

EL ÚLTIMO ADIÓS

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

**QUICK
START**

Guía de
Inicio Rápido



ÓSCAR RECIO COLL
Mr. WolfTeacher

EL ÚLTIMO ADIÓS

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

Idea original y autoría

Óscar Recio Coll

Publicado por y con la paciencia, análisis y comentarios de

Jorge Coto "Tiberio" y el resto del equipo de HT Publishers

Debates, consejos y advertencias

José Carlos "Tatxu" Sánchez, Dan "Mr. Dantástico" Alonso

Revisión y estilo

José Carlos "Tatxu" Sánchez

Dirección de arte y maquetación

Dan "Mr. Dantástico" Alonso

Ilustraciones

Lelia Álvarez y Daniel Jimbert.

Material adicional de recursos de Adobe Photos, Freepik, Envato.

Escenarios

Pepe Pedraz, Roger R. Sampietro, "Tatxu", Xabier Ugalde, Leticia Isabel Cabezas, Vanessa Pérez, Isa Rísquez, José Menéndez, Víctor Paiam, Óscar Recio, Las damas grises: Hiromi, Iris Scar y Almuchuela, Dan "Mr. Dantástico", Ariadna M. Laka y Tristán Oberón.

Diseño hoja de personaje

Paula "Orca" González Delgado y Dan "Mr. Dantástico" Alonso

Banda sonora

Adrián Fernández de The Wyld Blue Yonder Studio

Locuciones

Juan Carlos "Corman" Albarracín

Diseño web

María Valdeolmillos

Diseño VTT Foundry

Pedro Baringo

Mapa de Londres

Eneko Menica

Playtesters

Leticia "Profa de Química" Isabel Cabezas, Vanessa "Baunhanter" Pérez, Isa "Leira Tusky" Rísquez, José "Rolero de Hamelín" Menéndez, Nacho Salván, Bárbara, Sora, María Valdeolmillos, Tatxu, Pepe Pedraz, Julia Iriarte, Josep Oliver, Pablo Giménez, Iniciados al Rol: Natxo, Marcos y Ana; Enol, Sam, JC, Cris, Tom Mádico, Gabriel Dols, Roger Real, Joana Garí, Sergi Cubells, Víctor Paiam, David Sastre, Álex Caramé, Manu Sánchez Montero, David "Dracmall", Ignacio Seijo, Nacho Girbes "Nacho GMáster", Regik, Dan "Mr. Dantástico" Alonso, Mar Calpena, Mario V., Esther, Martí "Macasau", Álvaro Díaz, Jesús García, M. Alejandro Frutos, Abraham Montiel, Hiromi, Almu, Irisscar, Belén "Emebé", José Alonso, Michi, además de quienes participaron en las partidas en el Festival Celsius de Avilés 2023, 2024 y 2025.



Acércate caminante a la ciudad de la niebla y el crepúsculo.

A la ciudad de la Sombra y la titilante luz de gas.

Al eco de las voces por las calles

o los gritos silenciosos tras las ventanas.

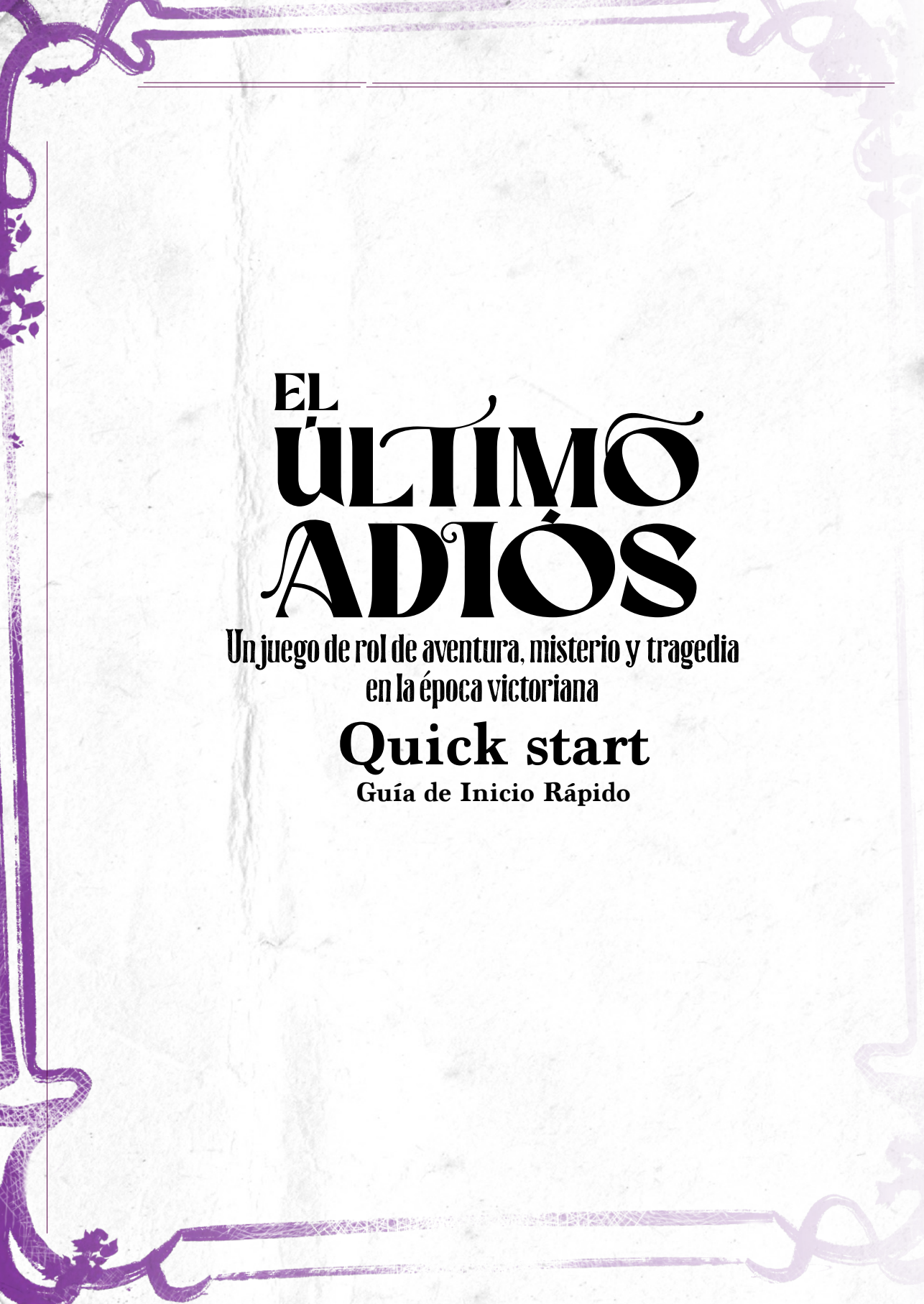
A las lúgubres leyendas y cuentos para no dormir.

Entra y paga el precio por dejarte llevar.

Salva algún alma perdida.

si es que puedes arrancarla de la oscuridad...

...y que llegue muy tarde tu último adiós.



EL ÚLTIMO ADIÓS

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

Quick start

Guía de Inicio Rápido



Advertencia

La aproximación a la Europa de finales del siglo XIX, también conocida como la Era Victoriana, que se presenta en este juego de rol adapta de manera libre muchos de los aspectos sociales, culturales y económicos con el objetivo de dotar de un contexto concreto vuestras partidas.

No tiene como pretensión ser un reflejo historicista y realista de lo que fue aquella época a nivel social, cultural y económico. Únicamente se inspira en sucesos y situaciones propios de dicho periodo con el objetivo de crear el trasfondo de juego.

Como mesa de juego, no dejéis de hablar antes de empezar vuestras Crónicas para consensuar qué límites queréis poner a la narración y a los detalles que el juego pone a vuestro alcance. Aquellos que no sean del agrado de todos o que puedan herir la sensibilidad de quienes participen de la experiencia deberán quedar difuminados por la niebla del lugar en el que queréis que sucedan vuestras aventuras.

El objetivo es pasarlo bien y vivir aventuras usando un entorno concreto a la vez que poder abrir una puerta a una realidad histórica y, quizá, aprender a reflexionar sobre por qué y cómo pasaban ciertas cosas en aquellos momentos... pero no es imprescindible ni necesario. Es un juego de rol, nada más y nada menos.

Hablad y comunicad vuestras preferencias, límites o temas que pueden ser más difíciles de tratar o que, simplemente, no queréis que formen parte de vuestras partidas.

Oscar Recio Coll

EL ÚLTIMO ADIOS

Aventura, misterio y tragedia





QUÉ ES EL ÚLTIMO ADIÓS

Es un juego de aventura, tragedia y misterio que se centra en las relaciones de un grupo de protagonistas en constante lucha entre quienes son y quienes no querían acabar siendo, junto a aquellos que los acompañan en su día a día y que intentan que no acaben completamente perdidos o devorados por su lado más oscuro.

Un personaje Marcado por la Sombra o un Custodio, son a quienes podremos encarnar en las aventuras que protagonizan y donde conocerán nuevas compañeras de viaje.

Narraremos nuestras Crónicas en el Londres de la Era Victoriana, dentro del marco de una Europa fantástica.





