcialmente» no es tan malo, ¿no?

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes:

- ✦ ¿Qué tipo de arma es y qué recuerdos contiene?
- ✦ ¿Cómo se manifiesta la maldición parcial?
- ✦ ¿Qué anhela el arma?

Cuando realices esta acción, crea **un Lazo** con el arma. **Cuando abras tu corazón al arma y dejes que te hable directamente**, elige:

- ✦ Describe cómo el arma comunica lo que desea de ti, ganas **un Lazo**.
- ✦ Describe cómo cumpliste un deseo del arma, elimina **un Estado**.
- ✦ Describe cómo la maldición se fortalece, obtienes 2, 3 o 4 fichas de oscuridad.

Describe cómo la usas *in situ*, como un poder de la oscuridad. Existe el riesgo de que el arma se dañe o se inutilice hasta que alguien de DIVISION la repare.

□ ARSENAL DE SÍMBOLOS SAGRADOS

DIVISION tiene una colección de símbolos sagrados que asigna a agentes según necesita. Mostraste resonancia divina con algunos, pero los sacerdotes-técnicos advierten que usar el arsenal es peligroso para un monstruo como tú.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes:

- ✦ ¿Cuál es la historia del símbolo sagrado que adquiriste para esta colección?
- ✦ ¿Qué símbolo sagrado te afecta negativamente y a qué agente está asignado?
- ✦ ¿Cuál de los símbolos sagrados nunca debes usar, sin importar las circunstancias?

Cuando amortigües tus poderes de la oscuridad para usar el arsenal de símbolos sagrados, di cuánto te abres a las energías divinas del arsenal, en una escala de 1 a 3. El Guardián describe una visión divina y sus efectos con una intensidad igual a tu vulnerabilidad divina. Tira y añade este nivel.

CON UN 8-10 la oscuridad y las energías divinas se sincronizan para activar el Himno de los Justos. Elige un número de acciones igual a tu vulnerabilidad divina. Además, obtienes **un Lazo** con la entidad divina que te ayuda.

- ✦ Ata a un objetivo y déjalo indefenso, por ahora.
- ✦ Protege una mente, un corazón o un alma de una posesión o ataque.
- ✦ Crea un área de protección divina que aguantará, por ahora.
- ✦ Crea un arma divina temporal y regálala a quien sea digno. Ganas **un Lazo** con esa persona.

CON UN 11+ las energías divinas se vuelven peligrosas y el Heraldo dentro de ti toma el control. Elige un número de acciones igual a tu vulnerabilidad divina. Además, consigues **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

- ✦ Mutila a un objetivo y debíltalo, por ahora.
- ✦ Llama a las entidades oscuras para que se instalen en la mente, el corazón o el alma de un objetivo de tu elección.
- ✦ Crea un área de energías caóticas y destructivas que se expande con el tiempo.
- ✦ Crea un arma de oscuridad, úsala para destruir inmediatamente a tus enemigos. Apúntate **una Ruina**.

CON UN 7- algo o alguien corrompió el arsenal del símbolo sagrado. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

DIVISION

OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJES

ACCIONES DE DIVISION 12/31

□ CELEBRIDAD MONSTRUOSA

Si bien la mayoría de los Presagios operan en secreto y deben ocultar quiénes son, tú eres una celebridad y te has hecho tan famoso que te consideran un humano honorario. Sin embargo, relacionarse con «uno de los buenos» es una novedad para la humanidad y te someten a expectativas imposibles.

Cuando elijas esta acción responde al menos una de las siguientes preguntas:

- ✦ *¿En qué se diferencia drásticamente tu personalidad pública de quién eres en realidad?*
- ✦ *¿Qué espera y exige la gente de ti en todo momento?*
- ✦ *¿Qué debes ocultar de la opinión pública a toda costa?*

Cuando realices esta acción, crea un **Lazo** con el público. **Cuando escondes quién eres para ser lo que la opinión pública quiere que seas**, elige:

- ✦ Describe cómo comprometes algo de ti de manera significativa para complacer a la gente, ganas un **Lazo** con ellos.
- ✦ Describe cómo un admirador se acerca a ti para recordarte por qué tu trabajo en DIVISION es tan importante, elimina un **Estado**.
- ✦ Describe cómo crece tu miedo y rencor hacia la gente, ganas entre 2 y 4 fichas de oscuridad.

Es fácil que tus acciones empañen tu estatus de celebridad y tu frágil reputación. El Guardián te dirá lo que la opinión pública exige de ti para recuperar su confianza y apoyo.

□ INTERMEDIARIO FEÉRICO

DIVISION formó una alianza incómoda con una de las cortes reales de las hadas, y te asignaron un intermediario con el que trabajar. Ahora está comprometido con tu destino, para bien o para mal.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes:

- ✦ *¿Quién es esta hada y por qué te quiere?*
- ✦ *¿Cómo complicó tu vida para siempre con un intento fallido de ayudarte?*
- ✦ *¿Cómo te ayudó a entender *Lo que la oscuridad exige de ti*?*

Cuando le pidas ayuda al Intermediario feérico, dile al Guardián cómo de grande es el favor que estás ofreciendo al hada a cambio, en una escala de 1 a 3. El Guardián describirá una criatura feérica y su poder con una intensidad igual al tamaño del favor. Tira y añade el nivel de favor que prometiste.

