

PREPARAR TODO PARA JUGAR

Para jugar, necesitarás lo siguiente:

- Una baraja de póker sin comodines. Te ayudará a guiar la historia y los desafíos. Es tu **mazo de aventura**. Después de sacar cartas, las descartas.
- 2 dados de 6 caras. Los usarás para realizar acciones dentro de la ficción y obtener respuestas acerca del mundo. Son tus dados de acción.
- Un cuaderno que te servirá como tu diario de viaje, donde escribir registrar tu historia.
- Tarjetas índice, tiras de papel o pósits.
- Un token cualquiera o una miniatura que represente a tu personaje para colocarlo sobre las cartas con las que crearás el mapa del mundo.

Baraja tu mazo de aventura y colócalo junto a los dados de acción, el diario de viaje y el resto de materiales.

CREAR TU XXX

Elige un nombre y los pronombres con los que te identificas. Tu personaje puede encarar los desafíos con tres estilos o maneras de abordar la situación. Asigna al primer estilo +2, al segundo +1 y al tercero 0.

REALIZAR ACCIONES

Las acciones dirigen tu travesía a través del mundo. Cada una de ellas te ayudan por sí misma a resolver las preguntas que tengas o lo que decidas hacer.

Al realizar una acción, sigue estos pasos:

- Roba 2 cartas de tu mazo de aventura.
- Haz una tirada con los 2 dados de acción y suma el valor de ambos.
- Añade cualquier modificador para obtener tu resultado.

Luego, interpreta el resultado y descarta las cartas usadas, a menos que la acción te indique usarlas:

- Si tu resultado es mayor que la suma del valor de ambas cartas, hay Luz.

- Si tu resultado es mayor que el valor de una de las cartas, hay Penumbra.
- De lo contrario, hay Oscuridad.

El as vale 1; la sota (J), 11; la reina (Q), 12; y el rey (K), 13. Cada tirada de acción se plantea como «acción + (modificador)», siendo este el valor de un estilo, el número de tesoros o cualquier otro.

LA PARTIDA

EXPLORAR EL MUNDO

Al comenzar, toma una carta del mazo de aventura, y colócala bocarriba sobre la mesa de juego. Es aquí donde te encuentras. Al proseguir tu viaje, añadirás más cartas al mapa del mundo. Cada carta representa una nueva región.

Para saber dónde situar las nuevas cartas que irás añadiendo al mapa, compara el número de la nueva carta con el de tu ubicación actual e interpreta el resultado.

- Si el número de la nueva carta es mayor, colócala bocarriba en la parte superior, conectada por una de las esquinas.
- Si el número de la nueva carta es menor, colócala bocarriba en la parte inferior, conectada por una de las esquinas.
- Si el número de la nueva carta es igual, colócala a un lado (las cartas solo se pueden unir por las esquinas, así que esta región podría quedar aislada del resto; para acceder a ella, deberás seguir descubriendo regiones).

Haz tiradas en las tablas generadoras, coloca pósits sobre las cartas para anotar detalles acerca de la región. Y escribir una entrada en tu diario por cada región.

RECUPERANDO LOS RECUERDOS

Para ubicar las memorias, haz Descubrir una Región. Si la carta que añades es una figura (jota, reina o rey), hay una.

DESCANSAR Y FATIGA

Cuando el track de fatiga se llena (los resultados de algunas acciones te obligan a marcar casillas de este) o el mazo de aventura se agota, es el momento de descansar; de lo contrario tu personaje terminaría por ver cómo su propia luz se extingue.

En un descanso, escribe una entrada extra en el diario de viaje, baraja las cartas descartadas durante tu travesía junto con las del mazo de aventura y borra la fatiga al completo.

COMBATIR DÉMONES

Al buscar tesoros, puedes encontrarte con *démones*. Para combatirlos, apila cartas tal y como se indica en los resultados de la acción Luchar contra un *demon*.

Cuando el número de cartas de la pila sea igual a la vitalidad (VIT) del *demon*, este se desvanece y perece. Si huyes de un *demon*, las cartas apiladas se mantienen hasta el próximo encuentro.

- **XXX (VIT 5):** XXX. Las cartas rojas (♦♥) valen el doble al ser apiladas.
- **XXX (VIT 8):** XXX. Las cartas negras (♠♣) valen el doble al ser apiladas.
- **XXX (VIT 8):** XXX. Las picas (♠) valen el doble al ser apiladas.
- **XXX (VIT 13):** XXX. Los corazones (♥) valen el doble al ser apilados.

LAS ACCIONES

AFRONTAR EL RIESGO

Cuando te enfrentas al algo que entraña riesgo, acción + estilo.