LA SOMBRA LO SABE

Qué es la Sombra

Es algo que late en todos nosotros. Algunos le llamarán maldad, mientras que otros le llamarán tentación o impulso. Sea como fuere, la Sombra es esa capacidad que todos tenemos para infligir sufrimiento, dolor o abusar de quién y qué somos sobre lo que nos rodea.

LOS MARCADOS POR LA SOMBRA

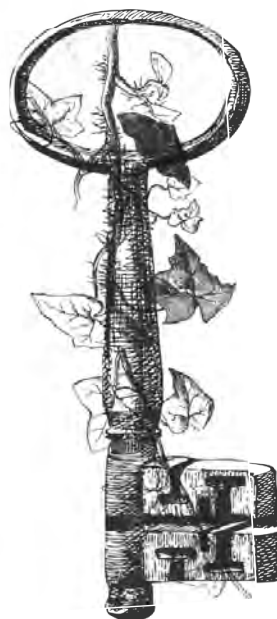
Aquellas personas cuyas Sombras han adquirido la suficiente presencia en sus vidas quedan marcadas, señaladas y manchadas de alguna manera.

Una vez has quedado Marcado, lo estás para siempre. Es una voz en tu cabeza, un susurro entre las personas que te rodean, el reflejo extraño en un espejo o una sensación que te impulsan a hacer algo de una manera que no es la más correcta. Cada vez que haya una situación de peligro, te enfrentes a una adversidad en la que haya un riesgo o hagas algo que necesitarías que tuviera un resultado concreto, la Sombra estará allí.

INTERPRETAR A PERSONAJES MARCADOS POR LA SOMBRA

Las personas en las que la Sombra ya ha despertado, tras uno o varios sucesos traumáticos de algún tipo, saben que la oscuridad que habita en su interior se ha hecho un sitio, ha eclosionado y ya no puede extirparse. Tan sólo puede ser acallada momentáneamente y poco más. El problema es que hay una parte de quienes son que la rechaza, pero otra que la anhela.

Hay un deseo en algunas de esas personas: poder usar esa oscuridad para algo bueno, con un propósito que no sea egoísta o hedonista. Intentar usar el mal para luchar contra él mismo es una quimera, algo que se antoja casi imposible, pero que a algunas de ellas les ayuda a mantenerse firmes frente a la tempestad.



AD SUMUS NUNTIUS TENEBRAE

*La llave y la hiedra venenosa,
símbolo de la Sombra.*

SOMOS LOS MENSAJEROS DE LA OSCURIDAD

LOS CUSTODIOS

Hay personas que notan el latir de la oscuridad: la ven, la sienten o escuchan como palpita a su alrededor en sus diferentes formas. Pese a la tentación que supone, deciden no sucumbir a lo que hay más allá y conservar su humanidad fruto de su determinación y Voluntad; atesoran parte de quienes son pese a que las circunstancias y los sucesos de su vida pudieran dictar lo contrario. Algunas de esas personas son capaces de enfrentarse a la oscuridad y a la Sombra de maneras que pocos de ustedes podrían imaginar... y lo hacen, vaya si lo hacen.

INTERPRETAR A UN CUSTODIO

Los Poseedores del Don

Los Custodios han sabido desde siempre que son diferentes: sus Dones les permiten ver más allá de lo evidente, tocar aquello que habita en la oscuridad y enfrentarse a lo que espera en su interior cara a cara casi sin vacilar.

Muchos no son conscientes de lo que son o cómo usan sus Dones frente a la oscuridad, simplemente saben que tienen capacidades que otros tan solo sueñan. Aprender a vivir sabiendo que hay *algo más* pululando entre nosotros, aceptar que hay criaturas ultraterrenas, poderes oscuros y muchas otras fuerzas que viven y respiran, no es algo al alcance de todas las mentes ni espíritus.



AD SUMUS CUSTODIUS TENEBRIS

*La llave y el lirio,
símbolo de los Custodios.*

SOMOS LOS GUARDIANES DE LA OSCURIDAD

Leyendas y supersticiones a lo largo y ancho del mundo dan testimonio, desde tiempos inmemoriales, de personas capaces de contener el mal o rechazarlo. Algunas lo llamarán fe y otras magia; lo que importa es que tienen un Don y pueden marcar la diferencia entre la tragedia y la supervivencia, evitar males mayores e incluso buscar la salvación o redención de aquellos que caminan entre las sombras.

Algunos dirán que son un faro en la oscuridad, un puerto en el que encontrar descanso en la travesía de una vida plagada de tragedias, pero para otros pueden ser la peor de sus pesadillas, en forma de terribles cazadoras o iracundos justicieros, quienes valiéndose de sus Dones sienten que están destinados a fines más elevados, como erradicar la oscuridad en cualquiera de sus formas.

LOS OTROS

Viajeros en la niebla. Las personas que viajan entre las brumas, ajenas a lo que acecha en las sombras, son los mundanos. Transeúntes en el camino que, por alguna razón, se ven involucrados o abocados a compartir el destino de aquellos que han sido marcados por la Sombra, pudiendo establecer vínculos de algún u otro modo con esas desdichadas personas.



CÓMO JUGAR EN EL ÚLTIMO ADIÓS

Para jugar en **EL ÚLTIMO ADIÓS** necesitarás una persona que ejerza de **Cronista** y de una a cuatro **Jugadoras**, que interpretarán a unos personajes envueltos en la trama de la Crónica de la que formarán parte, dados de 6 caras —al menos tres que sean de un color diferente a los demás—, lápiz, papel y vuestra increíble imaginación y emoción ante la historia que vais a vivir. Este será el equipaje necesario para empezar el viaje.

Definiendo la ficción

El sistema de juego de **EL ÚLTIMO ADIÓS** está **enfocado a que describas y narres las acciones de tu personaje, pero no el resultado de las mismas, antes de lanzar los dados**, para que, en colaboración con tu Cronista, determines si hay alguna circunstancia que pueda modificar tu tirada, ya sea para ayudarte o para dificultar la tarea.

Resolución de los desafíos

Cuando el Personaje se enfrenta a una situación cuya resolución plantea incertidumbre, es el momento de resolver un **Desafío** con los dados.

En **EL ÚLTIMO ADIÓS** todas las tiradas las realizan las Jugadoras, lanzando un número de dados que resulta de la combinación de:

DADOS DE CARACTERÍSTICA DEL PERSONAJE

Propuesta por la Jugadora y aceptada o fijada por su Cronista, entre **FÍSICO**, **MENTAL** o **SOCIAL**.

DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN A REALIZAR

Puede generar un **Bonificador** o un **Penalizador** que definirá el Cronista en base al entorno, oposición y cualquier otra variable externa al Personaje, **añadiendo o eliminando de 1 a 3 dados**.



RESULTADO DEL DESAFÍO

NÚMERO DE ÉXITOS	RESULTADO	¿LO HE CONSEGUIDO?
3 o más	Éxito total	Sí, y además... (un Beneficio)
2	Éxito con condiciones	Sí, aunque... (una Consecuencia)
1	Fracaso inesperado	No, pero... (un Beneficio)
0	Fallo total	No, y además... (una Consecuencia)

BONIFICADOR

Existirá un **Bonificador** cuando el Personaje no tiene ningún tipo de presión, puede estar completamente enfocado en la tarea o las circunstancias son favorables. No hay ningún tipo de distracción o estrés que le pueda afectar o cuenta con la planificación, tiempo o ayuda externa para ello.

PENALIZADOR

Existirá un **Penalizador** cuando las circunstancias sean las contrarias, ya que incluso el profesional más experto puede sufrir imprevistos. O puede que exista la oposición activa de un Personaje no Jugador que sea relevante.

Pueden existir múltiples Penalizadores y Bonificadores, los cuales se anulan entre sí. En ningún caso se añadirán o eliminarán más de 3 dados. Si los Penalizadores hacen que no tengas dados que tirar, tendrás que buscar otro enfoque que seguir, ya que la tarea es demasiado compleja o bien imposible de alcanzar para el Personaje en esa situación.

LANZAR LOS DADOS

Una vez lanzados los dados, **cada 5+ es un Éxito** y en función del número de ellos obtendremos el resultado del Desafío de acuerdo a la tabla a continuación.

Si bien, en función de las Habilidades y Rasgos del Personaje, así como la propia situación de la ficción, este puede contar con **Ventaja**, de manera que **los éxitos se contabilizan con cada resultado de 4+**. O bien puede hallarse en **Desventaja**, con lo que **sus éxitos solo se contabilizan con los resultados de 6**.



Ackerly Devlin, reconocido alienista, se dispone a charlar animadamente con Lady Otterford, quien sospecha que la desaparición de su marido no ha sido, como dicen los rumores, por un tema de deudas. Si que, utilizando su condición profesional, declara a su Cronista que quiere saber si ante las preguntas que ha ido lanzando entre taza de té y paseo por el jardín la ha visto nerviosa, contradiciéndose o mintiendo. Usando su Característica de Social tiene 2 dados y se le conceden 2 dados más como Bonificador por cómo ha planteado la situación: entorno tranquilo, de manera distendida, alabando su colección de arte e invirtiendo la tarde en la suntuosa propiedad de los Otterford. El resultado de su tirada es: 5, 3, 2, 6 así que obtiene 2 Éxitos. La charla ha sido fructífera y Lady Otterford es sincera, pero Ackerly ha metido la pata al ser demasiado insistente, por lo que será reticente a reencontrarse con él en un futuro.

