



# RAVEN

POR DANIEL P. ESPINOSA

**Shadowlands**

GUÍA DE INICIO

GUIA DE INICIO  
**RAVEN**

Un juego de rol de terror gótico y magia maldita  
Inspirado en la obra de Edgar Allan Poe

por Daniel P. Espinosa

DISEÑADO Y ESCRITO POR  
Daniel P. Espinosa

EDICIÓN,  
Marta de la Serna y Francisco Javier Valverde

CORRECCIÓN  
Marta de la Serna

MAQUETACIÓN  
Claudia Andrade

ILUSTRACIONES  
Abigail Larson  
Andrés Sáez “Marlock”

TRADUCCIÓN DE «EL CUERVO» DE EDGAR ALLAN POE:  
Daniel P. Espinosa © 2021.

Febrero de 2022

## SOBRE ESTA GUÍA DE INICIO

En esta guía se ofrecen los pilares más básicos para que puedas conocer e incluso jugar relatos de *Raven*. Si quieres saber más, en el manual completo encontrarás una descripción detallada de toda la ambientación, incluyendo la mansión, la familia Corvus, la ciudad, las distintas facciones, la magia, los secretos tenebrosos de la Logia, la niebla, los cuervos y el otro lado, una enciclopedia de seres espectrales y muchas cosas más. Para cada elemento se ofrecen sus propios secretos, ideas de relatos y ejemplos para que os ambientéis. El manual también contiene más conceptos de personaje, guías para crear relatos y adaptar la obra de Poe para jugarla, consejos para narrar terror y una explicación más detallada de las reglas, donde se cubren más situaciones. Si te interesa, te estaremos esperando.

### Una propuesta de lenguaje neutro

En *Raven* se ha intentado escribir de forma neutra utilizando los recursos del lenguaje. Os animamos a intentarlo. La principal propuesta es usar «PERSONA» en vez de palabras en plural que tengan género. Así, tendríamos «PERSONA JUGADORA» en lugar de «jugador» y «PERSONA NARRADORA» en lugar de «narrador.» Por ejemplo: «Todas las personas miraban» en vez de «todos miraban», o «las personas implicadas» en vez de «los implicados»... También podemos evitar pronombres en plural que usen género, usar términos neutros («personajes», «progenitores»...), reformular cualquier expresión de forma impersonal y, ante la duda, usar varios géneros («magas y magos»...).





Una sombría medianoche,  
cuando leía, débil y somnoliento,  
un extraño y curioso libro de saber Ancestral,  
mientras cabeceaba, casi dormido,  
de repente oí unos toques,  
como si alguien llamara con unos roces,  
llamara a la puerta de mi hogar.  
«Es una visita», musité, «en la puerta de mi hogar.  
Solo eso y nada más».

*El Cuervo, Edgar Allan Poe*



## NUESTRA FAMILIA ESTÁ MALDITA

Lo ha estado desde que lord Poe fundó la ciudad y la Orden, desde que se corrompió y lo mataron.

Sois los actuales miembros de la familia Corvus, y descendéis del fundador de la Orden de la Niebla y de la propia ciudad de Raven. Raven es una ciudad maldita en un continente perdido, en un siglo XIX de un mundo distinto, un lugar aislado tras un océano intransitable donde el fundador llegó tras muchas pérdidas. Un lugar donde los relatos y poemas de Poe, vuestro antecesor, nuestro antecesor, forman parte de la atmósfera, la leyenda y las maldiciones que vivís tanto vosotros como el resto de sus habitantes.

Como bien sabéis, esta ciudad cada noche se cubre de una niebla que roba las almas de la gente insensata que se adentra en ella en vez de permanecer al calor de sus casas. Mientras, día y noche, hora tras hora, los cuervos vigilan desde cada azotea, cada árbol, cada ventana. Negros, silenciosos, se dice que llevan las almas perdidas en la niebla a la tierra de los muertos. Al Otro Lado. Al lugar de donde viene la niebla. Allí, los cuervos las devoran.

