

DEMON TOWER

DE QUÉ VA ESTO

Eres una criatura despreciable. En vida, tu vileza y crueldad fueron legendarias, así como tu poder y riquezas. Nadie se te oponía. Solo cometiste un error: te enamoraste. Y por defender ese amor encontraste la muerte.

Tu alma condenada pasó una eternidad en el infierno, aunque eso solo representó un instante en el mundo real, y allí te convertiste en uno de los demonios más poderosos jamás concebidos, en el general que las huestes del mal necesitan para derrotar a las fuerzas de la luz, y anegar el mundo de los vivos.

Sin embargo, al volver al mundo de los vivos, ocurre lo impensable: vuelves a ver a tu amor perdido, y viejos sentimientos vuelven a aflorar. Y ahora te encuentras atrapado por la oscuridad, imbuido con poderes casi divinos, mientras que en lo único que puedes pensar es como evitar que esa persona encuentre la más atroz de las muertes.

Ingredientes empleados:

Muerte a los tiempos muertos: Este juego está pensado para ser jugado por tres jugadores: el jugador personaje que llevará al protagonista, otro será Sombra, la representación de las fuerzas oscuras a las que sirve, y otro será Eros, la representación del amor, por lo que todos tendrán algo que hacer siempre.

La Pequeña Muerte: El juego encaja en una sola hoja.

Muerte del amor: El amor causó la caída del protagonista y es, a su vez, su única posibilidad de redención.

EL PROTAGONISTA

1º Recuerdos. Tu memoria se encuentra completamente fragmentada, y solo tienes fugaces flashbacks. El jugador protagonista deberá de inventarse tres recuerdos relacionados con la vida del personaje, la Sombra deberá de crear tres recuerdos relacionados con crímenes atroces, y el jugador Eros deberá de inventarse tres recuerdos relacionados con su historia de amor.

2º Atributos. Reparte 64 puntos entre los ocho atributos principales (mínimo 3, máximo 15 al comenzar la partida) : **Fuerza** (golpear, levantar), **Destreza** (esquivar, moverse), **Constitución** (resistencia, salud), **Percepción** (uso de los sentidos), **Habilidad** (pulso firme, reparar), **Voluntad** (tenacidad, arrojo), **Carisma** (socializar, ligar), **Inteligencia** (engañar, aprender).

3º Habilidades. Reparte 90 puntos entre las habilidades (máximo 20). Las siete primeras cuentan con un +3 gratis:

- Alerta, para percibir lo que ocurre alrededor.
- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo
- Concentración, para estar atento o recordar.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y levantar cosas..
- Puntería, para atinar en un objetivo
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.
- Lucha, para combatir con armas blancas.
- Disparo, para usar armas de fuego.
- Coraje, para resistir el dolor y el miedo.
- Conducir/navegar, para manejar vehículos.
- Supervivencia, para vivir en sitios salvajes.
- Animales, para simpatizar o montar bestias.
- Subterfugio, para mentir y engañar.
- Etiqueta, ligar y comportarse en sociedad.
- Acrobacias, para hacer piruetas y malabares.
- Medicina, para manejar medicinas y curar.
- Investigación, para fijarse en los detalles.
- Ocultismo, todo sobre la magia, leer jeroglíficos y rituales.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular.
- Ciencia. Todo sobre biología y física.

- Sistemas. Seguridad, informática, electrónica.
- Bricolaje. Carpintería, cerrajería, fontanería...
- Liderazgo. Para dirigirse a las masas o controlar un ejército.
- Artillería. Uso de armamento pesado, o armas en vehículos.

4º. Cualidades derivadas. Calcula el Aguante (Constituciónx3 + Voluntadx3), la Vitalidad (Constitución x6), y la Defensa (Destreza+Pelea+6).

5º. Alma demoníaca. El protagonista cuenta la cualidad demoníaca de dominar las sombras y de la muerte. Gastando un punto de habilidad también podrá acceder a otras cualidades como: dominio de la sangre, del hielo, del fuego, crear ilusiones, cambiar de apariencia, teleportarse, etc. Sed creativos. También puede materializar un arma demoníaca (describid como es) de daño +2. Invirtiendo puntos podéis mejorar dicha arma (un punto 0 a +2 de daño adicional).

LA TIRADA

Cada vez que sea preciso realizar una tirada para comprobar el éxito de una acción, la Sombra deberá de tirar un dado de veinte caras, y Eros uno de doce caras. Luego el jugador protagonista deberá de escoger el resultado que prefiera emplear. No obstante, escoger el valor del dado de veinte caras supone echar mano de nuestra alma demoníaca, y del poder corrupto que la alimenta.