El padre Declan está enfrascado en la búsqueda de un ritual pagano que pueda desterrar a los espíritus que amenazan el antiguo orfanato de Clearfordshire. Poder acceder al archivo de la Fundación de Investigaciones Arqueológicas no ha sido fácil y le ha costado quedar en deuda con la archivista Margaret Threepwood, pero ahora dispone del tiempo justo para encontrar el ritual antes de que llegue el ocaso. Hace una tirada de su Característica Mental de 3 dados a los que añade 2 dados por sus conocimientos de lenguas muertas. Su Cronista también tiene en cuenta que lo hará con Ventaja ya que Destaca en aquellos Saberes Ocultos y Olvidados. El resultado de la tirada es: 4, 3, 5, 4, y 2. Tres Éxitos en total, por lo que encuentra el ritual con tiempo más que suficiente para regresar al orfanato y poner en marcha lo necesario para expulsar a los espíritus que están sembrando el terror en la zona.



Consecuencias y Beneficios

Algunas Consecuencias y Beneficios serán más obvias que otras y dependen de la situación en la que se hayan producido, por lo que reflejarán el peso que se podría derivar del momento en el que se produzcan. Por tanto, **siempre tienen un efecto en la ficción que puede ir acompañado o no**, a juicio del Cronista, **de un efecto mecánico**.

Las **Consecuencias** suponen un obstáculo adicional, mayor o menor, a lo que el Personaje pretendía hacer o son un daño colateral. Imprevistos que se materializan en nuevos riesgos o que originan efectos a medio o largo plazo en la ficción: sufrir heridas, perder un tiempo precioso, dejar a alguien atrás, no darse cuenta de que estás siendo observado...

Los **Beneficios** incrementarán el éxito que el Personaje pretendía conseguir o aportarán una ventaja inesperada y adicional. Oportunidades que se vuelven reales en la ficción y de las que poder aprovecharse: llegar con tiempo, encontrar un punto débil, recordar un detalle que se haya pasado por alto anteriormente...

Normalmente los habréis anticipado o sugerido cuando definisteis los posibles riesgos y oportunidades del Desafío, del que su resultado hará que se materialicen unos u otros. Si no fue así, definelas junto con tu Cronista tras la tirada.

Un Fracaso Inesperado hace que el hermano Rigby no descubra quién le está siguiendo, pero como Beneficio encuentra una tarjeta arrugada con las señas de una tienda de artículos esotéricos en el callejón en el que está seguro se ocultaba su acechador. Si posteriormente decide investigar ese lugar, su Cronista quizá le otorgue un Bonificador en un Desafío de una escena posterior.

Un Éxito con Condiciones mientras el patrullero Longwood corre tras Nigell la Rata hace que consiga arrinconarle y derribarlo. Pero como Consecuencia, se da cuenta de que se encuentra justo en el corazón del barrio en el que se ha granjeado una no muy buena reputación tras los últimos arrestos realizados... todos los vecinos le miran con ojos entornados. Si más adelante necesita algo de esta gente, posiblemente su Cronista le aplique un Penalizador a tu tirada.



CÓMO ACTÚA LA SOMBRA

Influencia de la Sombra

Siempre que vayas a hacer una tirada para resolver un Desafío, la Sombra estará ahí para tentarte ofreciendo su ayuda en las acciones que el Personaje vaya a realizar, aportando su influencia a cambio de manifestarse. Pero ten cuidado, su naturaleza es veleidosa y liberarla no es garantía de éxito aunque siempre se cobre un precio.

Esto se traduce en la posibilidad de añadir **dados de Sombra** a tu tirada a cambio de desencadenar una **Manifestación** de tu maldición.

Tu nivel de Sombra indica los dados de Sombra adicionales que SIEMPRE lanzarás junto a los de la combinación de Característica + Bonificador/ Penalizador cuando te enfrentes a un Desafío, simulando la tentación constante de tu lado oscuro ya que inicialmente sus valores no contarán como parte de la tirada.

Los dados de Sombra SIEMPRE TIRAN CON VENTAJA, por lo que cada 4+ se considera un Éxito. Es recomendable por tanto que los dados de Sombra sean de otro color o fácilmente diferenciables de algún modo.

La cantidad de dados de Sombra nunca se incrementa o disminuye por efecto de Bonificadores o Penalizadores.

Sombra

Manifestacion Leve	0		+1d
	1		
	2		
Manifestacion Moderada	3		+2d
	4		
	5		
Manifestacion Grave	6		+3d
			
¡Libre al fin!			



Tras lanzar los dados puedes incrementar en 1 punto tu nivel de Sombra para:

LANZAR DADOS ADICIONALES DE SOMBRA

Hasta un máximo de 3 en total incluidos aquellos que lanzaras previamente de acuerdo a tu nivel de Sombra.

HACER QUE TODOS LOS DADOS DE SOMBRA LANZADOS SE CONSIDEREN PARTE DEL RESULTADO DE LA TIRADA

Sin embargo, esto provocará una Manifestación: al aceptar la ayuda de la Sombra, sea esta de utilidad o no, si has lanzado en total 1 dado de Sombra será una Manifestación Leve, si has lanzado 2 será una Manifestación Moderada y si has lanzado 3 será una Manifestación Grave.

Jack es asaltado en un oscuro callejón por unos maleantes y el Penalizador que el Cronista aplica a su Físico por la inferioridad numérica le deja sin dados. ¡Pero aún puede recurrir a su Sombra! Dado que está en nivel de Sombra 0 lanza un dado de Sombra y obtiene un 2, lo cual no mejora en nada su situación. Por tanto decide ceder ante la influencia de su lado oscuro e incrementa su nivel de Sombra en 1 para recurrir a la misma. Quiere que la manifestación sea solo Moderada, de manera que solo lanza un dado de Sombra adicional —para un total de 2 dados— y obtiene un 4: su resultado es de Fracaso Inesperado. Jack recibe una paliza, pero como Beneficio adicional evita que le arrebaten el preciado reloj de su padre y aún está por ver que problemas adicionales causará su Sombra.

Manifestaciones de la Sombra

Cuando acudes o te aprovechas de la Sombra estás aceptando la oscuridad de tu interior y abres una puerta para que se manifieste. En función del momento en el que hayas acudido a la Sombra, el número de dados que has lanzado o de cómo hayas usado los poderes que te ofrece, esta será Leve, Moderada o Grave.

Butcher está en Nivel de Sombra 1, por lo que lanzará siempre un dado adicional de Sombra con sus tiradas. Quiere saltar entre edificios persiguiendo al ladrón del carbunclo azul. En su tirada de Físico obtiene un 5 y un 3, y en el dado de Sombra un 4. Puede quedarse con un Éxito y por tanto un Fracaso Inesperado o aceptar el dado de Sombra y obtener un Éxito con Condiciones. Acepta el dado de Sombra, incrementando de 1 a 2 su nivel de Sombra y desencadenará una Manifestación Leve.

En el mismo ejemplo Butcher juzga que un Éxito con Condiciones no le basta así que tras incrementar su Nivel de Sombra decide lanzar un dado más. Desgraciadamente el resultado de ese dado extra de Sombra es un 3, sucumbir a la tentación no siempre funciona... Su resultado final es el Éxito con Condiciones, pero en este caso sufrirá una Manifestación Moderada ya que ha lanzado un total de 2 dados de Sombra.

La Sombra se manifestará independientemente del resultado obtenido en los dados, esa es su naturaleza voluble con la que puede negarse a tu petición de ayuda y aun así aprovecharse de la libertad temporal que le otorgaste. En ningún caso la Manifestación podrá alterar el resultado de la tirada de Desafío, es decir su Éxito o Fracaso así como las posibles Consecuencias o Beneficios.

Siempre que la Sombra se manifieste será otra jugadora la que describa y narre de qué manera lo hace, teniendo en cuenta todo lo que representa la Sombra particular para el Personaje que sufre la Manifestación.

MANIFESTACIÓN LEVE

Supone un contratiempo momentáneo, una salida de tono, una frase fuera de lugar, un gesto o comportamiento inadecuado, pero sin una complicación que entorpezca lo que estabas haciendo para ti o a tu grupo de manera evidente. Todavía eres capaz de distinguir entre amigos y enemigos.

MANIFESTACIÓN MODERADA

Llama la atención de tu entorno haciendo que las personas se fijen en lo que has hecho, el contratiempo ya no es momentáneo sino que afecta al resto de la escena de alguna manera. Pones a quienes te rodean en una situación comprometida, pudiendo ser tus amigos el objetivo.

MANIFESTACIÓN GRAVE

La Sombra se manifiesta casi en su totalidad poniendo a quienes te rodean en peligro o riesgo extremo. El entorno se ve afectado por la manifestación de alguna manera evidente, añadiendo una complicación a las acciones de quienes estén a tu alrededor. Es casi imposible distinguir amigos de enemigos.



Recuerda que siempre...

...lanzarás dados de Sombra adicionales junto con tus dados normales de acuerdo a tu nivel de Sombra actual.

