

Urbem Tenebris

[Playtest v.1.2]

La Ciudad es negra, muere cada amanecer y en el ocaso, regresa a la vida. Es fría e insolente, siempre apresurada y poética, pero con un encanto sobrenatural. *La Ciudad* es refugio de criaturas de la noche y de aquellos que las cazan, ¿Quién eres tú?

Escoge un **concepto** de personaje, por ejemplo: *Ángel caído*, *Cazadora de monstruos*, *Cazador dhampiro*, *Chamán urbano*, *Cruzado contemporáneo*, *Cultista de deidad maligna*, *Enviado divino*, *Licántropo solitario*, *Mago supernatural*, *Muchacha poseída por demonio*, *Resurgido de la muerte*, *Vampiro motoquero*, *Vampiresa nobiliaria*, *Vampiro con alma*, *Vidente exótica*.

Quieras o no, te encuentras en una alianza con otros residentes de *La Ciudad*, al menos hasta el último momento. Buscas lo mismo que los demás, aunque tal vez por diferentes razones... Tu director te dirá lo qué es, pero... ¿Lo quieres para tí? ¿Lo quieres eliminado? ¿Por qué? Tus intenciones deben permacer secretas, anotalas en un trozo de papel y entregaselo al Director. ¿Qué le has dicho a los demás?

Tu grupo, mediante métodos poco ortodoxos y problemente ilícitos, ha obtenido un nombre y una dirección. En este momento, se encuentran rumbo a ese lugar... ¿Qué han planeado?

Por cierto, ten cuidado con exponer tu naturaleza, no quieres atraer fuerzas que no pretendías involucrar.

Moldeado

Todo este juego gira en torno a la interpretación de conceptos:

Para un *Vampiro Motoquero*, la **Ferocidad** puede permitirle destrozar enemigos con sus garras, para un *Cruzado Contemporáneo* puede significar su capacidad para ingresar a un refugio cargando un rifle de asalto. Aunque cuidado, demasiada **Ferocidad** puede llegar a volverte imprudente.

Un *Cazador de Monstruos* puede utilizar **Maestría** para revelar las debilidades de una criatura, un *Vampiro con Alma* puede usarla para obtener sangre sin la necesidad de cazar.

Una *Vidente Exótica* puede usar **Empatía** para decir aquello que los demás desean oír, Un *Licántropo Solitario* puede usarla para descubrir porque las ratas se están comportando de manera tan extraña.

Partidas Aleatorias

Tira 5d6 y asigna a cada columna un resultado para obtener una partida pre-armada.

5d6	Evento en La Ciudad	Objetivo	Locación del Objetivo	Celador del Objetivo	Secreto del Objetivo
1.	Cuarentena.	Reliquia.	Mausoleo.	Hijo de las sombras y sus súbditos	Se encuentra irreparablemente dañado...
2.	Toque de queda.	Tomo.	Vieja mansión.	Bestia sanguinaria.	Ligado a una trampa / maldición mortal...
3.	Disturbios anárquistas.	Persona.	Los baldíos.	Grupo de fuerza militar.	Destruye a sus agresores...
4.	Celebración	Elixir.	Barrios bajos.	Humano influyente y sus guardias.	Al destruirlo, desata un poder incontrolable...
5.	Clima Feroz.	Arma.	Alcantarillas.	Ser corrompido.	Alguien más lo desea.
6.	Evento sobrenatural discreto.	Criatura.	Central abandonada.	Cazador insurrecto.	Su efecto es opuesto al que se creía...

Notas

.Este juego se encuentra inspirado en *World of Darkness* (a quien sea que le pertenezca en este momento.), pero este juego **NO ES** *World of Darkness*. (Aunque es compatible con casi-todo.).

.La aventura debe ser tan compleja y difícil que obligue a los *Residentes de la Ciudad* a trabajar juntos. Si al momento de terminar la aventura, nadie ha muerto, entonces el director hizo algo mal.

.Que el director observe que anotan los jugadores en sus hojas... ¡Y que no lo cambien a su conveniencia!

.Hay una ligera franja entre interpretar tu personaje y buscar pretextos para ser un idiota. Si traicionaste a tus compañeros antes de tiempo, de seguro no mereces jugar este juego. Si obtuviste lo que querías y sin represalias, debes comprar algo de comer para tu grupo en la siguiente sesión.

.Deja que los trasfondos de los Personajes moldeen *La Ciudad*.

.Los *Conceptos* solo moldean los *Rasgos*, *Defectos* y *Dones Oscuros*. No confieren ventajas mecánicas.

.Si por alguna razón, eres convertido en otra criatura (Mordido por un licántropo o vampiro, por ejemplo.), puedes reemplazar tus *Defectos* y *Dones Oscuros* por otros, siempre conservando la misma cantidad.

.**Playtest y Créditos:** Rafael Tealdi, Sebastián Cohen, Camila Moreno, Martín "El Condor" Bravo, Laureano Rubio, Francisco Terrein, Juan Cruz Peralta.

Urbem Tenebris

Nombre: **Concepto:**

¿Como te llaman?, por ejemplo: *Ash, Blood, Cain, Dante, Exxo, Fausto, Gale, Hunter, IX, Jaxon, Killa, Lilith, Mason, Nitro, Omega, Pierrot, Quantum, Ragnarok, Sullivan, Talon, Ursa, Virus, Walker, Xander, Yago, Zed.*

Rasgos

Distribuye [3d6], [2d6] y [1d6] en los **Rasgos**. Entre más d6, más habil eres. (d6 = Dado de seis caras.)

[d6] La **Ferocidad** es tu bestia interior. Usala cuando debas perpetrar actos de violencia o debas resistir la adversidad.