CON UN 8-10 el hada te reconoce como alguien querido y que ha sido elegido por la magia feérica. Elige un número de acciones igual a la escala del favor que prometiste. Además, ganas un **Lazo** con tu intermediario feérico.

- ✦ El hada se acerca y usa su magia para volver a colorear tus recuerdos. Eliminas un **Estado**.
- ✦ La criatura feérica crea un disfraz mágico temporal para ti y para alguien más, describe lo que es.
- ✦ El ser feérico te ofrece un vistazo a los sueños de alguien que te importa y ganas un **Lazo** con esa persona.
- ✦ El hada te dará un arma, un objeto o un secreto que te ayudará a enfrentarte a tu próximo desafío.

CON UN 11+ el Heraldo dentro de ti responde a la magia de las hadas y despierta por un momento. Elige un número de acciones igual a la escala del favor que prometiste. Además, consigues un **Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

- ✦ Obligas al ser feérico a absorber toda la magia cercana y dártela. Eliminas un **Estado**.
- ✦ Obligas al hada a jurarte lealtad, por ahora. Ganas un **Lazo** con ella.
- ✦ Obligas a la criatura feérica a que te ayude a conseguir *Lo que la oscuridad exige de ti*. Apúntate 1PX.
- ✦ Exiges que el ser feérico vea el futuro y te diga cómo puedes obtener más poder. Marca una **Ruina**.

CON UN 7- algo aterrador y siniestro nota la presencia del hada y su magia, y viene a reclamar su premio. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

□ INVOCADORES PSÍQUICOS

DIVISION tiene psíquicos sintonizados con un agente que envían visiones a la mente de este a grandes distancias. Esta conexión opera dentro de parámetros marginalmente seguros y un alto riesgo que DIVISION considera aceptable.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes preguntas:

- ✦ *¿Quién es el invocador psíquico con el que tienes una buena relación de trabajo? ¿Cuál es su especialidad?*
- ✦ *¿Quién es el invocador psíquico con el que no siempre te llevas bien?*
- ✦ *¿Por qué lo soportas de todos modos?*
- ✦ *¿Quién era el antiguo invocador psíquico cuyos poderes telepáticos se fundieron mientras estaba conectado contigo? ¿Cómo lo cuidas?*

Cuando aumentes tu vulnerabilidad psíquica para recibir información, dile al Guardián cuánto abres tu mente a la invocación psíquica, en una escala del 1 al 3. El Guardián describe una visión y sus efectos con una intensidad igual a tu vulnerabilidad psíquica. Tira y añade tu nivel de vulnerabilidad psíquica.

CON UN 8-10 la conexión entre el invocador psíquico y tú se registra dentro de parámetros seguros. Elige un número de preguntas de la lista a continuación igual a tu vulnerabilidad psíquica, y el invocador psíquico te mostrará las respuestas con gran detalle. Además, obtienes un **Lazo** con el invocador psíquico.

- ✦ *¿Qué acontecimiento del pasado está afectando de manera directa a esta investigación?*
- ✦ *¿Qué mentira se contó por primera vez hace poco?*
- ✦ *¿Qué es lo más propenso a ocurrir en el futuro según las probabilidades actuales?*
- ✦ *¿Qué verdad se ha ocultado? Declara una verdad irrevocable basada en esta. Reescribe o añade una Faceta del Misterio que refleje esta verdad.*

CON UN 11+ el invocador psíquico y tú no conseguís establecer una sincronización segura y el Heraldo dentro de ti obliga al invocador psíquico a convertirse en un canal temporal para él. Elige un número de preguntas igual a tu escala de vulnerabilidad: el Guardián revela lo que te muestra el Heraldo en el que te puedes convertir. Además, consigues un **Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

- ✦ *¿En quién no puedo confiar?*
- ✦ *¿Qué pasará si el Heraldo abre la puerta y exige su ascensión?*
- ✦ *¿Cómo puede el invocador psíquico ayudarme a convertirme en un Heraldo?*
- ✦ *¿Qué pasará si me apodero de la Puerta de Poder ancestral? Descubre una **Llave** y dibuja una línea entre esa Llave y una Faceta en el Mapa del Misterio. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio.*

CON UN 7- algo o alguien secuestró la conexión entre el invocador psíquico y tú, el Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

DIVISION

OPCIONES DE CREACIÓN DE PERSONAJES

ACCIONES DE DIVISION I3/31

□ MEDIADOR

Hay muchas **Facciones** que vigilan cada movimiento que hace DIVISION. Existe una tensa red entre numerosas facciones y todas compiten por conseguir poder, información y el acceso a las puertas de poder ancestral. Has sido elegido para representar los intereses de DIVISION y trabajar en estrecha colaboración con una facción en particular, pero ¿la relación te pondrá en aprietos algún día?