...tendrás que incrementar en 1 tu nivel de Sombra si quieres que los resultados de los dados de Sombra cuenten para el resultado de tu tirada.

...sufrirás una Manifestación de la Sombra en función del número de dados lanzados si los has añadido a tu tirada.



CÓMO NOS PROTEGEN LOS CUSTODIOS

El poder de la Voluntad

La **Voluntad** es lo que nos impulsa a superarnos en los peores momentos, lo que nos permite llegar a nuevas metas. Es la fuerza que los Marcados por la Sombra han perdido.

En el juego la Voluntad está representada por **una escala descendente de 6 a 0 —mostrado este como ¡Me rindo!—**, en el que a medida que se reduce el nivel todas las tiradas de Desafío tendrán un Penalizador; cuando un Personaje usa su Voluntad para sobreponerse a los eventos a los que se enfrenta, su ímpetu se verá mermado y su capacidad para enfrentarse a lo que le suceda por métodos mundanos se verá afectada.

Cuando una Jugadora quiere emplear un punto de Voluntad, su Cronista le solicitará una tirada de Desafío definida de acuerdo con la ficción del momento. Con un resultado de Éxito (ya sea con Condiciones o Total) el Personaje no perderá el punto, si bien se aplicarán como es habitual las Consecuencias y Beneficios adicionales.

Se puede emplear un punto de Voluntad para lo siguiente:

¡VAMOS!

Incrementa en un paso el Resultado de la tirada de Desafío de otro Personaje jugador.

¡ME NIEGO!

Anula una Consecuencia recibida por otro Personaje Jugador.

APRETAR LOS DIENTES

Ignora el Penalizador causado por tu Juicio o Salud, o el de otro Personaje, durante toda una escena completa.

VOLUNTAD



-1d



-2d



¡Me rindo!

ENFRENTARSE A LA OSCURIDAD

Evita los efectos sobre ti del Don Oscuro de una Sombra u otra influencia sobrenatural.



Recuerda que siempre...

...obtendrás el efecto deseado al arriesgar tu punto de Voluntad. Tu tirada es solo para determinar si finalmente se consume o lo conservas.

...aplicarás Consecuencias y Beneficios de la forma habitual con tu tirada.

...tendrás que justificar narrativamente tus acciones en la ficción.

Meredith y Lizzie corren por las calles del East End mientras huyen de una siniestra cena en la que iban a ser parte del menú. Lizzie conoce las calles de la zona como la palma de su mano, pero debido al shock tiene un Penalizador a su tirada de Mental causado por su nivel de Juicio. Meredith declara que arriesgará un punto de Voluntad para eliminar ese Penalizador, declarando que ha ido ayudando a Lizzie a no desfallecer y a apoyarse en ella para que no caiga inconsciente, manteniéndola alerta.

Su Cronista le pide realizar una tirada de Social que supera con un Éxito total, por lo que no pierde el punto de Voluntad. Cuando Lizzie enfrente el Desafío de orientarse en las calles mientras huyen de sus perseguidores, el Penalizador por su nivel de Juicio no se aplicará.



DAÑO, SALUD, JUICIO Y RECUPERACION

Daño

Los estados psicológico y físico de un Personaje se representan, al igual que la Voluntad, mediante una escala descendente, en este caso de 5 a 0. Cada vez que el Personaje recibe Daño, bien físico o bien a su psique, como Consecuencia de un Desafío esta escala se reduce en un número de casillas indicado por tu Cronista de acuerdo con la ficción.

Cuando una de las escalas llega a su punto final (Roto o Malherido), hay un fundido a negro y tu Personaje abandona la escena, narrando el motivo en colaboración con tu Cronista.

Salud

La Salud mide y representa el nivel de aguante físico de tu Personaje. Refleja tanto el nivel de fatiga como la cantidad de daño que puede soportar. Tendrá consecuencias que limitarán las posibilidades del Personaje al enfrentarse a tareas propiamente atléticas, de aguante o por supuesto de combate.

Cada casilla representa un estado que el PJ irá reflejando en sus acciones, así como un Penalizador que afectará a las tiradas que la ficción demande.

Cuando el Personaje sufra Daño a su Salud, marcará de 1 a 3 casillas a juicio del Cronista según la gravedad del suceso. Algunos ejemplos serían:

□ **1 casilla:** una caída leve o contusión, el mordisco de un animal pequeño, un golpe desarmado.

□ □ **2 casillas:** un impacto a la carrera, el ataque de un animal salvaje, un golpe mediante un arma de mano.

□ □ □ **3 casillas:** caer del caballo al galope, el ataque de un ser sobrenatural, el impacto de un arma de fuego.

Juicio

Es la escala que refleja el estado de la salud mental y espiritual del Personaje y que se ve afectada por lo que sucede en su entorno, ya sea por acciones propias o ajenas, además de todo aquello a lo que se enfrente. Tendrá consecuencias sobre la psique del personaje que afectarán a su manera de comportarse y a su capacidad para analizar y estar atento a lo que le rodea.

SALUD

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

JUICIO

	5		Incómodo
-1d	4		Descentrado
-2d	3		Obsesionado
	2		Trastornado
-3d	1		Delirante
			Roto



Cada casilla representa un comportamiento que el Personaje irá reflejando en sus acciones, así como un Penalizador que afectará a las tiradas que la ficción demande.

Cuando el Personaje sufra Daño a su Juicio, marcará de 1 a 3 casillas a juicio del Cronista según la gravedad del suceso. Algunos ejemplos serían:

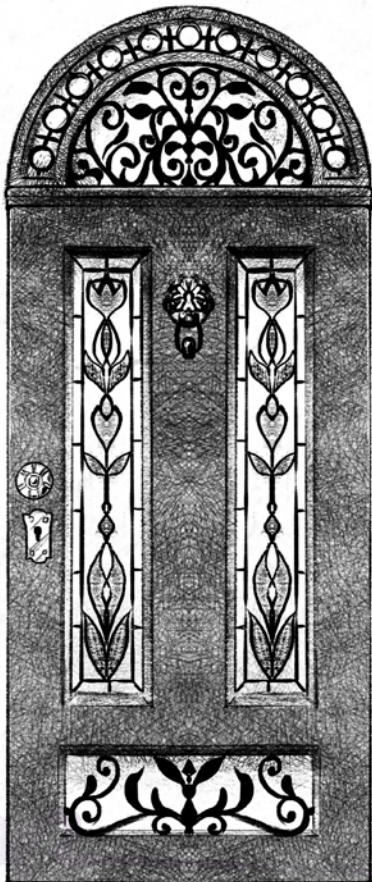
☐ **1 casilla:** *ver algo extraño, fuera de lugar, inesperado e intimidante. Acciones de crueldad manifiesta y voluntaria.*

☐ ☐ **2 casillas:** *ver en grave amenaza a un ser querido, contemplar un suceso paranormal, observar algo amenazador e inexplicable.*

☐ ☐ ☐ **3 casillas:** *perder un ser querido, ser testigo de algo grotesco o terrorífico, ser blanco de un suceso paranormal, ser torturado.*

Recuperación

Normalmente entre aventuras, todas las escalas (Nivel de Sombra, Voluntad, Juicio y Salud) volverán a su nivel máximo, entendiéndose que ha habido tiempo suficiente de tranquilidad y descanso.



UNA NOCHE EN EL MUSEO

Cuando te enfrentes a un **Desafío**, describe la acción que realiza tu Personaje y:



Reúne la cantidad de dados resultante de la suma de:

- ✿ El valor de la **Característica del Personaje** — **FÍSICO, MENTAL o SOCIAL**— solicitada por ti y aprobada o fijada por tu Cronista.
- ✿ Añade los posibles **Bonificadores** —de 1 a 3 dados adicionales— otorgados por los *Destaco en* de tu Personaje o fijados por tu Cronista en base a la ficción.
- ✿ Deduce los posibles **Penalizadores** —de 1 a 3 dados adicionales— otorgados por los *Juega en mi contra* de tu Personaje o fijados por tu Cronista en base a la ficción.
- ✿ Solo para **Marcados por la Sombra**: añade tantos dados de Sombra —de otro color o fácilmente diferenciables— como indique tu **Nivel de Sombra** actual.



Define con tu Cronista si, de acuerdo a la situación en ficción tu Personaje dispone de **Ventaja** o se encuentra en **Desventaja**. Los dados de Sombra SIEMPRE tienen Ventaja.



Lanza todos los dados reunidos:

- ✿ Cada 5+ obtenido en los dados en un **Éxito**, salvo si el Personaje dispone de Ventaja en cuyo caso será cada 4+ o bien 6+ si estaba en Desventaja.

- ✿ Comprueba el **Resultado del Desafío** de acuerdo al número de Éxitos, sin tener en cuenta los resultados de los dados de Sombra:



Si tu personaje es un **Marcado por la Sombra**, puedes incrementar en **1 punto tu nivel de Sombra** para:

- ✿ **Lanzar dados adicionales de Sombra, hasta un máximo de 3 en total**, incluidos aquellos que lanzaste previamente de acuerdo a tu nivel de Sombra.
- ✿ Hacer que **todos los dados de Sombra lanzados se consideren parte del resultado de la tirada**.
- ✿ Comprueba si el **Resultado del Desafío** varía al haberse incrementado el número de Éxitos.
- ✿ Declara el nivel de **Manifestación** de tu Sombra, generada en base al número total de dados de Sombra lanzados: si has lanzado en total 1 dado de Sombra será una Manifestación Leve, si has lanzado 2 será una Manifestación Moderada y si has lanzado 3 será una Manifestación Grave.



