



HOLLAS

miraba al vacío e imaginaba la sonrisa engreída de Cyrus Vance, el contrabandista, desvaneciéndose en el salvaje azul, a medida que “El Búho”, su nave, se alejaba del Crucero Imperial “Mano del Pesar”. Los ojos entrecerrados de la capitana Hollas denotan el juramento de perseguirlo hasta los confines de los mundos libres.

TEXTO > Fleasball & Oriol Marquínez

MAQUETACIÓN > Fleasball

DIBUJOS > Kunn

INFLUENCIAS

Esta aventura es un homenaje a *Lady Blackbird* de John Harper y está escrita desde la más profunda admiración hacia el trabajo del autor.

Quien no haya disfrutado de la aventura original, podrá descargarla aquí en español:

<http://www.elroldesiempreonline.com/recursos/lady-blackbird-es.pdf>

Si te gusta el trabajo del autor, podrás seguir su trabajo a través de los siguientes enlaces:

CONTACTO

oneseven@gmail.com

y su Patreon:

<https://www.patreon.com/johnharper>

Con su audaz huida, ese maldito de Vance y su tripulación, se han reído de ella. de sus oficiales, de armada real y del mismo imperio. Esto no puede quedar y no quedará así.

La preciosa carga que “El Búho” lleva consigo, por sí sola, supone un crimen de alta Traición al Imperio, pues es, nada más y nada menos, que la prometida del Conde Carlowe oculta bajo el seudónimo de “Lady Blackbird”.

En estos momentos la “Mano del Pesar” está maniobrando para iniciar la persecución y encontrar el rastro que ha dejado detrás el Búho en su apresurada huida. Hollas debe encontrarlos, detenerlos y devolver a Lady Blackbird a Illysum sana y salva. Pero ahora, la escurridiza nave contrabandista, se ha perdido de vista utilizando el campo de asteroides que ese maldito de Vance conoce a la perfección. Solo él sabe, si se encuentra escondido tras una gigantesca roca, ha sucumbido a la locura y descendido a las profundidades arriesgándose a ser presa de los voraces calamares gigantes o ¡el Trono no lo quiera! ya está volando a toda velocidad hacia los mundos frontera, llenos de piratas y malhechores, en los límites meridionales del imperio

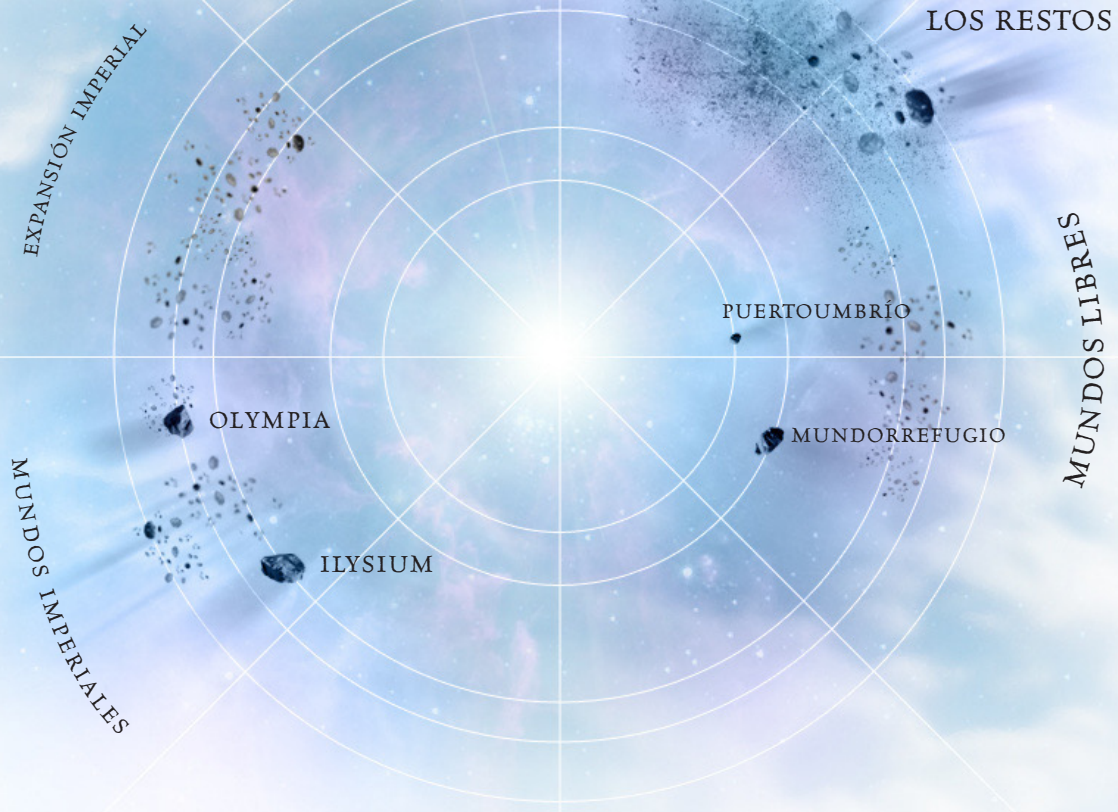
¿DÓNDE SE ENCONTRARÁ ESE MALDITO DESERTOR DE VANE?