Cuando realices esta acción, pregúntale a tu Guardián qué facciones están en juego y elige con cuál tienes relación. Responde al menos una de las siguientes:

- ✦ ¿Quién es el representante de la Facción con el que trabajas más estrechamente?
- ✦ ¿Por qué la relación entre ambos es compleja?
- ✦ ¿Por qué dejaste la Facción y empezaste a trabajar para DIVISION?
- ✦ ¿Qué secretos de la Facción nunca revelarás a DIVISION?

Cuando te acerques al representante de una Facción en busca de ayuda, dile al Guardián cómo de grande es el favor que estás dispuesto a ofrecer a la Facción, en una escala del 1 al 3. El Guardián describe cuánto puede ayudarte la Facción, igual a la escala del favor. Tira y añade el nivel de favor que prometiste.

CON UN 8-10 la Facción te ayudará en lo que pediste, elige un número de acciones basado en la escala del favor que prometiste. Además, obtienes **un Lazo** con la facción.

- ✦ La Facción envía recursos adicionales para ayudarte, describe de qué se trata.
- ✦ La Facción ofrece información valiosa, descubre **una Llave** a un gran coste.
- ✦ La Facción seguirá tus órdenes durante un tiempo. Obtén acceso a una acción de Facción, por ahora.

CON UN 11+ la Facción acepta ayudar, pero buscan activamente poner en aprietos a DIVISION y despertar al Heraldo dentro de ti. Elige un número de acciones basado en la escala del favor que prometiste. Además, consigues **un Lazo** con *Lo que la oscuridad exige de ti*.

- ✦ Dale a la Facción un recurso irremplazable de DIVISION. Elimina **un Estado**.
- ✦ Dale a la Facción información invaluable sobre DIVISION que algún día usarán en su contra. Descubre **una Llave** y dibuja una línea entre esa Llave y una Faceta en el Mapa del Misterio. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio.
- ✦ Permite que la Facción te ayude a conseguir *Lo que la oscuridad exige de ti*. Apúntate **1 PX**.

CON UN 7- la Facción se ve envuelta en algo verdaderamente peligroso que comprometerá tu investigación. El Guardián te dirá lo que sucede a continuación.

□ PROTOCOLOS DE REVISIÓN DE SUEÑOS PREMONITORIOS

Desde que recuerdas tienes sueños extraños y proféticos. DIVISION cree que fuiste un viajero del tiempo en otra realidad, pero perdiste esa capacidad. DIVISION cuenta con el equipo y el personal para registrar y analizar información útil de los sueños, lo que a menudo conduce a avances en una investigación.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes:

- ✦ ¿Qué elementos recurrentes están presentes en cada sueño que tienes?
- ✦ ¿Quién o qué solo existe en tus sueños? ¿Y qué quiere de ti?
- ✦ ¿Por qué te preocupa que los sueños se detengan algún día?

Al comienzo de cada sesión, dile al Guardián qué tipo de sueños tienes. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 los expertos pueden analizar tus sueños de manera efectiva y descubres **una Llave**. Además, el Guardián describe a alguien que ocupa un lugar destacado en el sueño, con quien ganas **un Lazo**.

CON UN 11+ los expertos revelan una pesadilla viviente escondida dentro de tu subconsciente, pero descubres **una Llave**. El Guardián describe la pesadilla que vislumbras antes de escapar al mundo real. Declara una verdad irrevocable sobre el Misterio que te reveló tu pesadilla. Reescribe o añade una Faceta del Misterio que lo refleje.

CON UN 7- sueñas con un futuro distópico que fue borrado de la línea temporal por un tú futuro que ya no existe. El Guardián describe el sueño y el angustiante futuro. Una parte de éste se volverá real e infectará esta realidad.

□ SUBCONTRATISTA

DIVISION trabaja con varios expertos en la materia y cuenta con varios subcontratistas habituales. Durante una investigación, puedes llamar a DIVISION para solicitar un subcontratista experto. Es difícil obtener ayuda buena y confiable en caso de apuro.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes preguntas:

- ✦ ¿Quién es el subcontratista que ninguno de vosotros conoce, pero que todos teméis?
- ✦ ¿Qué terrible destino corrió el último subcontratista que enviaron a trabajar en terreno?
- ✦ ¿Quién es el jefe de seguridad operativa de DIVISION, al que se llama cuando un subcontratista pone en riesgo a DIVISION?

Cuando llames a DIVISION y les pidas que envíen a alguien, diles a quién necesitas. Pídele a otro jugador que elija de la lista a continuación y describa al subcontratista:

- ✦ **MONSTRUOSO**: El subcontratista experto aparece de inmediato, pero también es un Presagio. Al igual que tú, su Heraldo puede tentarlo desde dentro y puede ser víctima de la ruina apocalíptica.
- ✦ **REMOTO**: El subcontratista experto no puede llegar a tiempo. Dado que no está en el lugar de los hechos, solo puede darte información parcial o una posible pista para saber por dónde seguir.
- ✦ **TURBIO**: El subcontratista no es exactamente un experto, y es posible que no siempre proporcione información de confianza o tenga los mejores escrúpulos. Pero aparece de inmediato y ofrece una buena pista para empezar.