Si en la escena hay un Personaje **Custodio**, puede arriesgar un punto de Voluntad para mejorar tu Resultado en un paso. Si es el caso, se enfrentará a su propio Desafío para comprobar si conserva o pierde el punto.



Narra junto con tu Cronista los sucesos en la ficción de acuerdo a tu Resultado, definiendo los posibles **Beneficios** o **Consecuencias** adicionales. Si se ha generado una Manifestación, otra jugadora narra cómo esta se materializa.



Sucesos extraños en el British Museum han llevado a un grupo de aventureros a tomar cartas en el asunto.

Arwydd está en nivel de Sombra 2, de manera que como parte de su tirada para investigar la sala de exposiciones en busca de alguna pista lanza 1 dado de Sombra junto con 2 dados por su Característica de Mental y 1 dado adicional por ser el ayudante del detective Sebastian Redfields. Su tirada es de 3, 3, 5 y en el dado de Sombra obtiene un 4, lo que se considera un Éxito. Quiere que se contabilice en la tirada para conseguir un total de 2 Éxitos: un Éxito con Condiciones. Así que incrementa su nivel de Sombra en 1 para aceptar la tentación, pero decide no lanzar dados adicionales y sólo sufrir una Manifestación Leve. Descubre que falta una figura clave de uno de los cuadros, como si esta hubiera abandonado su marco, pero como Consecuencia sus devaneos ha llamado una atención no deseada... Otra jugadora narrará cómo se manifiesta su Sombra y dado que su nivel de Sombra ahora es de 3 lanzará siempre 2 dados adicionales de Sombra en cada Desafío.

Eliza Abbot y Flint Brannegan están enfrentándose a los restos animados de la exposición de momias. La tirada de Brannegan para bloquear la salida ha conseguido 1 único Éxito y en sus 2 dados de Sombra no tiene ningún Éxito adicional... de recurrir a ella solo podría lanzar un dado más y provocaría una Manifestación Grave. Eliza toma la iniciativa y arriesga un punto de Voluntad, arrojándose contra la puerta, para que la tirada de su compañero suba de Fracaso inesperado a Éxito con condiciones. Su Cronista le solicita una tirada de Físico en la que obtiene un Fallo total: pierde el punto de Voluntad y además como Consecuencia se ha lesionado el hombro (sufre daño a su Salud por valor de 2 niveles) Consiguen bloquear la puerta, aunque no a tiempo de evitar que el bueno de Flint reciba una mordedura (sufre daño a su salud de 1 nivel).

Lucius Farkas está frente al pérfido Gottfried Von Mandlebrote, libre al fin de la pintura en que había sido encerrado, y sabe que, con sus habilidades como mesmerista, está intentando hacerse con el control de su mente. Lucius lo tiene claro, arriesga un punto de Voluntad para sobreponerse a su malvada influencia, centrando sus pensamientos en el odio que le profesa, y realiza la tirada de Mental que le pide su Cronista. Con un Éxito total conserva su punto de Voluntad: ya libre del peso de la oscura mirada, no duda en agarrar una de las picas que sostienen las armaduras de la galería Gorgescu y lanzarla a uno de sus compañeros cuando irrumpe de repente en la estancia.

Flint Brannegan atrapa la pica al vuelo y no se detiene en su carrera, acabará con Gottfried aunque sea lo último que haga. El Cronista le otorga Ventaja en su Desafío con Físico por la acción de Lucius y así obtiene 2 Éxitos en su tirada, pero nuevamente ninguno en sus 2 dados de Sombra. Lo va a dar todo, así que incrementa su Nivel de Sombra, lanza el único dado más que puede añadir ¡y obtiene un 4! El mesmerista se une nuevamente a la exposición, empalado sobre el mismo cuadro del que escapó, y su grito de agonía paraliza a las momias, dando una nueva oportunidad a Eliza. Quizá todo acabe bien aún... si no fuera porque ahora han de lidiar con una Manifestación Grave de la Sombra de Brannegan que narrará la jugadora de Arwydd...

EL OTRO LONDRES

Se pretende que quienes jueguen a **EL ÚLTIMO ADIOS** den testimonio, como si fuera un diario, de su viaje por las calles y rincones del Londres Victoriano en una Europa que está en plena transición hacia un mundo nuevo, mientras se aprecia y desprecia lo antiguo y el colonialismo es una realidad que tiene consecuencias de todo tipo.

El Imperio Británico no es una de las grandes potencias mundiales, sino **LA POTENCIA MUNDIAL** por excelencia de la época, con toda una serie de intrigas a nivel político, social y económico que invitan a explorar tanto las altas esferas como las clases más humildes.

En esta ambientación lo sobrenatural existe, pero cada vez se ve más como un mito o una superstición. La lógica se impone ante lo mágico o extraordinario. La mente de la gente está intoxicada con el progreso. Los engranajes que están por todos lados se insertan en la manera de pensar y percibir el mundo. El avance de la tecnología empuja y relega a oscuros rincones a fuerzas y criaturas que antes eran mucho más que un mito. Algunas van despidiéndose de este reino gobernado por los mortales con su imparable y desmedida ansia por mejorar.

Otras ven que su espacio queda más reducido o su existencia en peligro si llaman demasiado la atención. Cada vez se saben más solas y se ven como especies casi extintas.

El ansia del ser humano por avanzar es un gigante con pies de barro y ceguera de hollín, azufre y acero, que hace que no sean capaces de ver que ese progreso tiene un precio, un coste más elevado que el económico. Los campos requieren mucho trabajo y dan pingües beneficios, así que los jóvenes abandonan las raíces renegando de ellas por medrar y labrarse un futuro. Y es loable, pero no todas las fronteras son las esperadas o las óptimas.

Las condiciones de trabajo en las fábricas y en las minas, en los talleres o en las grandes ciudades, son deplorables. Huérfanos hambrientos pueblan las calles, esperando que caiga una migaja que llevarse a la boca o tener un lugar caliente en el que dormir.

Familias enteras hacinadas en una habitación tras haber creído que el trabajo que ansiaban al llegar a la ciudad les daría un próspero futuro, sólo para ver que la desesperación más profunda se alimenta de su situación y les devora poco a poco. Este es el precio del progreso para muchos. Para otros, para unos pocos, esa realidad no existe.





TEMAS

La ambientación de **EL ÚLTIMO ADIÓS** se basa en los grandes contrastes alrededor de tres temas recurrentes que deberían transpirar en el color y tono de la narración.



LUZ CONTRA OSCURIDAD

La dualidad existente entre lo correcto y lo reproachable, la tentación y el deber, la honradez contra la picaresca, entre el *bien* y el *mal*. En tus Crónicas debes permitir que estos conflictos, en cualquier grado de intensidad, se destilen en la atmósfera de la narración.

