

RESUMEN DE REGLAS

ÉXITOS

- 3 o más** - Éxito total - Beneficio
- 2** - Éxito con condiciones - Consecuencia
- 1** - Fracaso inesperado - Beneficio
- 0** - Fallo total - Consecuencia

DESAFÍOS

Tras declarar tus intenciones al Cronista, si es necesario, realiza una **Tirada de Desafío** tras fijar los riesgos y oportunidades.

- Tienes tantos dados (d6) de base como la **Característica** implicada.
 - Si existe un **Bonificador** añade de 1 a 3 dados.
 - Si existe un **Penalizador** elimina de 1 a 3 dados.
- Lanza los dados, cada resultado de 5+ es un Éxito.
 - Si tienes **Ventaja**, cada resultado de 4+ es un Éxito.
 - Si tienes **Desventaja**, solo los resultados de 6 son un Éxito.
- Compara el número de éxitos en la tabla de **Resultado** para ver si lo has conseguido. Narra junto con tu Cronista el resultado en la ficción y concretad los Beneficios o Consecuencias.

EL PODER DE LA VOLUNTAD

Se puede emplear 1 punto de **Voluntad** para:

- **¡Vamos!** Incrementa en un paso el resultado de la **Tirada de Desafío** de otro jugador.
- **¡Me niego!** Anula una **Consecuencia** recibida por otro Personaje Jugador.
- **¡Apretar los dientes!** Ignora el penalizador causado por tu **JUICIO** o **SALUD** durante toda una escena.
- **Enfrentarte a la Oscuridad.** Evitas los efectos sobre ti de un **Don Oscuro** o sobrenatural.
- **Usar tu Don de Custodio.**

Realiza una tirada de **Desafío** definida de acuerdo a la ficción del momento. Con un resultado de Éxito el Personaje no pierde el punto de Voluntad y se aplicarán como es habitual las Consecuencias y Beneficios adicionales.

LO VALE

Puedes gastar 1 **Penique** para:

- Añadir un **Bonificador** a tu tirada explicando cómo tu dinero o influencia son de ayuda.
- **Crear un Contacto, Lugar u Objeto.**
- **Establecer un Vínculo** con un Personaje no Jugador, Lugar u Objeto ya existente en la ficción.

VÍNCULOS

Elimina uno de tus **Vínculos** para:

- Recuperar 1 **Penique**.
- Reconstruir uno de tus **Cimientos**.
- Evitar la Consecuencia u obtener un Beneficio adicional en un **Desafío**.

DAÑO

Cuando el Cronista aplique **Daño** como Consecuencia en una **Tirada de Desafío**, te indicará el número de niveles que sufres de 1 a 3 y si se trata de **JUICIO** o **SALUD**.

RECUPERACIÓN

Cuando quieras o necesites recuperar **JUICIO** o **SALUD**, acude a uno de tus cimientos generando una escena relacionada con el mismo y realiza una **Tirada de Desafío** de la **Característica** asociada al mismo.

- Con cualquier resultado de **Éxito**, el Cronista te indicará cuantos niveles recuperas de 1 a 3.
- Con cualquier resultado de **Fallo**, no recuperas nada y el **Cimiento** pasa a Agrietado o a Perdido si ya lo estaba.

EL ÚLTIMO ADIÓS

Un juego de rol de aventura, misterio y tragedia
en la época victoriana



AD SUMUS CUSTODES TENEBRIS

Somos los Guardianes de la Oscuridad

Compendio de memorias, reflexiones y
notas para la posteridad en nombre de

Meredith Bünhunter

Soy Meredith Baünhunter

y me interpreta _____

Me defino como...

FÍSICO



ÁGIL

MENTAL



MINUCIOSA

SOCIAL



RESERVADA

EL ÚLTIMO ADIÓS



Me dedico a... AYUDANTE DEL ARCHIVO DE LA BIBLIOTECA DE LONDRES

y por eso tengo un Bonificador de 1 a 3 dados en las situaciones que sea relevante.

Además destaco en... Lo Oculto y lo Olvidado

y en... ser Indómita

así que cuando sea relevante a la hora de acometer un Desafío tiro con Ventaja.

Pero juega en mi contra que... soy Intransigente

así que cuando sea relevante a la hora de acometer un Desafío tiro con Desventaja.

Permítame presentarme... La hija pequeña de la aristocrática familia Baünhunter ha

renegado de su familia tras lo sucedido en Gevaudan. Su exquisita educación le ha

permitido acceder a su actual empleo y también dedicarse a los más necesitados.

Se dice por ahí que... Soy parte de la red de informantes de una banda de ladrones

y eso es un Rumor.

Haría lo que fuera por... Destruir a mi familia

y esa es mi Ambición.

Más vale que nadie sepa que... Estuve implicada en el incendio de la naviera Williamsor

y ese es mi Secreto.

Mis cimientos son...

Una persona allegada Maggie Smith, la huérfana a la que salvé

y ahora este cimientto está ☐ Agrietado y ☐ Perdido.

Un lugar La sala de escritura y copia de la Biblioteca de Londres

y ahora este cimientto está ☐ Agrietado y ☐ Perdido.

Una posesión El broche de mi amado

y ahora este cimientto está ☐ Agrietado y ☐ Perdido.

F M S



Mis vínculos son... Elizabeth Lawrence, la jefa de la biblioteca (me debe una)

Hermano Elliot Rigby, joven sacerdote de St.Pancras.

Mi estado...

SALUD

Es un rasguño	5		
Aún aguanto	4		-1d
¡Duele!	3		-2d
Déjame aquí	2		
No puedo más	1		-3d
Malherido			

VOLUNTAD

6		
5		
4		-1d
3		-2d
2		-3d
1		-2d
		¡Me rindo!

JUICIO

5		Incómodo
4		Descentrado
3		Obsesionado
2		Trastornado
1		Delirante
		Roto

En mi interior late...

Don

El Pozo de la Sombra



Los Sentidos de Cirene.

y ese es mi Don.

Arriesgando un punto de Voluntad, puedes sentir

lo sobrenatural están en un radio de 50 respiraciones.

Si te concentras lo suficiente y está a la vista

puedes llegar a ver la naturaleza de lo sobrenatural.



Peniques