□ VISITA AL ORFANATO

DIVISION tiene un orfanato y un grupo profesional de cuidadores dedicados a criar monstruos jóvenes que tienen el potencial de convertirse en Presagios. Tú también te criaste ahí y/o pasaste un tiempo como cuidador.

Cuando elijas esta acción, responde al menos una de las siguientes preguntas:

- ✦ ¿Quién es el cuidador principal del orfanato? ¿Cuál es la historia y el sólido vínculo que compartís?
- ✦ ¿Hacia qué joven monstruo sientes más apego? ¿Qué grandes esperanzas tienes puestas en él?
- ✦ ¿Por qué te preocupa cómo opera el orfanato?

Cuando tengas suficiente tiempo durante las investigaciones o entre ellas, puedes visitar el orfanato con al menos un PJ o PNJ adicional. Si lo haces, cada uno de vosotros debe describir cómo cuida a los monstruos jóvenes. Si es un PJ, cada uno borra una marca de Ruina. Si es un PNJ, ganas **dos Lazos** con él.

Al visitar el orfanato, es posible que descubras algo que te dé alguna pista sobre los planes de un Heraldo o que seas testigo de un terrible augurio de lo que podría suceder. Describe lo que encuentras, y el Guardián te dirá su significado e insinuará los planes del Heraldo.

ACCIONES BÁSICAS

NUESTRA PERDICIÓN MANA ETERNA
NUESTRO DESAFÍO ENCIENDE LA TORMENTA
ES EL FIN DE LOS DÍAS

ACCIONES BÁSICAS

ACCIONES BÁSICAS [1/1]

Todos los PJ tienen acceso a las acciones básicas. Estas acciones se centran en lo que hará un monstruoso agente de DIVISION mientras investiga, interactúa con otros personajes y aprende más sobre el Misterio.

Las acciones básicas en **Apocalypse Keys** son:

- ✦ **Liberar la oscuridad:** Usa tus poderes de la oscuridad para manipular, intimidar o dañar a otra persona.
- ✦ **Sacar fuerzas de la oscuridad:** Desafía los límites de tus poderes sobrenaturales.
- ✦ **Abrir el corazón:** Acércate a alguien y sé vulnerable.
- ✦ **En conflicto:** Elige entre rendirte a tu naturaleza monstruosa o aferrarte a la humanidad que te es negada.
- ✦ **Tomar Llaves:** Descubre una Llave y acércate a resolver el Misterio.
- ✦ **Abrir la Puerta de la Perdición:** Declara la naturaleza de la antigua Puerta de Poder y actúa contra el Herald.

LIBERAR LA OSCURIDAD

Cuando liberes la oscuridad que habita dentro de ti para imponer tu voluntad sobre alguien (física, social o emocionalmente), gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 manejas la oscuridad con control y facilidad. Elige dos:

- ✦ Supera sus defensas e inflige un Estado.
- ✦ Obtén lo que quieres.
- ✦ Evita represalias, daños o costes.
- ✦ Saca ventaja, por ahora.
- ✦ Expón una debilidad o defecto.
- ✦ Confúndelo durante un rato.

CON UN 11+ tu control flaquea y vas demasiado lejos. Elige una, pero el Guardián describe una consecuencia no deseada.

CON UN 7- le has subestimado mucho, el Guardián describirá la desesperada posición en la que te encuentras.

SACAR FUERZAS DE LA OSCURIDAD

Cuando pongas a prueba los límites de tus poderes sobrenaturales, esforzándote por hacer lo extraordinario o evitar un peligro inminente, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 usas tus poderes con gran precisión y efecto, cambiando la situación que se desarrolla ante ti. Además, el Guardián puede ofrecerte un indulto, una oportunidad única o un Lazo con alguien.

CON UN 11+ estás al borde del desastre. Elige una: marca un Estado para ejercer un mejor control de tus poderes, o deja que el Guardián te diga cómo pierdes el control de la situación.

CON UN 7- el Guardián te ofrecerá algo relacionado con. *Lo que la oscuridad exige de ti.* Ya sea que lo tomes o no, prepárate para lo peor.

ABRIR EL CORAZÓN

Cuando abras tu corazón y trates de conectar sinceramente con alguien, gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 vuestros corazones encuentran compañía. Elige una de las opciones siguientes. Si se trata de un PJ y eliges profundizar aún más la conexión, el otro personaje también elige una.

- ✦ La relación se fortalece, ganas un Lazo con el personaje
- ✦ Calma tu corazón, elimina un Estado
- ✦ Te enseña algo importante, apúntate PX
- ✦ Te da esperanza, elimina una Ruina

CON UN 11+ compartís un momento de cercanía y de debilidad. Pregúntaos el uno al otro: «¿Qué hice para asustarte?». Después, cada uno elige una:

- ✦ Dile cuánto le temes, en una escala del 0 a 4. Ese será el número de fichas de oscuridad que tiene ahora.
- ✦ Consigues un Lazo con *Lo que la oscuridad exige de ti.*

CON UN 7- algo interrumpe o socava el momento: una advertencia terrible, una consecuencia o un aspecto del Misterio en sí. El Guardián dirá lo que sucede a continuación.