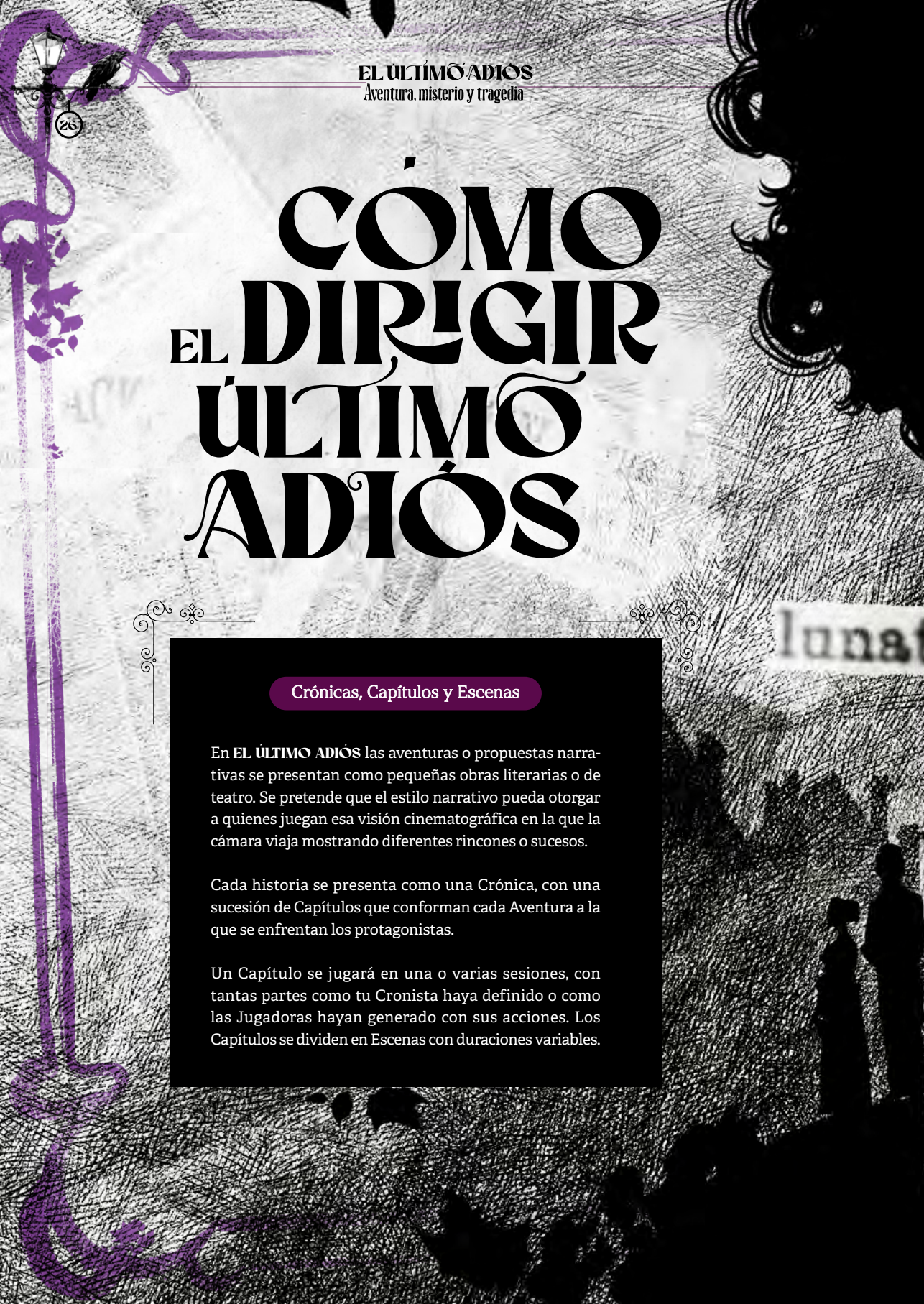
LUJO CONTRA POBREZA

Un mundo donde quien tiene dinero ostenta el poder. Una sociedad en la que el vil metal abre puertas, cierra bocas, allana caminos y hace que la ley mire hacia otro lado. Una ciudad en la que los privilegios se concentran en una pequeña parte de la población, que los atesora y defiende más allá de la moralidad.

INDUSTRIALIZACIÓN CONTRA MAGIA

Rompe las tradiciones respetadas durante generaciones, deja que caigan en desuso y las consecuencias tarde o temprano llegarán. En un mundo que olvida, mesmerizado por los engranajes y el hierro frío, hay otro que no perdona las heridas causadas y que está al borde de extinguirse o desvanecerse. Muestra la fascinación del ser humano por lo místico y como aún late con fuerza en algunos lugares. Ofrece grandes recompensas a costes personales desorbitados.





EL ÚLTIMO ADIÓS

Aventura, misterio y tragedia

EL CÓMO DIRIGIR ÚLTIMO ADIÓS

Crónicas, Capítulos y Escenas

En **EL ÚLTIMO ADIÓS** las aventuras o propuestas narrativas se presentan como pequeñas obras literarias o de teatro. Se pretende que el estilo narrativo pueda otorgar a quienes juegan esa visión cinematográfica en la que la cámara viaja mostrando diferentes rincones o sucesos.

Cada historia se presenta como una Crónica, con una sucesión de Capítulos que conforman cada Aventura a la que se enfrentan los protagonistas.

Un Capítulo se jugará en una o varias sesiones, con tantas partes como tu Cronista haya definido o como las Jugadoras hayan generado con sus acciones. Los Capítulos se dividen en Escenas con duraciones variables.



tic

personal characteristics

alleged criminal

evidence

testimony

Enmarcar escenas

Para definir e iniciar una escena necesitamos saber varias cosas. Antes de entrar en ficción definir entre todos, Jugadoras y Cronista, desde una perspectiva alejada o de tercera persona, todo aquello que necesitéis para tenerla clara. Otras cuestiones más detalladas pueden dejarse para que surjan durante el desarrollo.

Como Cronista, se aconseja que dejes que sean tus Jugadoras las que planteen las escenas que desean llevar a cabo, si bien deberías tener preparadas algunas por tu parte para empujar la trama en caso de que las Jugadoras se sientan bloqueadas o sin opciones.

Mientras tanto en otro lugar...

Esta es una sencilla mecánica con la que generar pequeños interludios narrativos, potenciando así el juego por escenas a la vez que se da oportunidad a la mesa de desarrollar sus trasfondos personales, construir sobre su mundo de juego o aportar un descanso narrativo necesario.

Entre escenas, en el momento que un Cronista considere o a petición de una Jugadora, se puede generar un *Mientras tanto en otro lugar...*, para lo cual la persona elegida lanza un dado:

- ❁ **Con un resultado de 1 a 3** dicha persona narrará una escena que estará relacionada con uno de los protagonistas.
- ❁ **Con un resultado de 4 a 6** dicha persona narrará una escena que no tendrá relación con ninguno de los personajes protagonistas y es un evento en algún otro lugar.

La escena no afecta a la trama principal de la Crónica, que discurre por otros derroteros, y genera un trasfondo narrativo extra.

La Sombra te acompaña

Aunque el devenir de los Capítulos pondrá a las protagonistas en todo tipo de situaciones, no dejes de entrelazar sus trasfondos personales con las situaciones que se den. Plántales los reflejos y paralelismos de ellas con las partes oscuras de sus vidas.

Durante tus Crónicas anima a tus Jugadoras a describir cómo las Sombras se inmiscuyen en su vida, deja que sea algo que acompaña su viaje y sus pasos. Haz que sientan y vivan esa sensación de nunca estar libres del peso con el que cargan.

Recuerda que es siempre otra Jugadora la que define y/o describe lo que susurra la Sombra o qué genera en su entorno durante sus Manifestaciones y nunca la Jugadora que interpreta al Personaje que vive con esa maldición.

A veces en el momento en que la Jugadora recurre a su Sombra quizá no encontréis una Manifestación interesante. Esto no es un problema, sino una oportunidad. Guárdate ese problema pendiente y golpea con él cuándo te sea propicio y más duro. La Sombra no olvida ni perdona.

ESCENARIOS

Los Escenarios o aventuras de una Crónica de **EL ÚLTIMO ADIÓS** están contruidos de manera que se presentan en forma de esqueleto para que cualquier Cronista pueda adaptarlo y conectarlo de la manera que quiera para sus Jugadoras. Eres libre para poder hacer tu propia criatura y darle vida como te plazca. Las listas presentadas en un Escenario no pretenden ser exclusivas ni exhaustivas. Como Cronista, y en base a la ficción de vuestra partida, siéntete libre de crear nuevos conceptos. Por otro lado, no te sientas obligado a usar todo lo indicado. Al contrario, usa lo que te apetezca durante el propio desarrollo del Escenario y, una vez le hayas dado relevancia a uno de los conceptos o lanzado uno de los sucesos, contempla prioritariamente construir sobre ello antes de añadir nuevos.



ASPECTOS

Como ya vimos, las historias que se cuentan con **EL ÚLTIMO ADIÓS** giran alrededor de tres temas principales: Luz contra Oscuridad, Lujo contra Pobreza e Industrialización contra Magia. En este apartado se añaden nuevos temas más concretos del Escenario en particular. Son a la vez tanto de lo que trata la historia como lo que se espera comunicar al grupo de juego en su faceta de audiencia.

También sirven como advertencia sobre los temas tratados en el Escenario, de manera que como Cronista puedas comunicarlo a tus Jugadoras y el grupo de juego dé su acuerdo con los mismos, ya que por la naturaleza de **El Último Adiós** pueden tocarse temas escabrosos. Jugamos para divertirnos y todo el mundo debe sentirse cómodo a la mesa.

DRAMATIS PERSONAE

Personajes no interpretados por las Jugadoras que sirven para presentar, conectar o desarrollar diferentes puntos del Escenario. En el caso de que se plantee que se juegue con Personajes jugadores concretos, se detallaran en este apartado como Protagonistas.

LUGARES

Sugerencias de ubicaciones, genéricas o más concretas, en los que se pueden desarrollar las escenas del Escenario o dispararse los sucesos propuestos.

OBJETOS

Del mismo modo se han de tratar los posibles objetos relevantes para la historia, si bien con más énfasis se aconseja limitarse a tres de ellos.

EL GANCHO

La entrada de los Personajes en la trama propuesta. Si el escenario propone unos protagonistas concretos, aquí se detalla lo que los ata por definición a la historia. Si los Personajes jugadores son libres, esta es una sugerencia sobre como introducirles en la trama.

LO QUE OCULTAN LAS SOMBRAS

Donde se presenta un aspecto oscuro de la trama. Aquí se detalla por tanto aquello que no es obvio para los Personajes inicialmente. Quién mueve los hilos. Qué oscuras intenciones hay detrás de los eventos. Cuál es el peligro real que acecha esperando su oportunidad. Y que quizá no llegue a ser descubierto.

LA VERDAD

Donde se deja ver algo que no se sabe y que afecta a la trama. En contraposición a lo anterior, esta es la parte de la historia que se espera que los Personajes lleguen a conocer y esclarecer. De acuerdo con la naturaleza de **EL ÚLTIMO ADIÓS**, esto siempre incluirá dilemas morales.