[d6] La **Maestría** es cuanto tiempo llevas siendo lo que eres. Usala para acudir a los conocimientos y pericias de tu experiencia, contactar a tus aliados y obtener recursos vitales.

[d6] La **Empatía** implica que tan bien se te da comprender a los demás. Usala para disimular tu naturaleza, discernir las intenciones ajenas y sacar provecho de los demás.

• Cuando debas usar un **Rasgo**, tira los dados asignados, cada 4, 5 o 6 es un **éxito**. Con 1 **éxito**, lo haces por un pelo. Con 2 **éxitos**, lo haces correctamente. Con 3 o más **éxitos**, lo haces con una perfección sobrenatural y beneficios adicionales. Sin **éxitos**, cometes un **GRAVE** error..

Cooperar: Suma los éxitos obtenidos.

Competir: Cada éxito, anula un éxito oponente.

Problemas

Toma nota de cada **Problema** que recibas (*Herida de bala, Deprimido, Aterrado, Maniatado*, etc.). Si obstaculiza tu tirada, solo 5 y 6 cuantan como **éxitos** (Y solo 6 en el caso de un **Problema** muy grave.).

Problemas:

Defectos

Escoge 3 **Defectos** (Crea adicionales si así lo necesitas):

- ☐ “No me rebajaré al nivel de la escoria.”
- ☐ “¡Pagarás por tu insolencia inmediatamente!”
- ☐ “Nunca lastimaria inocentes.”
- ☐ “La luz solar me enciende como a papel.”
- ☐ “¡Deja de mirarme! ¡Soy un monstruo!”
- ☐ “La gente mala, muere.”
- ☐ “Retroceder nunca, rendirse jamás.”
- ☐ “La sed de sangre es irresistible.”
- ☐ “Sin testigos.”
- ☐ “Estoy ciego, pero mis otros sentidos me asisten.”
- ☐ “Todos lucen muy sospechosos.”
- ☐ “Todo es tan brillante y ruidoso... Lastima mi cabeza.”
- ☐ “Alguien importante me quiere muerto.”
- ☐ “Algo usa mi cuerpo a su favor.”
- ☐ “Sexo, alcohol, dinero... Tentador.”
- ☐ “Lo consagrado me debilita.”
- ☐ “No usaré mis poderes hasta que sea vital y necesario.”
- ☐
- ☐
- ☐

Demencia: Cada vez que algo despierte uno de tus **Defectos**, Has una tirada de **Ferocidad** y otra de **Maestría**. Si tu **Ferocidad** obtiene una mayor cantidad de **éxitos** que tú **Maestría**, desatas tus impulsos primitivos. Elige una: Te causas daño o comprometes algo importante. Luego, si puedes, traslada 1d6 de **Maestría** a **Ferocidad** (min.1 / max. 3), mientras tu mente desciende lentamente a la locura.

Humanidad: Si alguna vez cometes un gran acto de crueldad, si puedes, traslada 1d6 de **Empatía** a **Ferocidad** (min.1 / max. 3), mientras pierdes aquello que te hacia humano. Si realizas un sacrificio personal por un bien mayor, si puedes traslada 1d6 de **Ferocidad** a **Empatía**. (min.1 / max. 3).

Sobrevivir: Si logras sobrevivir una situación que deberia haberte destruido, si puedes, traslada 1d6 de **Ferocidad** a **Maestría**. Fuiste amedrentado, pero aprendiste una lección.

¿Quién está a cargo?: Si alguna vez surge una discusión entre los miembros del grupo que trava el progreso de la misión, cada parte hará una tirada de **Ferocidad** (Si es una situación límite) o **Empatía** (Si es solo planeamiento), quién obtenga menos éxitos, debe ceder.

Dones Oscuros

Elige 3 **Dones Oscuros** diferentes (o haz uno)::

- ☐ **Poder** [*Ferocidad* +1d6]
- ☐ **Experiencia** [*Maestría* +1d6]
- ☐ **Cambia-Formas** [Por ejemplo, si eres un *vampiro*, puedes transformarte en lobo, murciélago, rata o neblina. Si eres un *licantropo*, puedes transformarte en un lobo o desatar tu forma verdadera y obtener *Ferocidad* +2.]
- ☐ **Contactos** [Conoces a muchas personas en diferentes ámbitos y la mayoría te debe favores.]
- ☐ **Extensión del Alma** [Puedes materializar una esencia ligada al alma y utilizarla para agredir, realizar espionaje o asistirte de otros modos. Interpretalo como una sombra sólida, un fantasma, murciélagos, una silueta demoniaca, una parvada de cuervos o una plaga de insectos.]
- ☐ **Inmortalidad Profana** [Las armas hechas por el hombre y riesgos mundanos apenas te rasguñan, tus heridas se recuperan rápidamente, y tus miembros mutilados vuelven a crecer tras un periodo. Pero, eres increíblemente vulnerable ante la plata, la magia, armas benditas y aquello que responde a un poder superior.]
- ☐ **Magia Ritual** [Con tiempo y los materiales necesarios, puedes realizar maldiciones, bendiciones, exorcismos, invocaciones, etc.]
- ☐ **Manipulación de la Materia** [Puedes intentar alterar todo con tu voluntad: materia, espacio, tiempo; pero *siempre* habrá un *precio desconocido* por ello...]
- ☐ **Rasgos Predadores** [Tienes garras y colmillos. Además, puedes ver en la oscuridad, oír el latir de un corazón a la distancia, olfatear sangre, rastrear, comandar predadores naturales, recuperarte rápidamente de tus heridas, etc.]
- ☐ **Tercer Ojo** [Puedes tener visiones del futuro, pasado y presente, percibir energías, ver lo invisible, etc.]
- ☐