Y sobre la niebla... Qué decir salvo que la trajo ese antecesor nuestro cuando se corrompió con la magia prohibida de la vieja Logia que encontró aquí, en Raven. Por culpa de eso, los Corvus llevamos doscientos años siendo una familia de aristócratas y magas y magos malditos. La Orden recela de nosotros, de vosotros, y conspira a vuestras espaldas. Además, los fantasmas de la niebla siempre nos han tentado para que sigamos y sigáis el camino de lord Poe.

Sé cómo son vuestras vidas porque la mía fue igual... cuando aún mi alma no se había perdido. No importa cuándo leáis esta carta. Sé que vivís a la sombra de unos padres que os aman y a la vez os dan miedo, y de unos silenciosos sirvientes en una gran mansión ancestral llena de misterios y lugares tenebrosos. Y, por supuesto, como buenas y buenos Corvus, cada cual tenéis vuestros secretos, vuestra magia, vuestras personas amadas... y vuestra propia maldición.

Pero no os confiéis. Llegará pronto el día en que caeréis en el abismo de las conspiraciones de la Orden de la Niebla y de los misterios olvidados de la vieja ciudad de Raven. Entonces, en vuestro destino estará salvar vuestras almas o ser como vuestros ancestros, como yo, y seguir el camino de corrupción hacia la niebla y el Otro Lado. Porque siempre ha sido así. Porque sois y somos Corvus.

Entrad en Raven.

Entrad en la Niebla.





## Introducción a Raven

*Raven* es un juego de rol de terror gótico y magia maldita inspirado en la obra de Edgar Allan Poe. Se desarrolla en mundo ficticio vagamente similar al del siglo XIX estadounidense, en una vieja ciudad aristocrática de calles envueltas en una eterna niebla y plagada de espectros, con una siniestra Orden mágica que la protege de esos espectros y muchos secretos desde la época de la fundación de la ciudad... y antes.

La ciudad de Raven es en sí misma un gran misterio cuyas raíces se extienden por todos sus rincones. Es una maldición que se va agravando con cada paso que dais, con una Orden de magos y magos cuyo origen marcó la familia de vuestros personajes, una ciudad llena de lugares tenebrosos, de restos de una vieja Logia que trajo la maldición a la ciudad y a vuestra familia, y cuervos venidos del Otro Lado que os vigilan tras las ventanas de vuestra tenebrosa mansión.

*Raven*, en resumen, es un juego de:

**Historias tenebrosas y espectros** donde vivir el viejo terror clásico de mansiones malditas, obsesiones con espectros y maldiciones de ultratumba, todo con el tono poético y siniestro de Poe.

**Misterios olvidados y ruinas malditas** donde descubrir la antigua y olvidada historia de Raven, por qué la vieja Logia se destruyó, qué provocó la maldición de la niebla, qué esconde la Orden, qué tiene que ver vuestra familia con todo lo que ha sucedido y sucede, y qué secretos alberga la desconocida mansión donde habéis nacido.

**Viejas conspiraciones** que siguen muy vivas y que amenazan con destruir la ciudad, la Orden y a vuestra propia familia Corvus.

También es un lugar plagado de amenazas tenebrosas. Cuando caminéis por las calles de la ciudad, deambuléis por los pasillos de la mansión Corvus u os adentréis por las peligrosas tierras de las almas muertas del Otro Lado, las amenazas siempre estarán ahí: la **Logia**, la **Orden** y el desconocido **poder ancestral**, los **cuervos** y los **gatos**, la **niebla**, los **seres espectrales**, el **Otro Lado**... y vuestra propia **familia Corvus** y vuestra **mansión**.

### LA FAMILIA CORVUS

Hace doscientos años, lord Poe Corvus llegó al Continente Perdido tras un peligroso viaje por mar y encontró la olvidada ciudad de Raven. Aquí aprendió los secretos de la Logia, fundó la Orden de la Niebla con otras familias aristocráticas que trajo después y se instaló en la gran mansión donde desde entonces ha residido vuestra familia. Ya en esa época, la mansión era un lugar maldito, pues había sido residencia de la Logia. Era un lugar vasto y lleno de secretos, espectros y peligros. Con lord Poe, fue el centro de la ciudad durante un tiempo, hasta que él se corrompió y fue muerto durante la guerra contra la Orden.