LAS ACCIONES BÁSICAS EN ACCIÓN:

- ✦ Los Presagios pueden **Tomar Llaves** para tratar de averiguar qué es la antigua Puerta de Poder, cómo abrirla y qué hay más allá de ella.
- ✦ Esto normalmente provocará complicaciones, lo que hará que los PJ tengan que **Liberar la oscuridad** o **Sacar fuerzas de la oscuridad** para enfrentarse a antagonistas o superar desafíos.
- ✦ Al hacerlo, un PJ puede encontrarse **En conflicto** entre lo que debe hacer y Lo que la oscuridad le exige. Para seguir adelante, un Presagio debe **Abrir su corazón**, buscando consuelo y apoyo en momentos de intimidad y sinceridad.
- ✦ Finalmente, cuando los PJ sientan que pueden usar todas las Llaves descubiertas hasta ahora, pueden intentar **Abrir la Puerta de la Perdición**. ¿Será correcta su teoría o avanzará el Reloj del Juicio Final?

EN CONFLICTO

Cuando estés en conflicto entre tu naturaleza monstruosa y tu corazón humano, o cuando estés tentado por *Lo que la oscuridad exige de ti*, haz una elección:

- ✦ Deja que tu naturaleza monstruosa salga a la luz y describe el daño que causa tu arrebato. Marca una Ruina.
- ✦ Describe cómo reduces tu poder y te adaptas a las presiones de la humanidad. Pierdes todas tus fichas de oscuridad.
- ✦ Gasta un Lazo con alguien. Describe cómo, directa o inadvertidamente, esa persona te ayuda a recuperar el control.

TOMAR LLAVES

Cuando busques una pista, investigues las señales del apocalipsis o uses tus poderes de la oscuridad para recopilar información, describe cómo lo haces. Gasta fichas de oscuridad y tira.

CON UN 8-10 descubres una Llave. El Guardián te dirá de qué se trata.

CON UN 11+ descubres una Llave, pero hay una complicación significativa, un coste o un imprevisto, el Guardián te dirá de qué se trata.

CON UN 7- encuentras más de lo que esperabas. Puedes elegir marcarte Ruina para descubrir una Llave, pero al hacerlo, el Guardián revelará cómo te acercas un poco más a convertirte en un Herald.

ABRIR LA PUERTA DE LA PERDICIÓN

Cuando estés listo para declarar qué es la puerta y cómo abrirla, di lo que crees que es. Conecta las Llaves a las Facetas del Misterio, revelando al Herald. Tira y añade el número de Llaves conectadas menos la complejidad del Misterio. Esta tirada no se ve afectada por fichas de oscuridad, Lazos o cualquier otra acción.

CON UN 8-10 has encontrado la Puerta de la Perdición. Sabes exactamente dónde está y cómo abrirla. Además, el Guardián te dará una oportunidad para proteger lo más importante, derribar al Herald o hacer retroceder el apocalipsis.

CON UN 11+ llegas a la puerta momentos después de que el Herald la abriera. Ha comenzado a aprovechar el poder al otro lado de la puerta, pero todavía hay tiempo para detenerlo. El Guardián te dirá qué sacrificio o riesgo tendrás que asumir para interrumpir su ascensión.

CON UN 7- la puerta permanece oculta. La teoría no era correcta. Cada PJ marca una Ruina. Además, perdéis un tiempo valioso y el Reloj del Juicio Final avanza. Si esto completa el Reloj del Juicio Final, el Herald ha tomado el poder de la puerta y los personajes se enfrentarán a las peores circunstancias posibles.

EL FLUJO DEL MISTERIO

AYUDA DE JUEGO



VOLVER A DIVISION



PRINCIPIOS Y ACCIONES DEL GUARDIÁN



AYUDAS DEL GUARDIÁN

PRINCIPIOS Y ACCIONES DEL GUARDIÁN [1/1]

PRINCIPIOS

Como Guardián, lo primero que hay que tener en cuenta son los **PRINCIPIOS**. Este es un conjunto general de pautas para ayudarte a crear la atmósfera adecuada para el juego:

- ☞ Mantén el Misterio extraño, premonitorio y personal
- ☞ Juega para descubrir qué pasa
- ☞ No te preocupes por no tener las respuestas
- ☞ Ofrece ruina y esperanza en igual medida
- ☞ Ofrece oportunidades peligrosas
- ☞ Muestra la monstruosidad del mundo
- ☞ Hazte admirador de los Presagios
- ☞ Mantén las emociones y prioriza las relaciones
- ☞ Sigue la Regla de Oro
- ☞ Convierte DIVISION en un hogar complejo
- ☞ Insinúa el Heraldo en el que podrían convertirse
- ☞ Recuérdales que el mundo no los acepta

ACCIONES DEL GUARDIÁN

Para dar vida a los principios y ayudarte a guiar la historia de maneras interesantes, tienes tus acciones de Guardián:

- ☞ Revelar una señal siniestra de lo que vendrá
- ☞ Insinuar la existencia de horrores fuera de plano
- ☞ Enfocar los planes de un Heraldo
- ☞ Presentar un personaje enigmático
- ☞ Profundizar una relación
- ☞ Infligir un Estado
- ☞ Imponer Ruina
- ☞ Marcar el Reloj del Juicio Final
- ☞ Complicar una teoría
- ☞ Separar a los monstruos
- ☞ Poner en peligro a los monstruos
- ☞ Decir *Lo que la oscuridad exige de ti*
- ☞ Presentar una decisión difícil
- ☞ Intervenir a través de una Facción

PREGUNTAS DEL FIN DE LA SESIÓN

Al final de cada sesión, el Guardián hará preguntas a cada jugador sobre su PJ.

- ☞ ¿Expresaste tu naturaleza monstruosa y/o tu humanidad?
En caso afirmativo, marca **1 PX**.
- ☞ ¿Aprendiste algo significativo sobre ti y/o tu ruina inminente?
En caso afirmativo, marca **1 PX**.
- ☞ ¿Aprendiste algo significativo sobre un compañero monstruo?
En caso afirmativo, marca **1 PX**.
- ☞ ¿Descubriste al menos una **Llave** del apocalipsis o intentaste Abrir la Puerta de la Perdición?
Si no, marca **1 Ruina**.

EL INVOCADO

- ☞ Hacer realidad su profecía.
- ☞ Presentar a un antagonista violento.
- ☞ Mostrarle el amor que nunca podrá tener.

EL SOBRECARGADO

- ☞ Mostrarle las consecuencias de los daños colaterales.
- ☞ Crear un problema que pueda resolver cediendo a su poder destructivo.
- ☞ Poner en peligro a alguien con quien tenga un Lazo.

EL ENCONTRADO

- ☞ Describir el panorama psíquico y emocional.
- ☞ Ofrecer un fragmento de un recuerdo.
- ☞ Revelar la verdad innegable de lo que hizo su yo del pasado.

LA SOMBRA

- ☞ Describir cómo la presencia de la Muerte complica la escena.
- ☞ Hacer que la Muerte marque a alguien que le importa.
- ☞ Presentar un problema que solo ella puede resolver.

EL ÚLTIMO

- ☞ Confrontarlo con la profundidad de su pérdida.
- ☞ Mostrar el ciclo ineludible de la tragedia.
- ☞ Contradecir la historia y el legado de su gente.

EL CAÍDO

- ☞ Enfrentarlo a un rival o enemigo divino.
- ☞ Ofrecer un fiel que irá demasiado lejos.
- ☞ Recordarle lo bajo que ha caído.

EL HAMBRIENTO

- ☞ Atormentarlo con los restos de su hambre.
- ☞ Ofrecer un alivio temporal que luego agudizará el hambre.
- ☞ Describir cómo el hambre tuerce su cuerpo en formas horripilantes.

LA PRIMERA SESIÓN

AYUDAS DEL GUARDIÁN



LA PRIMERA SESIÓN [1/1]

La primera sesión se centra en que los jugadores creen sus personajes (*Creación de personajes*, página 85), dar información sobre algunos detalles esenciales de DIVISION y conocer a algunos de sus trabajadores. Si el tiempo lo permite y los jugadores están interesados, el Guardián puede presentar la premisa básica del Misterio que se les ha pedido a los agentes que investiguen.

Como Guardián, estás ahí para darles los conceptos básicos de la premisa de **Apocalypse Keys**, ayudar a los jugadores a crear un personaje, responder cualquier pregunta que puedan tener y tomar notas.

GUÍA DE LA PRIMERA SESIÓN

Aquí tienes una guía para facilitarte la primera sesión:

PREPARACIÓN PREVIA Lee las partes esenciales del juego. No es necesario que hayas memorizado todo, pero toma nota de las secciones importantes como *Las reglas básicas* (página 15), *Las acciones básicas* (página 37), *los Principios* (página 168), y *las Acciones del Guardián* (página 175). Siempre puedes leer el resto del libro después de la primera sesión y tener una mejor idea de qué esperar al narrar este juego.

PREPARACIÓN PREVIA Reúne todo lo que necesitas.

- ✿ Al menos dos dados de seis caras, pero dos por jugador sería lo ideal.
- ✿ Una copia de los libretos.
- ✿ Una copia de las acciones básicas, preferiblemente una por jugador.
- ✿ El Mapa del Misterio, para que todos lo usen como referencia.
- ✿ El Códice de los Misterios, para que tú lo uses de referencia.
- ✿ Materiales de escritura, para cuando tomes notas.
- ✿ Si juegas en línea, consulta la sección de recursos para Apocalypse Keys en el sitio web de Nosolorol, o visita Roll20 para ver lo que ofrecen.

5-10 MIN Presentación del Guardián y los jugadores. Si estás jugando con alguien por primera vez, haz que cada persona se presente con nombre y pronombres. Averigua por qué quieren jugar **Apocalypse Keys** o qué les entusiasma.

