

Tomado por Las Sombras

- Año 1833 después de La Gran Lluvia.-

El condado de **Arthath** ha sido golpeado por **La Plaga Muridae**, generando disturbios por parte de los moribundos pobladores y debilitando el poder militar. El **Conde Vikkus** ha decidido reforzar la seguridad, estableciendo un toque de queda y cerrando la frontera con **El Decreto de Estabilidad**.

Pero hay rumores de alguien con las habilidades necesarias para pasar a través de estas medidas... Alguien dotado de misteriosos talentos sobrenaturales... Un **Ladrón Enmascarado** capaz de tomar lo que desee de cualquier persona, sin jamás ser atrapado...

¿Qué desató La Plaga Muridae...?

¿Cuál es el verdadero origen de la plaga?, ¿Fue traída del extranjero por las ratas en los barcos?, ¿Es producto de la falta de higiene?, ¿Es un parásito en la carne de puerco?, ¿Es una maldición de **Los Dioses Olvidados**?, ¿Es el veneno de un Alquimista?, ¿Hay una contaminación en el agua?, ¿Es un arma de los condados fronterizos?

¿Quién eres realmente...?

¿De dónde has salido?, ¿Eres un paria del orfanato?, ¿Un bastardo de la **Familia Vikkus**?, ¿Una olvidada bandida callejera?, ¿Un miembro del movimiento insurgente?, ¿Una asesina de un clan secreto?, ¿Un soldado desertor?, ¿El origen de la **Plaga**?, ¿Un ser regresado a la vida?

¿Por qué necesitas robar...?

¿Cuál es la razón por la que te llevas los tesoros y recursos de las personas más peligrosas de **Arthath**?, ¿Tu hermana pequeña necesita medicamentos contra **La Plaga Muridae**?, ¿Le debes dinero a alguien mucho más peligroso?, ¿Quieres ver despojados de sus riquezas a los nobles de **Arthath** por justicia?, ¿Buscas venganza?, ¿Tienes **La Codicia del Dragón**?, ¿Trabajas para un grupo de rebeldes en contra del **Conde Vikkus**?, ¿Tus vicios son difíciles de pagar?

¿Por qué tienes estas extrañas habilidades...?

¿Eres un experimento de un alquimista? ¿La **Plaga Muridae** ha tenido un efecto diferente en ti? ¿Has practicado las artes oscuras?, ¿Es un don de los **Dioses Olvidados**?, ¿Has regresado de la muerte?, ¿Has tenido contacto con artefactos milenarios?, ¿No eres humano?, ¿Aprendiste las técnicas de un Clan Secreto?, ¿Pactaste con un demonio?

¿Qué máscara usas...?

¿Cómo es esa máscara que llevas todo el tiempo? ¿Tiene el aspecto de un demonio para aterrar a tus enemigos?, ¿Es el rostro de alguien que ya murió hace tiempo?, ¿Pertenece a un gremio o culto? ¿Refiere simbólicamente a un animal?, ¿Lleva una insignia?

¿Dónde consigues tu Equipo...?

¿Quién te provee de tu inventario? ¿Alguien de tu familia? ¿Una vieja amiga?, ¿Tu viejo maestro?, ¿Un contacto de las sombras?, ¿Una misteriosa desconocida?, ¿Un traficante de otro condado? ¿Una alquimista refugiada?

¿Cuál es tu tarjeta de presentación...?

¿Qué dejas atrás después de un robo efectivo? ¿Una nota firmada? ¿Una marca extraña?, ¿Un objeto pequeño?, ¿Un hueso de rata?

¿De dónde proviene tu Elixir Azul...?

¿Por qué el **Elixir Azul** te permite recuperar tus poderes arcanos?, ¿Es una sustancia alquímica hecha para ti?, ¿Es una sustancia refinada de **La Plaga Muridae**?, ¿Es un brebaje de un caldero de bruja?, ¿Es una medicina secreta?, ¿Es la sangre de alguna criatura?

¿Cuál es tu Alias...?

¿Cómo te apodan los rumores?, ¿Qué nombres has ganado?, ¿"La Rata Negra", ¿"La Acechadora Nocturna", ¿El "Fantasma de Arthath", ¿"La Domadora de Sombras", ¿"El Doblegador del Tiempo", ¿"La Clarividente del Tercer Ojo", ¿"El Danzarín del Viento", ¿"El Demonio de Los Dioses Olvidados"?

¿Cuál es tu Refugio...?

¿Dónde se encuentra...?, ¿En una vieja casa noble?, ¿Bajo Arthath?, ¿En un templo?, ¿En una taberna?

Un Director ~ Un Jugador

Un juego de rol es un juego donde crearás e interpretarás a un personaje y narrarás sus acciones. En cada juego de rol hay un Director de Juego, quien planteará una situación inicial, tomará el papel de todo lo que te rodea y describirá el resultado de tus acciones.