Sin embargo, la familia Corvus pervivió y continuó habitando la mansión. Generación tras generación, se sentía orgullosa del lugar al que el resto de la gente de Raven miraba con temor y desconfianza. Tenían motivo para temerlo, pues tanto el bosque que la rodea como la propia mansión conviven con una densa niebla plagada de cuervos. También tenían motivo porque, con la corrupción del Fundador, toda su descendencia ha vivido atada a una maldición que día tras día, noche tras noche, la tienta para corromperla. Desde las ventanas del exterior de la mansión, los cuervos los vigilan todo el tiempo.

Si la familia sobrevivió a la muerte del Fundador fue por el apoyo de parte de las familias que forman la Orden, que defendieron que no debía pagar toda su descendencia por lo que había hecho una persona. Hoy día sigue siendo así, y hay una división interna acerca de cuál debe ser su destino. Se estableció, eso sí, una vigilancia. La familia Ponnoner fue designada para esa tarea y, desde entonces, todos los miembros Corvus han vivido observados por la figura de la Custodia o el Custodio.

Lord G es el actual Custodio, un mago ya anciano, pero recto y honorable que lleva décadas con esa responsabilidad. Es un visitante habitual de la mansión y, a lo largo de los años, ha supervisado la educación y crecimiento de las personas más jóvenes de la familia Corvus, además de vigilar los actos de las personas más mayores y de informar a la Orden de cualquier atisbo de corrupción. Es casi un aliado, pues ha resultado ser su principal defensor ante los intentos del dirigente de la Orden por matar a la familia. No obstante, sigue siendo su principal amenaza, pues si en algún momento alguien Corvus se corrompe, es tarea suya ser su ejecutor. Y nadie en Raven puede escapar al Custodio.

En la actualidad, dos siglos después de la caída del Fundador, los miembros de la familia Corvus vivís en una gran y vieja mansión de la cual desconocéis la mayor parte mientras desarrolláis vuestras vidas, vuestras pasiones, vuestros amores, vuestras búsquedas y vuestros misterios.

Entretanto, la Orden os vigila.

Y la niebla y los cuervos os aguardan.





## Nuestros Personajes Corvus

### QUIÉNES SOIS

Sois las actuales herederas y herederos de la familia Corvus. Sois aristócratas y vivís en la mansión familiar, un lugar enorme y maldito del que no conocéis gran parte. Cada cual tenéis una vocación tenebrosa con la que ocupáis vuestros días y noches, una que os obsesiona o con la que nacisteis, a la que habéis dedicado momentos importantes de vuestras vidas y de la que han surgido oscuros secretos que guardáis.

Sois personas nigromantes atormentadas, invocadoras obsesionadas, personas sin alma, poetas malditas, dementes culpables, fantasmas atrapados, reflejos sin identidad, mesmeristas inmortales...

También sois magas y magos. Le guste a la Orden o no, sois parte de ella desde su comienzo. Vuestra familia, o alguien de la propia Orden, os ha enseñado un arte, aquel que más encaja con vuestra vocación siniestra. Quizá así la Orden os puede vigilar y evita que elijáis buscar la magia corrupta de la Logia. Pero ¿acaso puede evitar que aspiréis a ella?

Vuestra vida transcurre entre los espectros y maldiciones de vuestra mansión, los laboratorios donde buscáis objetivos oscuros con vuestra magia, las vocaciones en las que volcáis vuestras obsesiones o con la que llenáis vuestro tiempo vacío de aristócratas.

Y, por supuesto, también está vuestra persona amada, con la que os obsesionáis y que tiene también su propia vida oscura llena de secretos. Es una persona que no tiene por qué estar viva, pero eso no es impedimento para alguien Corvus, ¿verdad?

Todo eso y más pueden ser vuestros personajes. Y, en *Raven*, vuestras historias personales son tan importantes o más que los misterios que enfrentéis.

Los Personajes Corvus (PC) tienen una serie de tendencias que les marcan su forma de actuar y las acciones que pueden realizar, además de relaciones con otros personajes y su entorno. Además, su devenir en la historia los llevará por el Camino del Aprendizaje o por el Camino de la Niebla que los acerca a la corrupción.