3-5 MIN Repasad el documento COTT (concepto, objetivo, tono y tema) de **Apocalypse Keys**. Asegúrate de que todos tus jugadores tengan un conjunto de expectativas en común y entiendan la premisa y los temas del juego. Cuando presentes el COTT, tened una discusión abierta. Adáptalo en función de las preferencias de todos en la mesa. Puedes encontrar el documento COTT para **Apocalypse Keys** en <http://bit.ly/AKCATS> (en inglés). Debes crear tu propia copia del documento COTT y hacer cualquier cambio para reflejar tu estilo de narración.

5-10 MIN Hablad sobre las herramientas de seguridad. Puedes utilizar Verde, Amarillo y Rojo, explicado en la página 12. Te recomendamos que utilices cualquier herramienta de seguridad que funcione bien con tu grupo. El kit de herramientas de seguridad de juegos de rol de Kienna Shaw y Lauren Bryant-Monk, que puedes encontrar en <http://bit.ly/ttrpgsafetytoolkit>, es una excelente guía.

40-70 MIN Cread personajes. Consulta la página 85 si necesitas orientación al respecto.

5-10 MIN Tomad un descanso. Este es un buen momento para levantarse, estirar las piernas y hablar con todo el mundo.

10-15 MIN Construid DIVISION juntos. Solo tienes que establecer lo suficiente para empezar la sesión; puedes aprender más sobre DIVISION mientras juegas. Haz cualquiera de las siguientes preguntas o inventa las tuyas propias. Asegúrate de que todos los jugadores se turnen para crear un aspecto de DIVISION.

- ✿ ¿Dónde se encuentra DIVISION? ¿Hay muchas sucursales o solo esta?
- ✿ ¿Qué es mundano en DIVISION?
- ✿ ¿Qué es extraño en DIVISION?
- ✿ ¿En qué forma tratan a los agentes monstruosos, como vosotros, de manera diferente a los agentes humanos? ¿De qué manera eso se ve representado en la estructura de DIVISION?
- ✿ ¿Cuál es vuestra área favorita de DIVISION?
- ✿ ¿Qué área está prohibida, incluso para vosotros?

10-15 MIN Interpretad un día en DIVISION. Cíñete a viñetas cortas o momentos breves para cada personaje. Esto ayuda a los jugadores a asumir su personaje y sentirlo. Interpreta cualquier PNJ, cualquier trabajador de DIVISION. Recuerda que hay muy pocos monstruos, la mayoría del personal será humano o al menos lo parecerá. Cuando estés listo, haz que se reúnan en un espacio e interactúen entre sí. Aquí hay algunas consignas que puedes dar como Guardián:

- ✿ ¿Qué es lo primero que haces al despertar?
- ✿ ¿Cuál es ese ritual mundano que esperas con ansias?
- ✿ ¿Por qué sigues recuperándote de la última investigación?
- ✿ Alguien importante quiere hablar contigo, ¿de qué crees que se trata?
- ✿ Le gustas a un agente humano. ¿Cómo pasáis tiempo juntos?
- ✿ Hay un agente monstruoso que se ha jubilado a la fuerza. ¿Por qué te piden que le echas un ojo?
- ✿ Algo volvió a romperse, ¿por qué te piden que entres y lo arregles?
- ✿ Hay un agente en formación, ¿por qué estás ahí para ayudarlo como mentor?

10-15 MIN Presenta el Misterio. Puedes crear un PNJ que asigne misiones a los PJ y responda brevemente a cualquier pregunta preliminar que puedan tener. Pero enfatiza que los PJ solo aprenderán algo significativo una vez que estén en terreno y conozcan a su contacto.

5-10 MIN ¡Tomad otro descanso! Es una buena idea tomar un descanso cada hora u hora y media de sesión.

20-30 MIN Empieza el Misterio. Puedes seguir la sección *Comenzar el Misterio* (página 195). Juega todo el tiempo que quieras, pero la primera sesión se juega mejor en 3-5 horas en total. Está bien que los jugadores solo prueben el Misterio y la próxima vez se sumerjan en él.

5-10 MIN Si te parece que la puedes aplicar, repasa la acción **FIN DE LA SESIÓN** (página 164) y responde la pregunta asociada a cada impulso. En caso contrario, no dudes en usarla a partir de la segunda sesión en adelante.

5-10 MIN Charla con tus jugadores y relájate. Este es un buen momento para usar una herramienta o proceso como **Estrellas y Deseos**. Solo debería llevar unos minutos, pero es esencial para medir el interés y reflexionar sobre el juego hasta el momento. Pídele a cada jugador que describa sus Estrellas, aspectos del juego o momentos que disfrutaron. Luego, pídele a cada jugador que describa sus Deseos, lo que espera en la próxima partida o lo que le gustaría que fuera diferente. Que tú disfrutes del juego también es importante, así que comparte tus propias Estrellas y Deseos.

2 MIN Toma algunas notas rápidas que puedas releer y ampliar más tarde. Concéntrate en los PNJ notables, el contexto importante del Misterio, los cabos sueltos de la historia y las preguntas sin respuesta.