¿QUÉ PELIGROS LES AGUARDAN EN SU CAMINO? ¿SERÁN CAPACES DE ENCONTRAR EL RASTRO DEL BÚHO ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE? ¿PODRÁN PEDIR AYUDA A LOS NATIVOS DE AQUELLOS PLANETAS POR LOS QUE PASEN? ¿TENDRÁN QUE LUCHAR CONTRA LOS PIRATAS?



✠ EL SALVAJE AZUL ✠

Mundos fragmentados alrededor de una estrella moribunda



A LA DERIVA EN EL AZUL

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

LAS PROFUNDIDADES

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

NOMBRES

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

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

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

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

ILYSIUM

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

OLYMPIA

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

MUNDORREFUGIO

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

PUERTOUMBRÍO

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

LOS RESTOS

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

✠ CAPITANA ROSMERY HOLLAS ✠

Exploradora imperial en los confines del imperio y capitana de la Mano del pesar

RASGOS

Soldado imperial

Mapas, Naves de guerra imperiales, Código de conducta, Pistola, Disparar, Esquivar, Rapier, Rápida.

[Lealtad], [Fintar], [Permanecer de pie], [Diestro].

Oficial

Soldados, Liderar, Tácticas, Rango, Cadena de mando, Formación, Órdenes.

[Uniforme], [Respeto], [A mi señal], [Burocracia], [Información]

Viajera

Idiomas, Direcciones, Orientación, Aliado en cada puerto, Explorar, Alerta, Percepción.

[Trampas], [Centinela], [Historia], [Información].

Tratante

Ganga, Negociar, Seducción, Tasar, Regatear.

[Desviar atención], [Averiguar], [Intenciones], [Farolear].

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

Clave del comandante

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

Clave del corazón roto

Detrás de tu juramento de encontrar a Vance hay más de lo que parece. Tu viste una historia de amor con Cyrus hasta que este os abandono tanto al imperio como a ti. Activa cuando estés un paso más cerca de encontrar a ese bandido. CANCELA: Cuando desistas de tu misión.

Clave del negociador

Te encanta hacer tratos y conseguir hacer los tratos lo mejor posible. Activa la clave cuando consigas un chollo, conseguir favores o cierres un trato con una clara ganancia. CANCELAR: dejar pasar una oportunidad de negocio.

Secreto del liderazgo

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

Secreto de los contactos

Puedes declarar una relación pasada con cualquiera de los PNJs de la partida, describiendo los en una frase corta. Ej: ex-amante o viejo rival, etc. Pero el director decidirá su inclinación hacia la escena.