### CREACIÓN RÁPIDA DE TU PC

Para one-shots o partidas cortas, podéis personar solo: **Nombre**, **Lo que te hace aristócrata**,

**Lo que te hace Tenebrosa/o**, **Lo que te hace Elegante**, **Personalidad**, **Tu Tendencia**, **Tu Maldición**, **Tu Persona Amada Maldita**, **1 Acción de Vocación**, **1 Acción Maldita**, **3 Relaciones entre Hermanas y Hermanos** (eso sí, dedicadle un rato para hablarlas y tener relaciones fuertes entre el grupo), **Círculo Social** (solo relaciones con PNCs que la Voz Tenebrosa considere fundamentales para el relato), **Personalidad con la que haces magia** y **Círculo de Poder Mágico** (marca Aprendiz). El resto se pueden definir según surjan en la partida.

## CREACIÓN DETALLADA DE TU PC

### 1. Quién eres

- \* Elige o crea tu **Nombre**, **Lo que te hace aristócrata**, **Lo que te hace tenebrosa/o**, **Lo que te hace elegante**.
- \* Para tu **Personalidad**, reparte 3dC (Muy) 2dC (Bastante), 2dC (Bastante), 1dC (Poco), 1dC (Poco), 0dC (Nada) entre: Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguínea.
- \* Elige o crea tu **Tendencia** inquietante, tu **Maldición** y tu **Enigma** personal.
- \* Elige o crea 3 relaciones con tus **hermanas y hermanos**.
- \* Dale nombre a tu **persona amada maldita** y elige o crea su conflicto.
- \* Tienes 2 **Acciones Corvus** comunes a todos los PC: solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada, y explorar tu enigma.
- \* Elige 1 **Acción de Vocación** y 1 **Acción Maldita**.
- \* Elige la **Personalidad con la que haces magia**: Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguínea.
- \* Elige o crea **qué suele ocurrir cuando falla tu magia**: Te desmayas, Hieres a alguien, Generas lo contrario...
- \* Elige o crea **cómo haces magia**: Susurros en idioma córvido, Mirada mesmerizante, Gestos enrevesados...
- \* Define con 1 frase tu **Trauma** en tu iniciación.
- \* Tienes 2 **Acciones de magia** comunes a todos los PC: desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato y hacer un ritual para un efecto complejo o permanente.
- \* Tienes un listado personalizado de posibles **Sacrificios** para la magia y espacios para **Secuelas mentales y físicas** para usar en partida.

### 2. Tu novela Corvus

- \* Usa tu **círculo social** para asignar relaciones con estos personajes: tu madre, tu padre, el líder de la Orden, el Custodio. Opcionalmente, asigna también: la líder del Gremio, una persona problemática de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión.
- \* Tienes espacios para **Problemas**, **Ayudas** y **Otros giros pendientes** para usar en partida.
- \* En tu **Círculo de Poder Mágico**, marca Aprendiz.
- \* Elige o crea tu **ayuda de cámara**, tu **laboratorio** y dale una historia a tu objeto inicial en tu **biblioteca** y **objetos tenebrosos**.
- \* Para registrar tus avances en partida tienes tu **Camino de Niebla** y tu **Camino de Aprendizaje** (este tiene preguntas propias de cada PC).

## Elementos del libro de personaje

(Cada elemento tiene asignado un número que puedes localizar en el libro de personaje de ejemplo de las páginas 25 a 28).

### 1. QUIÉN ERES

#### ① Arquetipo, lema, nombre y lo que te hace...

El arquetipo indica tu vocación y un rasgo psicológico tenebroso. El lema describe quién eres. Las sugerencias de nombres son de obras de Poe, (si lo cambias, pones de acuerdo para no llamaros igual). Los tres rasgos (**Lo que te hace Aristócrata**, **Tenebrosa/o** y **Elegante**) son lo que te define como Corvus.

## ② Personalidad. sueles actuar de forma...

Este elemento indica lo mucho o poco que sueles actuar de cada forma y sirve para componer las tiradas de dados.