Este juego en particular, debe ser jugado con solo un Director y un solo jugador.

Todos deben saber que es un juego libre y el jugador es un interventor más en la historia. Pero por muchas explicaciones que recibas, la mejor forma de aprender a jugar, es jugando.

Día de Retiro

Tu objetivo de juego es reunir 3000 monedas. Con ellas, lograrás cumplir tu objetivo. (Sea, conseguir medicina para tu hermana enferma, costear las armas para la rebelión, llenar tu alijo con tanto dinero que no tendrás que trabajar de por vida, Etc..)

Cada **Tesoro** robado en un "**Trabajo**" tiene un valor aproximado de 1000 monedas. En el mejor de los casos, solo necesitarás 3-4 "**Trabajos**" para retirarte.

Nivel de Alerta

El nivel de Alerta indica que tan preparados se encuentran los guardias de tu presencia. Debido al **Decreto de Estabilidad**, el valor mínimo siempre es "1" (Rutina) y el máximo es "6" (Te han encontrado).

Tu primera misión en juego, inicia con el **Nivel de Alerta** al mínimo.

> Si en tu último "**Trabajo**" no fuiste detectado, tu próxima misión inicia con un nivel de Alerta "1".

> Si en tu último "**Trabajo**" fuiste visto, tu próxima misión inicia con un nivel de Alerta "2".

> Si en tu último "**Trabajo**" asesinaste a alguien, tu próxima misión inicia con un nivel de Alerta "3".

Sigilo

Eres un ladrón, te afilias de artimañas para alcanzar tu meta, robando, realizando acrobacias, engañando... El combate directo no es una opción.

Como ladrón, se presupone que siempre estarás preocupado porque tus acciones se realicen con sigilo (Ya no te preocupes por declararlo.).

Cuando realices una acción que pueda llamar la atención, realiza una tirada de 1d6, 2d6 o 3d6, dependiendo de lo ruidoso o indiscreto.

Acción Furtiva (1d6): Caminar lentamente, Moverse por un techo, Abrir un cerrojo, Requisar un cajón, Desarmar una trampa, Reducir por la espalda a un Guardia solitario.

Acción Arriesgada (2d6): Trepas, Robar un bolsillo, Moverse por un pasillo, Moverse cerca de un sabueso, Accionar un mecanismo, Molestar a las ratas, Abrir una caja fuerte, Caer de una gran altura. Activar tus poderes sobre un objetivo consciente, Dejar atrás un cadáver oculto, Reducir por la espalda a un guardia acompañado.

Acción Notoria (3d6): Correr velozmente, Lanzar granada, Encender una antorcha / bengala, Dejar atrás un cadáver sin ocultar. Reducir por la espalda a un guardia acompañado por un grupo, Combatir uno a uno con un guardia.

Si el dado más pequeño, muestra un número superior al **Nivel de Alerta** actual, tienes éxito sin ser detectado.

Si el dado más pequeño, muestra un número igual o inferior al Nivel de Alerta actual, tienes éxito, dejando un pequeño rastro detrás o haciendo algo de ruido, pero no eres detectado. Tras ello, aumenta el **Nivel de Alerta** en 1 hasta el fin de la misión.

En el caso de que realices una acción llamativa imposible de disimular (Un acto de estupidez.), instantáneamente el **Nivel de Alerta** aumenta a "6" o si el Director no lo considera tan grave, tan solo aumenta en 2 puntos.

"¿Qué paso con el Tesoro...?": En el mismo momento en el logres apoderarte del **Tesoro**, el **Nivel de Alerta** aumenta en 1 (max. 5.).

Principales Habilidades del Ladrón: Acrobacias, engañar, intimidar, chantajear, robar, sigilo, percibir, disfraz, desarmar trampas, abrir cerrojos, robar bolsillos, trepar.

Represalia

Eres un Ladrón y estás consciente de que tu labor es ilegal. El Conde Vikkus considera que Arthath está en peligro y castigará severamente a cualquiera que intente saquear la propiedad nobiliaria. Ser descubierto y atrapado implicaría un destino. condenado Si en algún momento el Nivel de Alerta alcanza "6", eres automáticamente descubierto, aunque aun puedes intentar escapar (si es posible). Para ello, tira 1d6. Si puedes utilizar algún **Objeto de Bolsillo** o **Talento** para ayudarte, tira 2d6 y quedate con el más alto.

1. Eres ejecutado en el momento. Di tus últimas palabras...
2. Eres traslado a la **Prisión Negra de Arthath** para esperar tu ejecución pública. La noche previa, un misterioso desconocido te entrega una llave y una nota...
3. Eres trasladado a la **Prisión Negra de Arthath** donde te podrías hasta tus últimos días. Una noche, un misterioso desconocido te entrega una llave y una nota...
4. Te dan el permiso de redimirte a cambio de concretar una tarea para el **Conde Vikkus**.
5. Eres herido y dado por muerto, despiertas vendado en la cama de un misterioso desconocido.
6. Logras huir sin represalias.