☐ HERIDA ☐ MUERTA ☐ CANSADA ☐ ENFADADA ☐ PERDIDA ☐ PERSEGUIDA ☐ ATRAPADA

✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

TIRANDO LOS DADOS

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

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

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

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

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

ESTADOS

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

AYUDANDO

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

CLAVES

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

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

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

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

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

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

RECUPERACIÓN

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

✠ CAPITANA ROSMERY HOLLAS ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

Clave de la comandante

Clave del corazón roto

Clave del negociador

Clave de

Clave de

Secreto del liderazgo

Secreto de los contactos

Secreto de

DIBUJO

Soldado imperial

*Mapas, Naves de guerra imperiales, Código de conducta,
Pistola, Disparar, Esquivar, Rapier, Rápida.*

Oficial

*Soldados, Liderar, Tácticas, Rango, Cadena de mando,
Formación, Ordenes.*

Viajera

*Idiomas, Direcciones, Orientación, Aliado en cada puerto,
Explorar, Alerta, Percepción.*

Tratante

Ganga, Negociar, Seducción, Tasar, Regatear.

NOTAS

☐

HERIDA

☐

MUERTA

☐

CANSADA

☐

ENFADADA

☐

PERDIDA

☐

PERSEGUIDA

☐

ATRAPADA

✠ ARTEMIS TINKERWOOD ✠

Científico loco, alquimista y jefe de máquinas de Mano del pesar.

RASGOS

Inventor

Vapor, Engranajes, Innovador, Podría funcionar, Chiflado, Metales, Fundir.
[Leyendas], [Golpe de martillo], [Fuerza].

Mecánico

Reparaciones, Motores, Eficiencia, Repuestos, Mejoras, Naves, Armas, Herramientas.
[Juego de herramientas], [Diestro], [Sabotaje].

Genio incomprendido

Pensar rápido, Bien informado, Anticipar, Mitos, Deducir.
[Paranoia], [Temerario], [Riesgo], [Gatos].

Alquimista

Alquimia, Hacer pócimas, Elementos, Manipular la esencia, Canalizar, Hechizo [Transmutar, Vincular].
[Hacer ungüentos], [Vieja escuela], [Oro], [Fórmulas].

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

Clave del loco

Tienes algún tornillo flojo en la azotea. Activa tu clave cuando hagas algo muy loco, peligroso o asombroso. CANCELA: Cuando te comportes de manera corriente.

Clave del intelecto

Siempre has sido el más listo del lugar. Activa tu clave cuando tengas un plan inteligente o un plan con el que nadie contaba. CANCELA: Cuando uno de tus planes falle.

Clave del manitas

Las maquinaria, el vapor y los engranajes son tu mundo. Activa esta clave cuando modifiques, mejores, repares o parchees alguna tecnología. CANCELA: Cuando dejes pasar la oportunidad de arreglar algún aparato.

Secreto del creador

Una vez por sesión puedes repetir una tirada fallida en una prueba de alquimia o reparaciones.

Secreto del Hombre-tuerca

Si tienes las herramientas adecuadas puedes crear una vez por sesión casi cualquier cosa.

☐

HERIDO

☐

MUERTO

☐

CANSADO

☐

ENFADADO

☐

PERDIDO

☐

PERSEGUIDO

☐

ATRAPADO

✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

TIRANDO LOS DADOS

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

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

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

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

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

ESTADOS

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

AYUDANDO

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

CLAVES

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

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

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

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

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

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

RECUPERACIÓN

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

✠ ARTEMIS TINKERWOOD ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

La clave del loco

La clave del intelecto

La clave del manitas

Clave de

Clave de

Secreto del creador

Secreto del Hombre-tureca

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

Inventor

*Vapor, Engranajes, Innovador, Podría funcionar,
Chiflado, Metales, Fundir.*

Mecánico

*Reparaciones, Motores, Eficiencia, Repuestos, Mejoras,
Naves, Armas, Herramientas.*

Genio incompredido

Pensar rápido, Bien informado, Anticipar, Mitos, Deducir.

Alquimista

*Alquimia, Hacer pocimas, Elementos, Manipular
la esencia, Canalizar, Hechizo [Transmutar, Vincular].*

☐

HERIDO

☐

MUERTO

☐

CANSADO

☐

ENFADADO

☐

PERDIDO

☐

PERSEGUIDO

☐

ATRAPADO

✦ E-8 ✦

Cyborg con alma de niño, jefe de seguridad de la Mano del pesar

RASGOS

Hombre de engranajes

Fuerza, Reflejos, Pistolas integradas, Piel de Acero, Desenfundado automático, Cañón coaxial, Dos armas, Apuntado asistido.
[Seguir órdenes], [Arma oculta], [Ojo lanzallamas].