- \* **Creativa:** Sueles actuar guiándote por lo irracional, lo inesperado, con acciones inventivas o que se salen de lo normal. **Aplica a:** Acciones inventivas, espontáneas
- \* **Culta:** Sueles actuar recurriendo a los conocimientos que tienes o los que puedes conseguir, no en la intuición. Puedes actuar tanto de forma moderada como radical, pero antes siempre te preparas, te informas y lo averiguas todo. **Aplica a:** Acciones de conocimiento o indagación.
- \* **Orgullosa:** Sueles actuar guiándote por el orgullo, no dejando que nadie te imponga nada ni te pisotee. Puede ser un orgullo agresivo, autoritario y desafiante, o uno moderado, silencioso y de venganzas sutiles. **Aplica a:** Acciones con determinación o confrontación.
- \* **Pasional:** Sueles actuar sin meditarlo mucho, dejándote llevar por lo que te dictan tus emociones, sean buenas o malas, siempre buscando sentir el momento al máximo. **Aplica a:** Acciones irracionales o temerarias.
- \* **Racional:** Sueles actuar de forma moderada, analizando los pros y contras, evaluando la persona y la situación. Es difícil que saltes de forma pasional a algo o que te manipulen. **Aplica a:** Acciones de observación, precavidas.
- \* **Sanguínea:** Sueles actuar de forma física, sea con destreza o fuerza, y tomar la iniciativa para resolver situaciones. Actúas de forma resolutiva y pragmática, no de forma irracional, sino buscando evitar que algo os perjudique. **Aplica a:** Acciones pragmáticas, físicas.

### LAS PUNTUACIONES DE PERSONALIDAD

Aunque tengan valor numérico, al hablar en partida de la Personalidad, podéis mencionarlo con su descriptor. Por ejemplo, actúas de forma «muy racional» o «nada orgullosa».

3dC: Muy  
2dC: Bastante  
1dC: Poco  
0dC: Nada

Tener 0 dados implica que, si quieres realizar una acción con ella deberás esforzarte ganando el dado de Ayuda (describiendo de forma tenebrosa la acción o buscando alguna ayuda) o consiguiendo la colaboración de otro PC (la familia es importante).

## ③ Tendencias

Tienes **tendencia inquietante a...**: refleja cómo los Personajes Corvus tendéis a volver inquietante todo lo que hacéis. Las Tendencias existen para potenciar las descripciones tenebrosas. Si actúas siguiendo tu **Tendencia** cuando realizas una acción, añadirás 1dC a la tirada. Además suelen generar problemas, normalmente menores que no provocarán un giro, pero deben dar color a una escena. Si se complican, sí podrían terminar generando un giro.

Comienzas el juego con 1 **Tendencia** y adquieres más con la experiencia, que reflejará cómo vas tendiendo a actuar.

*Ejemplos: En un lugar maldito lleno de fantasmas, un nigromante puede tender a «ignorar si su familia o un amigo están en peligro» e irá a hablar con el espectro o ser muerto que tenga delante. O, en vez de visitar a una familia en su mansión y preguntar por lo que hace su hijo cada noche, una invocadora puede tender a «invocar espíritus peligrosos» para que lo sigan. No es lo mismo obtener información sobre larvas buscando en un libro, que sería poco sugerente, que usar uno de los rituales de ese libro para conocer lo corrupto porque se tiende a tener «adicción por lo prohibido», algo muy Corvus.*

### CÓMO CREAR UNA TENDENCIA

Una Tendencia debe:

- ◆ Ser una frase corta concreta.
- ◆ Ser un tipo de acción tenebrosa, inquietante, radical o que rompa normas sociales.
- ◆ Complicar la situación. Tiende a ser problemática y tenebrosa.

Escribe la frase respondiendo a esta pregunta: A veces complicas la situación o la vuelves inquietante siendo muy tú. ¿De qué manera la complicas? ¿Alguna personalidad suele provocarlo? ¿Influye tu maldición? ¿Qué tipo de situaciones? *Ejemplos: Hacer más caso a los seres muertos que a los vivos. Desafiar a la autoridad, pese a quien pese. Lanzarte de cabeza al peligro (y disfrutarlo). Enterarte de secretos ajenos usando medios tenebrosos.*

## ④ Tu Maldición Corvus

Es vuestra maldición familiar, escondida en vuestra alma, obsesionándoos y guiando vuestras acciones queráis o no. Cada PC la manifiesta de distinta manera. Está compuesta por:

- \* Una obra de Poe y un tema que sintetiza la obra, ambas como inspiración para entender cómo actuaría el personaje y qué lo está guiando hacia el abismo.
- \* Una frase que indica cómo se manifiesta.