- Con **Luz**, tienes un éxito total.
- Con **Penumbra**, tienes un éxito parcial.
- Con **Oscuridad**, tienes un contratiempo, marca **1 fatiga**.

BUSCAR MANZANAS DORADAS

Las manzanas doradas son el alimento de los dioses y otorgan inmortalidad y XXX. Cuando buscas manzanas doradas, acción + estilo.

- Con **Luz**, hay **2 manzanas**.
- Con **Penumbra**, hay **1 manzana**.
- Con **Oscuridad**, hay un **demon**, marca **1 fatiga**.

COMPRAR INFORMACIÓN

Puedes intercambiar manzanas doradas por conocimiento con las almas y los habitantes XXX del inframundo. Determina la cantidad de manzanas que vas a pagar y acción + manzanas.

- Con **Luz**, logras información detallada
- Con **Penumbra**, logras información incompleta.
- Con **Oscuridad**, logras información ambigua.

DESCUBRIR UNA REGIÓN

Cuando buscas un nuevo camino, acción + estilo.

- Con **Luz**, añade las 2 cartas reveladas a tu mapa.
- Con **Penumbra**, añade 1 de las cartas reveladas a tu mapa.
- Con **Oscuridad**, el camino parece infranqueable. Añade 1 de las cartas reveladas al mapa, bocabajo, y marca **1 fatiga**. Para poder atravesarlo y voltear la carta, Comprar información o Afrontar el riesgo.

LUCHAR CONTRA UN DEMON

Cuando te enfrentas a un *demon*, acción + estilo. Repite hasta que el número de cartas apiladas sea igual que su Vitalidad.

- Con **Luz**, apila las 2 cartas reveladas contra el *demon*.
- Con **Penumbra**, apila 1 de las cartas reveladas contra el *demon*.
- Con **Oscuridad**, haz la acción Evadir el peligro.

EVADIR EL PELIGRO

Cuando evites una amenaza inminente, acción + estilo.

- Con **Luz**, evitas el peligro.

- Con **Penumbra**, marca **1 fatiga**.
- Con **Oscuridad**, marca **2 fatiga**.

CONSEGUIR UNA RESPUESTA DEL ORÁCULO

Cuando requieras respuestas de Sí/No: acción + 2 si es probable; acción + 0 si es improbable; acción + 1 si la probabilidad es equitativa.

- Con **Luz**, la respuesta es “**Sí, y...**”.
- Con **Penumbra**, la respuesta es “**Sí, pero...**”.
- Con **Oscuridad**, la respuesta es “**No, y...**”.

NOMBRES

Si en algún momento alguien te preguntas por el nombre de tu amor y no te acuerdas, le habrás olvidado definitivamente y no recordarás porque estás en el Hades, así que tendrás que irte del inframundo.

Si en algún momento te preguntan tu nombre y no lo recuerdas te quedarás atrapado en los dominios de Hades para toda la eternidad.

TABLAS GENERADORAS

El Hades se divide en 3 zonas:

- **El Elíseo**, el paraíso de los héroes
- **Los campos de asfódelos**, el lugar de las almas normales
- **El Tártaro**, el infierno de los malvados

d66 XXX d66 XXX d66 XXX

11 XXX 31 XXX 51 XXX

12 XXX 32 XXX 52 XXX

13 XXX 33 XXX 53 XXX

14 XXX 34 XXX 54 XXX

15 XXX 35 XXX 55 XXX

16 XXX 36 XXX 56 XXX

21 XXX 41 XXX 61 XXX

22 XXX 42 XXX 62 XXX

23 XXX 43 XXX 63 XXX

24 XXX 44 XXX 64 XXX

25 XXX 45 XXX 65 XXX

26 XXX 46 XXX 66 XXX

EN EL HADES

TU HISTORIA HASTA AHORA ...

Has bajado al inframundo a **rescatar al amor de tu vida**. Tras muchos esfuerzos y penurias, Hades ha aceptado tus dones, tus promesas o tus alagos y te ha devuelto a tu amor perdido, pero hay trampa, esa persona no te recuerda. Hades le ha robado los 6 recuerdos más importantes que tenía de ti y de vuestro amor.

Antes de poder salir del Más Allá con tu alma gemela debes **adentrarte en el sombrío mundo de los muertos** con la antorcha que te ha entregado una *lámpade*, una ninfa del Hades, y recuperar todos los recuerdos importantes que tenía de ti y que Hades ha ocultado en su reino. En tus andanzas serás acosado por *démenes*, siervos demoníacos del señor del inframundo.

LICENCIA

Este trabajo se basa en Firelights, una creación de [Fari RPGs](#), desarrollado y escrito por René-Pier Deshaies-Gélinas, y licenciado para nuestro uso bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional](#)