Defensas integradas

Alerta, Percibir, Intimidar, Defensa, Seguridad, Obligaciones, Impedir.
[Escudar], [Detectar movimiento], [Visión nocturna]

Oficial de vuelo

Sistemas de vuelo, Órdenes, Artillería, Mantenimiento, Control de daños, Observación, Abordajes.
[Neutralizar nave], [Motivar], [Cañones]

Chiquillo

Molesto, Curioso, Inocente, Quejica, Buen humor.
[Amigos], [Testarudo], [Carisma].

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

Clave de la guardian

Fuiste creado para defender a la tripulación de la Mano del pesar. Activa tu clave cuando protejas a un miembro de un peligro. CANCELA: Cuando no seas capaz de defendellos de algún peligro

Clave del inocente

Artemis unió tu espíritu a su maquina cuando eras todavía un chiquillo. Aunque tu exterior es grande tu mente es la de un adolescente. Activa la clave cuando alguien se aproveche de ti. CANCELA: Aprovechate de alguien más mayor.

Clave de la curiosidad

Como todo joven eres curioso por naturaleza. Activa la clave siempre que investigues algo o que descubras algo desconocido para ti. CANCELA: Ignora la posibilidad de aprender algo nuevo.

Secreto de la intimidación

Eres grande, metálico y lleno de armas. En las tiradas de intimidar puedes sumar tantos dados de la reserva como quieras y no se gastarán aunque pases la tirada.

Secreto de piel de acero

Estás hecho de poleas, placas de acero y un motor de vapor, de manera que es imposible que te hieran. Cambia los estados "herido y "muerto" por "avariado".

☐ AVERIADO ☐ AVERIADO ☐ CANSADO ☐ ENFADADO ☐ PERDIDO ☐ PERSEGUIDO ☐ ATRAPADO

✦ RESUMEN DE REGLAS ✦

TIRANDO LOS DADOS

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

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

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

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

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

ESTADOS

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

AYUDANDO

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

CLAVES

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

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

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

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

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

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

RECUPERACIÓN

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

✠ E-8 ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

Clave de la guardian

Clave del inocente

Clave de la curiosidad

Clave de

Clave de

Secreto de la intimidación

Secreto del piel de acero

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

Hombre de engranajes

*Fuerza, Reflejos, Pistolas integradas, Piel de Acero,
Desenfundado automático, Cañón coaxial, Dos armas,
Apuntado asistido.*

Oficial de vuelo

*Alerta, Percibir, Intimidar, Defensa, Seguridad, Obligaciones,
Impedir.*

Defensas integradas

*Sistemas de vuelo, Ordenes, Artillería, Mantenimiento,
Control de daños, Observación, Abordajes.*

Chiquillo

Molesto, Curioso, Inocente, Quejica, Buen humor.

☐ AVERIADO ☐ AVERIADO ☐ CANSADO ☐ ENFADADO ☐ PERDIDO ☐ PERSEGUIDO ☐ ATRAPADO

✠ PAX BAYLE ✠

Hombre mono en deuda con Hollas, piloto de la Mano del pesar con un pasado incierto

RASGOS

Hombre Mono

Alerta, Salto, Uñas y dientes, Rápido, Ágil, Superviviente, Preparar.
[Afinidad animal], [Calma], [Otear], [Seguir rastro].

Piloto

Pilotar, Audaz, Maniobrar, Abordar, Vuelo arriesgado, Navegación, Mapas.
[Batalla], [Embestir], [Siempre listo], [Artimaña].

Pirata

Pensar rápido, Bien informado, Anticipar, Mitos, Deducir.
[Paranoia], [Temerario], [Riesgo], [Gatos].

Jugador

Cartas y dados, Buen ojo, Apostar, Golpe de suerte, Cara de poker, Apuestas.
[As en la manga], [Tréboles], [Bajo la mesa], [Rumores].

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

Clave de la fraternidad

Desde el día que Hollas te salvo de aquellos piratas, prometiste que acompañaras a Rosmary hasta que pagues tu deuda de sangre con ella. Activa la clave cuando tu personaje es influido por la capitana o cuando demuestras cuán intenso es tu respeto a tu promesa. CANCELA: Rompe tu promesa.