Éxitos = valor del dado + Atributo +Habilidad menos la Dificultad (DF), tirada, o Defensa del rival, según proceda. Si sacas puntos negativos, hablaremos de Fracasos. Para ver quién actúa o ataca antes, tira Destreza + Alerta.

Tarea (ejemplos comunes y sobrenaturales)	DF
Fácil. Romper madera. Lanzar un kg a 8m. Pescar.	12
Normal. Conducir rápido. Superar enfermedad común. Tira 1kg a 16m.	15
Complicada. Aguantar un ambiente severo.	18
Difícil. Doblar el plomo. Esquivar al conducir. 1kg a 64m.	21
Muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Levantar 256kg. Ganar un favor de un general.	27
Casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	30
Épica. Activar un volcán. Alzar un coche. Resucitar un muerto.	36
Increíble. Una hora sin aire. Levantar 8 toneladas.	42
Legendaria. Levantar 16t. Acertar a 16km.	45
Súper Heroica. Destruir una torre, acertar a 32km.	48
Cósmica. Nadar en lava fundida, alzar 512t, atinar a 512km.	60

En combate, el valor de armas y protecciones se suman a la tirada de ataque o a la defensa. Los éxitos indicarán la salud perdida o recuperada (medicina).

Modificadores a la tirada (ejemplos)	
Objetivo inmenso. Muy buen discurso.	+6
Ataque traición o a quemarropa. Superioridad técnica.	+5
Enemigo en retirada. Blanco quieto. Situación ventajosa.	+4
Objetivo grande o cercano. Buena estrategia.	+3
Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa del PJ.	+2
Ruido notable. Apuntar al hombro.	-2
Objeto improvisado, 2 acciones en un turno.	-3
Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Situación inapropiada o rara.	-4
Objeto diminuto o lejano. Sin un ojo o pierna. Agotado o aterrado.	-6 a -9

Los éxitos de algunas tiradas previas pueden sumarse a otras posteriores (atacar por sorpresa, tomar carrerilla al saltar, etc.), a gusto de la mesa de juego.

Margen		Margen		Margen	
-4	Fatal	-1, 0	Fracaso	4 a 6	Holgado
-2	Malo	1 a 3	Por los pelos	+ 6	Impresionante

RELACIÓN CON EL AMOR PERDIDO

El nivel de la Relación entre el protagonista y su amor va del uno inicial (temor y espanto) al 10 (amor absoluto para toda la eternidad). Si en algún momento llegase a cero, la relación se daría por finalizada.

El nivel de Relación aumenta cada vez que el protagonista hace algo verdaderamente bueno por su pareja, o cuando hace algo que les recuerde su vida anterior juntos. Eros puede recurrir a los recuerdos en pareja del protagonista para propiciar lo segundo, pero la escena ha de estar trabajada (reunirse de nuevo en el lugar que se conocieron, por ejemplo).

El nivel de Relación baja cada vez que el protagonista haga algo despreciable a ojos de su pareja, o esta descubre alguno de sus crímenes pasados. La Sombra puede usar los recuerdos de crímenes pasados para ello, pero la escena ha de estar trabajada (presentando a una de las víctimas que busca venganza, por ejemplo).

La Relación también puede bajar su usamos poderes oscuros en contra de nuestra pareja de forma abusiva o indiscriminada (resucitarla después de que muera, por ejemplo.)

Por último, recalcar que hacer algo “bueno” o “malo” a ojos de nuestra pareja no significa hacer algo bueno o malo moralmente hablando. Todo depende de la personalidad del amor del protagonista, y como sea interpretada la relación (no es lo mismo estar enamorado de una amable violonchelista, que de un duro policia).

REDENCIÓN Y CONDENA

El Nivel de Condena del protagonista indica la corrupción del alma del protagonista. Cada vez que el protagonista acepte el valor del dado veinte en la tirada, gana un punto de Corrupción. Si la corrupción llegase a sobrepasar su puntuación en voluntad, el protagonista quedaría irremediablemente atrapado por las fuerzas de la oscuridad, ocupará su lugar en las fuerzas de la oscuridad, y el juego terminará con una última escena a modo de conclusión.

Mientras, por cada nivel en corrupción, se gana una deformación demoniaca, a definir por la Sombra, que nos restará -1 en cualquier interacción social con personajes que no sean malignos, y nos otorgará +1 en cualquier interacción social con personajes malignos.