Monedas Extras

Puedes obtener algunas monedas extras, robándolas de un guardia o de una caja fuerte que te encuentren por ahí.

Robar Bolsillos: Sirviente (1d6 monedas), Guardia (2d6 monedas), Noble (5d6 monedas)

Abrir Cerrojos: Casillero (50 monedas), Casillero Militar (1d6 virotes), Cofre Nobiliario (100 monedas), Caja Fuerte (250 monedas).

Extracción

Cuando logrés salir de la **Locación** (Con el **Tesoro**), un contacto de confianza estará esperandote para llevarte a tu **Refugio**.

Tratos del Mercado Negro

En tu traje de ladrón tendrás 10 **Bolsillos** que te permitirán llevar contigo hasta 10 **Objetos de Bolsillo**. En un **Bolsillo** puedes guardar hasta 100 monedas. Puedes adquirir estos objetos comprándolos de tu proveedor en tiempo de inactividad o robándolos durante tus "Trabajos". Tu **Tarjeta de Presentación** y el **Tesoro** principal robado no es contado dentro de tus **Bolsillos**. Recuerda, tu proveedor sabe que eres un ladrón y siempre estará atento a que nada falte de su reserva... y utiliza tus inversiones para adquirir más productos...

Por 5 monedas: Virote, Antorcha, Bengala, Cuchillo Arrojadizo, Comida para Perro, Trampa para Ratas, Vial de Aceite.

Por 50 monedas: Granada de Humo, Granada Destellante, Granada Incendiaria, Granada Pestilente, Vial de Analgésico Potente, Vial de Somnífero, Dardo Tranquilizante, Virote Envenenado, Rollo de Alambre Irrompible, Vial de Muridae, Vial de Antídoto, Caja Musical,

Por 100 monedas: Disfraz Sencillo (¿Monje?, ¿Sirviente?, ¿Guardia?), Veneno Letal de Ingestión, Virote Explosivo, Mina Explosiva, Trampa para Oso, Trampa de Lazo de Alambre, Vial de Acido, Vial de Elixir Azul.

Por 250 monedas: Adquiere un nuevo **Talento** en **Rango** I o aumenta un **Talento** en un **Rango**. (Esto puede ser interpretado como: Adquirir un nuevo Elixir, Un tributo a Los Dioses Olvidados, Una paga para un instructor...etc.)

Opcional: Nuevo Equipo

Solo con el permiso de tu Director, puedes agregar estos objetos a tu lista de Mercado Negro...

Por 5 monedas: Bala de Pistola, Bala de Rifle, Flecha.

Por 50 monedas: Bala Explosiva, Bala Incendiaria,

Por 100 monedas: Arco de Poleas, Pistola, Pistola de Bengalas, Rapier, Arbalista.

Por 250 monedas: Aguila Entrenada (Tambien puede ser un Buho o un Cuervo.), Rifle Francotirador, Llave Maestra.

Talentos de Arkana

La **Arkana** es el combustible mágico que alimenta tus **Talentos** sobrenaturales. Cada **Talento** es un don diferente nacido de un **Dios Olvidado** y te permite realizar alguna acción con éxito instantáneo pagando el Costo de **Arkana** correspondiente al **Rango** (1 punto de **Arkana** por **Rango**) aunque pueden llegar a provocar que realices una tirada de **Sigilo**. Cada **Talento** tiene un **Rango** habilitado, puedes activar poderes de ese **Rango** si lo tienes habilitado. Puedes restituir 1 punto de **Arkana** instantáneamente consumiendo un **Vial de Elixir Azul**. Puedes restituir toda tu **Arkana** con una noche de buen descanso y alimento saludable,

Inicias con 2 **Talentos** en **Rango** I.

Pestis: Contagiar La Plaga con tu toque. (I), Envenenar a alguien con un toque (II) o Desintegrar corrosivamente con tu toque (III).

Tempus: Ralentizar una caída (I), Ralentizar un disparo (II), Ralentizar el tiempo por unos segundos (III).

Ventus: Dar un gran salto (I), Correr a velocidad del viento, (II) o Teletransportarte a corta distancia (III).

Veritas: Obtener sentidos felinos durante unos minutos (I), Ver a través de muros durante unos minutos (II) o Localizar instantáneamente algo o a alguien en la zona. (III).

Umbra: Hacer que las sombras devoren un cadáver si dejar rastros (I), Producir una neblina negra que oscurezca la zona (II) o Ser invisible por unos segundos. (III).

Ferox: Ser ignorado por los animales durante unas horas (I), Invocar una gran plaga agresiva de ratas (II) o Transformarse en una rata o perro durante unos minutos (III).