Clave del jugador

No puedes dejar pasar la oportunidad de participar en una apuesta, no importa las probabilidades o el coste de la misma. Activa la clave cuando participes en una apuesta o juego de azar de algún tipo. CANCELA: Juega a lo seguro o deja de pasar una apuesta.

Clave del pasado misterioso

Aunque pareces familiar a todo el mundo, nadie incluso aquellos que conocen saben demasiado sobre ti. De hecho en todo lo que estarían de acuerdo es que no eres quien pareces ser. Activa la clave cuando hagas un comentario de tu vida pasada o demuestres una habilidad inesperada. CANCELA: Cuando le cuentes a alguien tu verdadera historia.

Secreto de la suerte

Una vez por sesión, puedes declarar que suceda algo que sea una coincidencia rocambolesca o un increíble golpe de suerte en tu beneficio.

Secreto de los mil cuerpos

Una vez por sesión puedes crear una ilusión de ti mismo que será absolutamente creíble hasta que algo o alguien toque la ilusión y se de cuenta de su inmaterialidad.



HERIDA



MUERTA



CANSADA



ENFADADA



PERDIDA



PERSEGUIDA



ATRAPADA

✠ RESUMEN DE REGLAS ✠

TIRANDO LOS DADOS

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

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

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

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

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

ESTADOS

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

AYUDANDO

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

CLAVES

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

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

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

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

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

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

RECUPERACIÓN

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

✠ PAX BAYLE ✠

JUGADOR/A:

RESERVA

MEJORAS

PE

La Clave de la fraternidad

La Clave del jugador

La Clave del pasado misterioso

Clave de

Clave de

Secreto de la suerte

Secreto del foco interior

Secreto de

DIBUJO

NOTAS

Hombre Mono

Alerta, Salto, Uñas y dientes, Rápido, Ágil, Superviviente, Trepar.

Piloto

Pilotar, Audaz, Maniobrar, Abordar, Vuelo arriesgado, Navegación, Mapas.