SUCESOS

Eventos importantes en la trama que pueden dispararse por efecto de las acciones de los Personajes, a tu juicio como Cronista para hacerla avanzar si esta se ralentiza, o como escenas secundarias de desarrollo que aporten nueva información o indicios.

DESENLACES

Sugerencias o propuestas de cómo podría concluir, que no cerrarse, esta historia.

SUGERENCIAS PARA CRONISTAS

Por último, en esta sección se incluyen diversos comentarios y apuntes sobre el Escenario en particular por parte de sus creadores para mayor ayuda al Cronista.

EL ÚLTIMO ADIOS

Aventura, misterio y tragedia

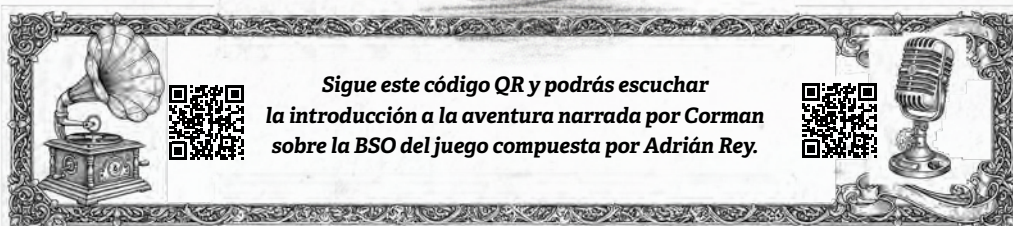
30



PERDIDOS *en la* NIEBLA

Un escenario para
EL ÚLTIMO ADIÓS

Mientras tanto en otro lugar de Londres....



Arthur y Eliza Abbot, Lizzie Carmody y Meredith Baunhunter corren entre empedradas calles sin mirar atrás. La niebla les abraza y atrapa como una enredadera y por un momento se pierden entre sus jirones, oyendo sus voces y el eco de unos pasos entre las húmedas paredes del barrio al que han ido a parar escapando de...

Demasiado tarde, convergen en un estrecho cruce de callejuelas al que se dan cuenta que han estado siendo empujados.

Arthur estrecha entre sus brazos a Eliza y le dice firmemente que corra, que huya, que él se quedará para dar tiempo a sus amigos. Eliza le abraza y le dice que no, que ella estará a su lado y por un momento otra voz de mujer se ha superpuesto con la suya. Meredith se estremece y mirando a sus compañeros susurra: «No estamos solos, ya están llegando».

Lizzie grita con una voz quizá demasiado masculina para lo que sería ella: «Vamos, venid de una vez cabrones, como que me llamo Phillip que os voy a dar vuestro merecido malnacidos», mientras aprieta en el bolsillo de su chaqueta la llave de casa de su abuelo...

Las sombras de los edificios parecen acercarse como lobos hambrientos, susurros fríos y salvajes crecen cada vez más... están rodeados... saben que no hay salida...

Hasta que las nubes se abren y un tímido rayo de sol ilumina la calle... gritos ahogados y ruido de arañar paredes alejan a las sombras y la niebla... Con las calles iluminadas se puede ver con claridad y deja las fehacientes pruebas de que entre la niebla y las sombras había, no hace mucho, algún tipo de animal. Las huellas de garras en paredes y en adoquines así lo atestiguan.

Lizzie lo tiene claro: «Corramos ahora que ha salido el sol, corred, amigos... tenemos que buscar refugio». Y sin mirar atrás emprenden su huida hacia un lugar en el que esconderse y presentar batalla.

ASPECTOS

Ser cazados. Maldición ancestral. Esperanza. Ruina. Amistad. Sacrificio. Atardecer y anochecer inminente. Juntos podemos. Carrera contra el tiempo. Emoción. Confusión.

DRAMATIS PERSONAE

El joven Hermano Rigby, que lucha para retener su violencia y el Padre Declan, Custodio con el don de contener la oscuridad. Ambos son los encargados de la Iglesia y orfanato de San Pancras.

PROTAGONISTAS

Eliza y Arthur Abbot, los valientes hermanos, Lizzie/Phillip Carmody, la heredera de la llave del t́mulo, y Meredith Baűnhunter, intrépida bibliotecaria.

LUGARES

Las calles de Londres. La iglesia de San Pancras. El mercadillo nocturno. Un cementerio.

OBJETOS

La llave del t́mulo de la mansión Carmody, el saco de virutas de hierro, la sal de roca, el espejo de plata, las nudilleras de hierro de Arthur Abbot, el diario de Seamus Carmody.

EL GANCHO

Tras los hechos acontecidos en *La herencia Carmody* nuestros protagonistas huyen por las calles de Londres. Siendo perseguidos por los *Sabuesos de Tethra*, intentan ganar tiempo para llegar a un lugar sagrado en el que refugiarse antes de que caiga el sol.

LO QUE OCULTAN LAS SOMBRAS

Un grupo de intrépidos amigos que han vivido más de una aventura, misterio y tragedia, se enfrentan ahora a una carrera contra el tiempo antes de que caiga el sol. Deben encontrar refugio en suelo sagrado, mientras unos sabuesos terri-

bles se refugian en las sombras para perseguir a la heredera de la familia Carmody y hacerse con la llave de un antiguo t́mulo.

LA VERDAD

Unas criaturas conocidas como los *Hijos de Tethra* han sido contenidas durante generaciones en la lejana Mansión Carmody, en los páramos escoceses. Tras una serie de catastróficos y desdichados sucesos, algunos lograron escapar y persiguen a la heredera de la familia para hacerse con la llave que puede liberar a sus congéneres de su encarcelamiento.

Tres *sabuesos de las cenizas* son los encargados de, durante un solo día, intentar dar caza a Lizzie Carmody. Solamente pueden atacar en ausencia de luz solar. La oscura, asfixiante y brumosa ciudad de Londres ofrece una oportunidad inmejorable ahora que el atardecer llega a su fin y el crepúsculo marca el inicio de una larga noche de cacería. Hasta que cante el gallo los sabuesos intentarán por todos los medios cumplir con su cometido... pero, ¿quién los ha invocado?

Preguntas y más preguntas que se pierden en la niebla mientras nuestros protagonistas son acechados una y otra vez.

SUCEOS

Atacar a los Sabuesos de niebla se hace con Desventaja, excepto si se usa sal o cualquier objeto sagrado, o con Ventaja si se usa hierro o de alguna forma se les expone a luz del sol.

- ❖ El diario de Seamus Carmody detalla las debilidades de las hadas.
- ❖ Las nubes oscurecen el camino.
- ❖ Los últimos rayos de luz alertan sobre el inminente ocaso.
- ❖ El mercadillo nocturno sufre las consecuencias.
- ❖ «¡Corred insensatos!»

- ✿ «¡Aguantad la puerta! ¡No deben entrar!»
- ✿ Un enfrentamiento en las calles se salva in extremis con el último rayo de sol.
- ✿ Una ventaja inesperada mantiene a raya a los adversarios.
- ✿ Un antagonista ofrece una ventaja momentánea por un precio.
- ✿ Las calles son un laberinto de niebla en el que es difícil orientarse.
- ✿ «No tengo recuerdo de este callejón...».
- ✿ La más dulce melodía ofrece una oportunidad de huida.
- ✿ Una solitaria capilla en medio de una calle ofrece un momentáneo lugar de descanso.
- ✿ Alguien inocente es presa de los sabuesos.
- ✿ Alguien es herido: esa herida supura un maloliente y nauseabundo líquido de color negro que parece crecer como las malas hierbas con el paso del tiempo. «Tengo mucho frío» alcanza a decir quien la ha recibido.
- ✿ Alguien ofrece un trueque por una respuesta que nadie más conoce.
- ✿ La llegada a la Iglesia cuenta con una ayuda inesperada.
- ✿ «Se acercan... ya están aquí».
- ✿ Cicatrices nuevas duelen al caer la noche por el resto de la vida...
- ✿ El cementerio ofrece refugio al ser suelo sagrado.
- ✿ Los muertos susurran verdades y mentiras.
- ✿ El padre Declan consigue mantener alejadas a las sombras durante el tiempo suficiente.

DESENLACES

- » A refugio en la iglesia de San Pancras se llora a quien quedó atrás.
- » El amanecer se llena de aullidos inhumanos cuando los Sabuesos se deshacen en cenizas que el viento lleva de vuelta al lejano norte.
- » Nuestros intrépidos protagonistas, a salvo tras lo sucedido, deben tomar decisiones sobre sus futuros pasos.
- » Alguien, en otro lugar de Londres, ha notado una perturbación en el éter...el nombre de uno de los protagonistas viene a su mente como en una revelación.
- » Días más tarde, en un despacho elegante y recargado, alguien entrega unos documentos en un sobre lacrado. El sello, un dragón de tres cabezas, custodia información sobre nuestros protagonistas. Una voz pregunta a alguien que está de espaldas frente a una chimenea: «¿Qué debemos hacer, señora?», a lo que esa figura responde de manera gélida: «No perderles de vista... si Lucius o cualquiera de los suyos se les acerca debes avisarme inmediatamente».

SUGERENCIAS PARA CRONISTAS

Esta primera y breve Crónica, que sucede en un intervalo entre Aventuras, pretende acercaros a las mecánicas y atmósfera de **EL ÚLTIMO ADIÓS** para que podáis explorarlas y hacerlas vuestras.