Mentem: Mover un objeto pequeño a distancia (I), Introducirte y controlar un animal por unos minutos (II) o Introducirte y controlar una persona por unos segundos (III).

“Trabajos” Aleatorios

Puedes tirar 6d6 y asignar un dado a cada columna para obtener un robo temático.

6d6	Locación	Tesoro	Seguridad Adicional	Entrada Secreta	Evento en Arthath	Complicación
1	Mansión Nobiliaria.	Alijo de Monedas.	Refuerzo de Guardias.	Puerta Trasera.	Asalto Extranjero.	Llave Necesaria.
2	Monasterio de Los Dioses Olvidados.	Obra de Arte.	Trampas Mecánicas.	Techo.	Festival.	¡Vikkus está aquí!
3	Tesorería del Condado.	Gemas.	Sabuesos Hambrientos.	Alcantarillas.	Diluvio.	Bien Iluminado.
4	Fortaleza del Conde Vikkus.	Documentos Secretos.	Trampas Eléctricas.	Muro Dañado.	Poltergeist de Arkana.	Repleto de Civiles.
5	Puerto del Distrito Infectado.	Antigüedad de Herencia.	Francotiradores.	Agua.	Rebelión.	Plaga de Ratas.
6	Casa de Vicios.	Caja Misteriosa.	Cerrojo Alarma.	Puerta del Depósito.	Cuarentena.	Traición.

Guía de Director

> Ten en cuenta que los elementos del “**Trabajo**” como las **Locaciones** y **Eventos**, aportan un cambio al estilo de juego, más allá del “sabor” y aspecto estético de la aventura. Un gran diluvio o encontrarse en un distrito infectado modificará como los Personajes se comportan o el acercamiento sigiloso del **Ladrón**.

> La tabla de “**Trabajos**” más que un limitante, es una guía orientativa del espíritu de juego.

> Las respuestas dadas por **El Ladrón Enmascarado** al principio de la Guía, deben manifestarse tanto estética como lúdicamente a lo largo del juego.

> En cada “**Trabajo**”, expande el mundo: Los guardias charlan entre ellos, hay documentos abandonados y puede que alguien haya dejado una radio encendida.

> **Algunos nombres femeninos:** Yvlyn, Haaly, Shilla, Glarya, Julith, Deegan, Melady, Ary, Chadison., / **Algunos nombres masculinos:** Ither, Axen, Arien, Chermill, Shack, Shay, Alfereth, Brallian.

Guía de Ladrón

> Es importante cuando realizas acciones, describir detalladamente como lo haces. No te limites en decir “Avanzo sigilosamente”. Describe por donde caminas, en que momento exacto lo haces, si planeas utilizar algún objeto o **Talento**.

> Ten en cuenta que tu objetivo es aumentar el tamaño de tu **Alijo** y para ello deberás invertir parte del **Tesoro** obtenido.

> Puedes obtener o reponer objetos robando bolsillos o cajas fuertes. Pero recuerda que puedes ser atrapado por ello.

Opcional: Se El Asesino

> Este juego también puede jugarse centrado en eliminar o neutralizar objetivos sin ser detectado. En ese caso, olvídate de los **Tesoros** y has una lista de las 3-5 personas que deben morir en escala de jerarquía y empieza por el de rango inferior. Cada vez que asesines una de ellas, aumenta el **Nivel de Alerta** en 1. (Max 5.).

> Si un objetivo muere aparentando un accidente, no aumenta el **Nivel de Alerta** inicial del siguiente “**Trabajo**”.

Equipo

Indumentaria: Mascara, Ropajes negros, Caperuza, Armadura de cuero ligero, Guantes para trepar, Botas acolchonadas.

Armamento: Dos espadas cortas, Ballesta, Cuchillo de supervivencia.

Herramientas: Linterna de aceite, Equipo para abrir cerrojos, Reloj de bolsillo, Catalejos, Soga y gancho.

Recursos: Inicias tu primer "Trabajo" con un Alijo de 500 monedas.

Alijo

Bolsillos

Si tuviese riquezas, no sería un ladrón.



Nunca olvides porque lo haces.

Tomado por las Sombras



Nombre del Ladrón

Nombre del Jugador

Alerta

Shhh...

1 2 3 4 5



Talentos



Pestis
(Peste)



Tempus
(Tiempo)



Ventus
(Viento)



Veritas
(Verdad)



Umbra
(Sombra)



Ferox
(Feroz)



Mentem
(Mente)



Nadie reza a los Dioses Olvidados.

Arkana



"Tomado por Las Sombras"

- Juego de Rol por -
Benjamín Aníbal Reyna
Mundos Infinitos . Webs . Com
Agosto 2015

Inspirado en:
Dishonored
Thief
Cthulhu Dark
Vampire: The Masquerade