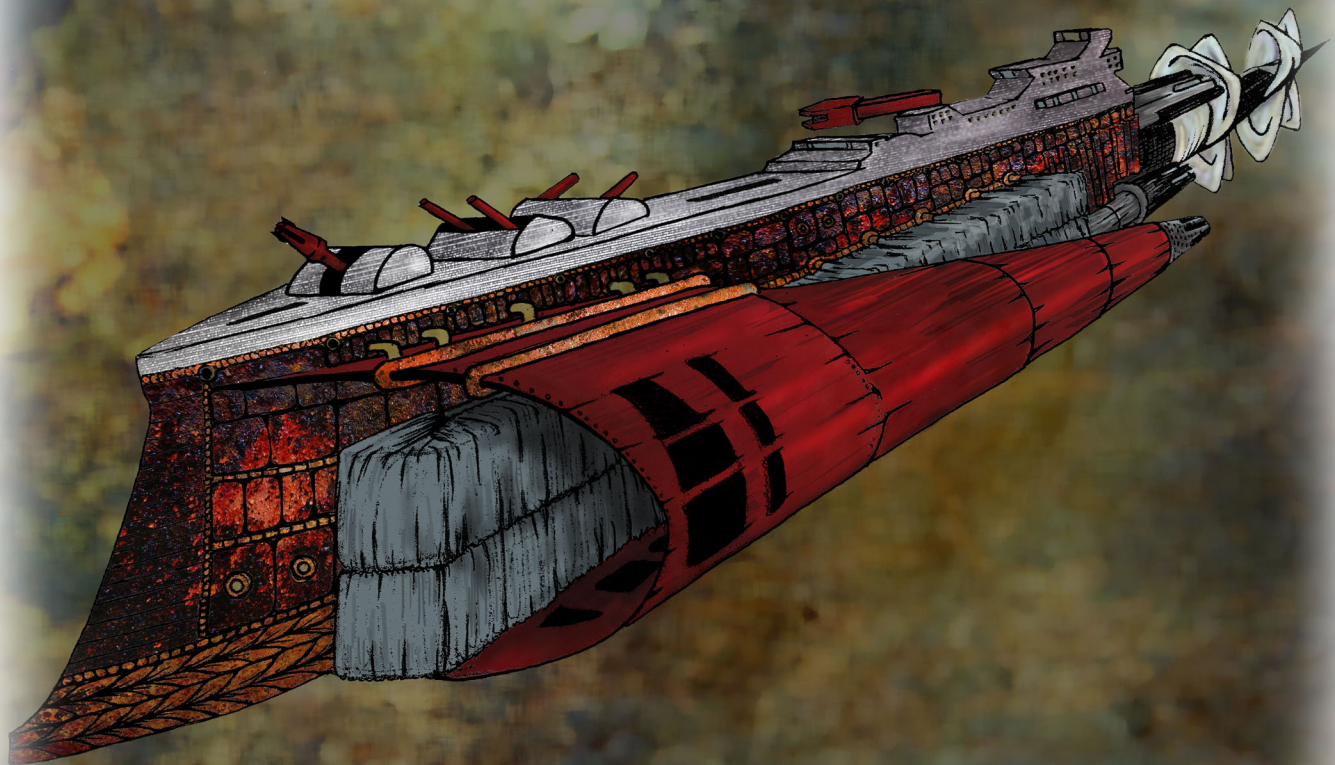
Pirata

SajaRaja, Cuchillo, Disparo, Trabuco, Disfraz, Hacerse pasar, Abordaje, Cruel.

Jugador

Cartas y dados, Ojo avizor, Apostar, Golpe de suerte, Cara de poker, Apuestas.

☐ HERIDA ☐ MUERTA ☐ CANSADA ☐ ENFADADA ☐ PERDIDA ☐ PERSEGUIDA ☐ ATRAPADA



TRANSPORTE AÉREO C9 MODIFICADO

Fue creada como nave civil para llevar los diezmos de los pueblos frontera a la capital Elysum. Así la gente empezó a llamar al crucero, Mano del pesar. Años más tarde, la maquina fue incorporada a la armada imperial y finalmente fue destinada a los equipos de exploración, pacificación y mercadería. Una Noble maquina con un historial impoluto. Después de todo, son pocas las naves que en vez de ser licenciadas y destruidas, se destinan a uno de estos equipos de exploración.

El casco de la nave está blindado y reforzado para soportar tanto las presiones de las profundidades como las más arduas condiciones de batalla y luce con orgullo, en el color dorado Imperial, su nombre allá donde el Imperio la necesite.

El poder de destrucción es sobresaliente, cañones Tesla y torretas de arpón hacen de la Mano del pesar una excelente maquina. Pero, el crucero, aunque ha sido reparada, modificada y actualizada periódicamente no es una nave de combate al uso, sino un barco comercial y eso podría ser un problema en enfrentamientos contra buques de guerra.

[D]: Puedes infligir estados en Mano del pesar como consecuencia de ciertos eventos . empieza con el estado **ralentizada** marcado.]

ESTADISTICAS

LONGITUD: 550 metros

TRIPULACIÓN: 4 - 50

CAMAROTES: 5 (4 de tripulación, 1 de pasajeros)

CAPACIDAD DE CARGA: 149 toneladas (34 vainas de carga)

FUENTE MOTRIZ

Motor de esencia imantada conectado a un circuito de vapor de valvulas centrifugas.

Propulsores de viento-esencia inyectados por un circuito de inyección de traumaturgia.

Velocidad de crucero: 320 nudos (600 km/h)

velocidad de asalto: 350 nudos a toda potencia (630 km/h)

EQUIPAMIENTO

Armamento: 3torretas exteriores superiores y cañon modelo Arthor 4-LH

Comunicaciones: radio multibanda de medio alcance.

SENSORES

Sónar de corto alcance.

Analizador de atmósfera y presión.

CASCO

Acero de vulcano resisitente durante 2 h. a la corrosión de las Profundidades

☐ FALTA DE COMBUSTIBLE

☐ FALTA DE SUMINISTROS

☐ ROTA Y CON FUGAS

☐ RALENTIZADA

☐ INUTILIZADA