DESDE LA SEGUNDA SESIÓN EN ADELANTE

AYUDAS DEL GUARDIÁN

SIGUIENTES SESIONES (1/1)

DESDE LA SEGUNDA SESIÓN EN ADELANTE

A partir de la segunda sesión, los monstruos investigarán el Misterio, frenarán el apocalipsis y danzarán precariamente con el poder y la ruina. Aquí hay una guía general para facilitar las sesiones futuras:

5-10 MIN Comprueba la situación y revisad las herramienta de seguridad. Comprueba cómo se encuentra todo el mundo. A partir de ahí, repasa las herramientas de seguridad que usaste en la última sesión y pregunta si a alguien le gustaría modificar algo o cambiar las herramientas por completo.

✦ *Recuérdales que pueden ponerse en contacto contigo en privado si no se sienten cómodos discutiendo temas delicados con el grupo. En cada sesión, describe brevemente cada herramienta como un recordatorio y repasa los temas que están fuera de los límites y que no deberían aparecer en la sesión.*

3-7 MIN Revisión de personajes. Pregunta a los jugadores si les gustaría cambiar algún aspecto de su personaje. Luego, cada jugador elige qué impulso explorará su personaje durante la sesión.

✦ *¿Quieren cambiar Lo que la Oscuridad Exige de Ellos? ¿Añadir o cambiar un detalle sobre su origen? ¿Quieren cambiar una acción o hacer un Avance para conseguir algo más? ¿Quieren cambiar su impulso?*

3-7 MIN Repasa el estado del Misterio. Recuerda brevemente a todos cuál es la premisa y el incidente incitante del Misterio, y luego revisa cuáles son las Facetas y las Llaves que se han descubierto hasta ahora.

✦ *Si juegas en mesa, asegúrate de que el Mapa del Misterio esté al alcance de todos. Si juegas en línea, recuérdale a todos dónde pueden buscar para llevar un registro de las Llaves y Facetas.*

3-7 MIN Haz preguntas de exploración. Una vez que el Misterio esté fresco en la mente de todos, haz preguntas puntuales que ayuden a los jugadores a pensar en voz alta y decidir hacia dónde quieren conducir la investigación a continuación. Aquí hay algunas preguntas de exploración que puedes hacer como Guardián:

- ✦ *¿Quién crees que es el Herald?*
- ✦ *¿Cuál crees que es la antigua Puerta de Poder?*
- ✦ *¿Con qué PNJ de interés quieres interactuar?*
- ✦ *¿Qué lugar quieres volver a visitar o visitar por primera vez?*
- ✦ *¿Qué preguntas persistentes tienes? ¿Qué hilos quieres seguir? ¿A dónde crees que conducirán?*

2-3 HORAS Sumérgete en el Misterio. La mayor parte de la sesión le dará a los jugadores la oportunidad de interactuar con PNJ de interés, **TOMAR LLAVES**, y lidiar con los tics del **Reloj del Juicio Final**.

- ✦ *Recuerda tomar descansos de entre 5 y 10 minutos de vez en cuando, para que los jugadores puedan ocuparse de sus necesidades, buscar algo para beber o comer, etc.*
- ✦ *Si los jugadores desean ABRIR LA PUERTA DE LA PERDICIÓN al final de la sesión, pídeles que desencadenen la acción y den paso a lo que sucede. ¡Pero guarda la confrontación para la próxima sesión, suponiendo que hayan comprendido la verdad o hayan completado el Reloj del Juicio Final!*

5-10 MINS Fin de la sesión. Repasa las preguntas de **FIN DE LA SESIÓN** e **impulsos**, los jugadores marcarán PX y Ruina según corresponda.

5-10 MINS Charla con tus jugadores y relájate. Toma notas y repasa las Estrellas y Deseos de todos o tu lista Verde, Amarilla y Roja.

¿NO HAY TIEMPO SUFICIENTE PARA UN APOCALIPSIS?

Puede que estéis a punto de **ABRIR LA PUERTA DE LA PERDICIÓN**, pero se acerca el final de la sesión. Si te quedan menos de 30 minutos, enfrentarte al Herald y lidiar con la antigua Puerta de Poder puede parecer apresurado e insatisfactorio.

Una mejor forma de manejar esto es ser claro con tus jugadores antes de que todos estén de acuerdo con una teoría. Hazles saber que podrán elaborar una teoría juntos y que un PJ puede intentar **ABRIR LA PUERTA DE LA PERDICIÓN**, pero que la sesión concluirá justo después de que se revelen los resultados de la acción. Será un final en suspense emocionante y una razón para esperar ansioso la próxima sesión.

Si tu grupo solo va a jugar una sesión de **Apocalypse Keys**, puedes elegir terminar con un final en suspense que deje a los jugadores con ganas de más, o hacer que el enfrentamiento final sea un evento rápido que se resuelva en unas pocas tiradas. Observa en qué punto se encuentran los niveles de energía de tus jugadores y decide lo que te parezca mejor en el momento.