Disfruta con tus jugadoras de los momentos de aventura (la persecución y enfrentamiento con los sabuesos), de misterio (las fuerzas que se ocultan detrás de estos sucesos) y de las posibles tragedias (heridos y pérdidas) que esta pequeña introducción pone a tu alcance.



PREGENERADOS

Este intrépido grupo sobrevivió a sus propias aventuras, misterios y tragedias antes de llegar aquí. Quizá quieras conocer sus historias en el futuro o investigar sobre cómo se vieron envueltos en una de las más siniestras conspiraciones que amenazó Londres, y tal vez siga haciéndolo, en «Una razón para volver».



ELIZA ABBOT

LA ESTRELLA DE LA ÓPERA Custodio

De origen americano por parte de padre y francesa por parte de madre, la señorita Abbot es la menor de los hermanos Abbot y una rutilante *prima donna* del panorama operístico Londinense después de una meteórica carrera desde su llegada a Londres.

Lleva una doble vida. La encorsetada sociedad de nuestra amada urbe desconoce que es la estrella de *La Rosa Negra*, en la que puede dejar atrás los convencionalismos sociales y expresarse en libertad. Intenta que su hermano comprenda que es una mujer independiente que le quiere, pero que no le necesita como cuando eran niños.

FÍSICO 2
VIGOROSA

MENTAL 1
OBSESIVA

SOCIAL 3
ENCANTADORA



Destaco en:

Don de gentes (la gente se siente a gusto en tu presencia y sabes cómo relacionarte con los demás casi pareciendo que os conocierais de toda la vida)

Arriba y Abajo (sabes y entiendes exactamente lo que espera cada persona dependiendo de a qué clase o posición social sea).

Juega en mi contra:

Maniática

Don:

Acallar la Sombra.

Arriesgando un punto de Voluntad, atenúas o bloqueas la Manifestación o el uso de la Sombra, mediante tu melodiosa voz y canciones. También puede tener un efecto reducido sobre algunas manifestaciones de origen sobrenatural.

Descubre más sobre Eliza y Arthur
Abbot en el escenario titulado
El Pozo de las Sombras



ARTHUR ABBOT

EL EX MILITAR
Marcado por la Sombra

El teniente Abbot hace las veces de representante de su hermana e intenta huir de una posible corte militar tras acabar con la vida de unos jóvenes oficiales cuando su Sombra tomó el control en América. Tras la muerte de su padre, un condecorado militar de quién siguió la tradición, ha dejado atrás mujer e hija de origen indio. Para protegerlas hizo lo que hizo y acompañó a su hermana al otro lado del océano. Ahora gestiona los fondos de la herencia familiar, es parte de los instructores de la Sociedad Abercrombie e intenta velar por el bienestar de su hermana mientras lucha por no sucumbir a sus instintos.

FÍSICO 3
ENTRENADO

MENTAL 2
ANALÍTICO

SOCIAL 1
SECO

Destaco en:

Escucha atentamente porque esto es lo que va a suceder (por tu apariencia, tono de voz o por alguna otra razón, intimidas o amedrentas a los demás)

Juega en mi contra:

Impaciente.

Sombra mundana:

Dominado por la furia.

Tras sucesos traumáticos o la percepción de que la violencia es lo único que realmente soluciona los problemas de manera rápida, sabes, crees y sientes que la fuerza bruta es la clave para resolver cualquier conflicto, duda o problema con el que te encuentres. Por ello tu Sombra es capaz de proporcionarte una fuerza física equivalente a la de diez hombres a cambio de incrementar en un punto tu nivel de Sombra y sufrir una Manifestación acorde a tu nivel actual.

Cuando tu Sombra se manifieste lo hará en explosiones de salvaje, incontrolable y abrumadora furia y violencia que no entenderá de amigos o enemigos. Ejemplos de estas manifestaciones pueden ser:

Leve: Un golpe en la mesa.

Moderada: Romper un objeto.

Grave: Agredir a alguien.

Descubre más sobre Eliza y Arthur Abbot en el escenario titulado
El Pozo de las Sombras



LIZZIE/PHILIP CARMODY

LA INTRÉPIDA PERIODISTA Marcado por la Sombra

La joven Lizzie es una intrépida periodista en The Times, aunque firma sus colaboraciones y columnas como Phillip Carmody. Para la redacción es una joven secretaria llamada Lizzie que escribe los trabajos de su jefe. Nieta de una fructífera familia escocesa cuya madre quiso alejarla de la influencia y deberes heredados por generaciones anteriores trasladándose a Londres, no puede evitar meterse una y otra vez en líos por su insaciable curiosidad y sentido de la justicia. La trágica muerte de su abuelo, a quien estaba muy unida, junto a algunas experiencias traumáticas de su infancia le han dejado una profunda marca con la que intenta vivir.

FÍSICO 1
ESBELTA

MENTAL 3
PRECISA

SOCIAL 2
INQUISITIVA

Destaco en:

Ojo avizor (siempre atenta a los detalles y circunstancias de lo que te rodea).

Juega en mi contra: Curiosa.

Sombra sobrenatural: El peso de la culpa.

Los sucesos traumáticos de tu pasado te persiguen de alguna manera y tiendes a revivirlos. Los objetos asociados a ellos hacen que se dispare más fácilmente, por lo cual cuando tu piel toca un objeto puedes ver, oír y sentir desde el punto de vista de ese objeto lo que ha sucedido durante la última hora a cambio de incrementar en un punto tu nivel de Sombra y sufrir una Manifestación acorde a tu nivel actual. Cuando tu Sombra se manifiesta volverás a vivir esos sucesos tan intensamente como aquella primera vez. Algunos ejemplos de estas manifestaciones pueden ser:

Leve: Lo sientes (*flashback emocional*)

Moderada: Lo percibes (*flashback sensorial*)

Grave: Estás ahí de nuevo.

Descubre más sobre Lizzie Carmody
en el escenario titulado
La Herencia Carmody



MEREDITH BAÜNHUNTER

LA RESERVADA BIBLIOTECARIA Custodio

La aristocrática familia Baünhunter ha mantenido una posición social y económica envidiable hasta que la pequeña Meredith se descarrió en Francia. Tras lo sucedido en Gevaudan, la menor de los Baünhunter renegó de su familia y se trasladó a Londres.

Allí, gracias a su exquisita educación y capacidades, consiguió un puesto como bibliotecaria y traductora. Combina sus quehaceres profesionales con la ayuda a los más desfavorecidos en el hospicio de la Iglesia de San Pancras.

FÍSICO 2

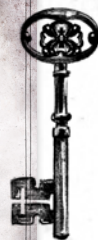
ÁGIL

MENTAL 3

MINUCIOSA

SOCIAL 1

RESERVADA



Destaco en:

Lo oculto y lo olvidado (supersticiones, leyendas y otros saberes extraordinarios).

Indómita (tu férrea voluntad y determinación están por encima de la media).

Juega en mi contra:

Intransigente.

Don:

Los Sentidos de Cirene.

Arriesgando un punto de Voluntad, puedes sentir si la Sombra o alguna manifestación sobrenatural están en un radio de 50 respiraciones (aproximadamente 30 metros) Si te concentras lo suficiente y está en tu rango de visión, puedes llegar a ver la naturaleza de la Sombra o influencia sobrenatural que proyecta la persona o ser.

Descubre más sobre Meredith
Baünhunter en el escenario titulado
El bosque de Gevaudan



¡LA AVENTURA CONTINÚA!

EL ÚLTIMO ADIÓS

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

¡Muy pronto
en mecenasgo!

www.elultimoadiosrpg.com

Psst...psst... ¡tú! Sí, tú... esto es tan solo la guía de inicio. Aún hay más.

En la versión completa de

EL ÚLTIMO ADIÓS

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

podrás encontrar...

Reglas de juego extendidas y adicionales.

Recorre a los Cimientos de tu Personaje para recuperar Salud, Juicio o Voluntad o bien reducir tu nivel de Sombra durante una Aventura. Usa tus Peniques para hacerte con la autoridad narrativa y crear verdades en vuestro entorno de juego. Establece Vínculos con otros Personajes jugadores o no jugadores.

Reglas para la creación completa y colaborativa en la mesa de juego de los Protagonistas con los que escribir vuestra propia Crónica.

Descripciones detalladas y mecánicas específicas para Sombras Mundanas y Sobrenaturales, junto con las capacidades especiales que otorgan.

Descubre como los Marcados por la Sombra acumulan Estigmas hasta finalmente perder por completo su humanidad.

Dones especiales para los Custodios y el riesgo que corren al usarlos de hundirse en el Pozo de la Sombra y perder su naturaleza luminosa para cargar con una maldición.

Una guía de viaje tanto por la Era Victoriana como por el Otro Londres con la que aportar contexto histórico y fantástico a vuestro entorno de juego.

Una colección de Lugares que visitar (o no), Organizaciones a las que pertenecer (o enfrentarse) y Personajes ilustres del Otro Londres que podrían seros de ayuda (o vuestros peores antagonistas)

Un montón de Escenarios listos para ser jugados junto con instrucciones y consejos sobre como crear los tuyos propios.

www.elultimoadiosrpg.com