Perder al amor deseado nos hará ganar automáticamente cinco niveles de condena. Si aun así el protagonista sigue conservando algo de humanidad, podrá seguirse jugado, e intentar quebrar los planes de las fuerzas del mal.

PODERES SOBRENATURALES

Tanto los serafines, guardianes de la luz, como los impíos, engendros de la oscuridad, poseen diversas cualidades que se pueden activar gastando Aguante (PM) en uno o varios efectos.

PM	Objetivos	Duración	Bono	Cualidades
0	Uno solo	Instante, ráfaga	+0	Una sola
2	Unos 5	Una escena	+1	2 combinadas
4	Unos 10	Un día	+2	3 combinadas
8	Unos 20	Una semana	+4	4 combinadas
16	Unos 40	Un mes	+8	5 combinadas

La tirada exacta depende de la narración y de cómo uses las cualidades. Ejemplo: podemos usar “control del fuego” para lanzar flechas de fuego tirando Percepción + Puntería (un objetivo + un instante +2 de bono = 4PM), o combinar “control del fuego” y “control sobre la tierra” para arrojar lava a 10 enemigos tirando Voluntad + Ocultismo (10 objetivos + un instante + 8 de bono + 2 cualidades = 22PM).

Se regeneran de 5 a 20 Puntos de Aguante al descansar, tomar alimentos, etc.

También regeneramos todo nuestro Aguante o nuestra salud si echamos mano del poder de nuestra alma demoniaca y ganamos un nivel de corrupción.

EXPERIENCIA

Cada vez que la historia llegue a algún punto interesante, o al finalizar una sesión de juego (como preferáis), el protagonista podrá escoger una de estas recompensas: una cualidad demoniaca adicional; +5 a tu Salud o a tu Aguante; +1 a una habilidad (máximo 25).

La recompensa puede venir asociada con un nuevo recuerdo: tirad un dado de doce caras, si sale un 7, un 8, o un 9, el recuerdo será sobre su vida humana, si sale un 10 o un 11, será sobre su relación amorosa, si sale un 12, será sobre un atroz crimen.

PNJS

Los personajes no jugadores e crean igual que el protagonista, pero con puntuaciones diferentes.

Humanos: 32 puntos en atributos y 30 en habilidades. No pueden tener ningún rasgo por encima de nueve. Su salud se calcula como Constitución x2. Al comenzar el juego, Eros ha de crear al PJ que ame el protagonista, y el jugador personaje ha de crear a cualquier secundario que aparezca en sus recuerdos humanos.

Seres sobrenaturales menores: 32 puntos en atributos y 30 en habilidades. No pueden tener ningún rasgo por encima de quince. Su salud se calcula como Constitución x2. Pueden ser creados indistintamente por Eros y la Sombra.

Seres sobrenaturales mayores: se crean igual que el protagonista. Los verdaderos antagonistas de la historia. La Sombra será encargada de crearlos.

También debes tener en cuenta el **Nivel de Desafío** al plantear enfrentamientos. **Desafío = (Salud/2 + Defensa + Ataque) / 10**. Para derrotar a un protagonista de, por ejemplo, nivel 20, hace falta, más o menos, 4 enemigos de nivel 10.

MONTANDO LA PARTIDA

A la hora de montar la partida, a la Sombra le interesa introducir desafíos duros para forzar al protagonista a usar su lado oscuro, pero no tanto como para que este muera, ya que las fuerzas de la oscuridad lo necesitan; mientras que a Eros le interesa montar situaciones donde el protagonista pueda lucirse y ganarse el respeto de su amor perdido, pero no tan fáciles como para que resulte banal, si no de forma heroica e impactante. Por tanto, ambos jugadores deberán de ponerse de acuerdo y crear una aventura conjunta para que el jugador personaje la viva **de forma intensa**.

Normalmente, Sombra controlará a todos los personajes sobrenaturales de la partida, mientras que Eros controlará al amor del protagonista, y a los personajes humanos que intervengan. Sin embargo, cuando el personaje jugador esté interactuando explícitamente con Eros o Sombra, el otro quedará libre para interpretar a cualquier otro personaje involucrado en la escena que no esté siendo utilizado en ese momento.

También hay que aclarar que Eros no tiene que estar, forzosamente, en contra de la corrupción del protagonista, ni Sombra en contra de la relación amorosa. Si los dados determinan que el protagonista termina corrupto, y con su amor a su lado, bien venido sea. Lo interesante es que todo quede equilibrado, que se puedan dar todas las posibilidades, y que sean las decisiones del jugador personaje y el azar los que determine un camino u otro.