### CÓMO CREAR TU MALDICIÓN

El libro de personaje sugiere crear la Maldición componiendo una frase con tres elementos. Por ejemplo, si seguimos la guía de Maldiciones del libro del/la Nigromante, generamos nuestra frase: «Algo quiere matarte y revivirte varias veces, y además actúa en el peor momento y tiene que ver con tu persona amada». Genera preguntas, lo cual es bueno para darnos juego: ¿Qué quiere matarte? ¿Por qué revivirte? ¿Qué sabe tu persona amada que no te ha contado?



Si al crear el PC eliges otra obra de Poe y tema, no escojas una de otra persona jugadora para no anular lo que hace único a su PC.

A nivel mecánico, podrás detonar la **Maldición** una vez por sesión para conseguir tener éxito automáticamente, aunque lo complicará siempre.

### 5 Tu Enigma personal

Es tu propio relato de misterio. Es algo siniestro y desconocido que ocurrió en tu pasado y que tratas de ir desvelando indicio tras indicio. Su creación es opcional. Quizá pienses que tu personaje ya tiene suficientes motivaciones y no deseas añadir una trama de misterio, aunque más adelante podrás decidir crearlo. También podéis decidir conjuntamente que ningún personaje tenga Enigma si no queréis complicar las historias.

#### CÓMO CREAR UN ENIGMA

Se define por una frase que debe mostrar un misterio y generar preguntas, pero sin tener su resolución. Puedes usar una frase propia o una sugerencia del libro de personaje, que propone componer una frase dividida con cuatro elementos. Por ejemplo, siguiendo la guía del libro del/la Poeta Maldito/a generamos la frase: «¿Quién te dicta una obra con efectos terribles que desconoces que afecta a quien amas y está relacionado con la familia Corvus?». Es decir, alguien te controla de alguna forma para provocar efectos terribles con tu arte y estás afectando a tu persona amada. Lo peor es que es alguien relacionado con la familia. ¿Alguna hermana o hermano? ¿Tu madre o padre? ¿Alguien muerto? ¿Alguien que os odia? Como ves, el objetivo es generar un conflicto lleno de preguntas.

### 6 Tus hermanas y hermanos

Vuestros vínculos entre PC son muy estrechos y sirven para que creéis escenas e historias familiares. Cada PC registrará situaciones que marcaron la relación con tres de sus hermanas y hermanos, buenas o malas. Solo hay tres para hacer más fácil explorarlas en partida al comienzo. Si hay más de cuatro PC, cada persona jugadora elegirá tres PC con quien relacionarse, pero aseguraos de que ningún PC tiene más que otro y que ninguno queda descolgado. No os preocupéis si un PC no tiene relación

#### LA ESTRUCTURA ES:

- ◆ «Ayudaste a \_\_\_\_\_ para \_\_\_\_\_»
- ◆ «Casi mataste a \_\_\_\_\_ por \_\_\_\_\_»
- «\_\_\_\_\_ te ayuda siempre a \_\_\_\_\_»

con otro PC siempre que tenga relación con otros tres. Las relaciones que faltan las podéis ir creando sin apuntarlas según juguéis escenas entre PC. Por otra parte, todas estas relaciones son solo iniciales: irán cambiando según vayáis jugando relatos y no necesitaréis consultarlas.

#### CÓMO CREAR LA RELACIÓN

Se realizan en grupo durante la sesión cero.

Primero decide con qué PC vas a hacer esta relación y luego escribe una frase o usa una sugerencia del libro de personaje. Este propone crear una frase dividida en cinco elementos.

Por ejemplo, siguiendo las sugerencias del libro de Sin Alma, generamos la frase: «El/la Poeta Maldito/a siempre te ayuda a sacarte del ataúd, aunque con ayuda de tu peor enemigo a tu pesar». No hace falta que definamos ahora al enemigo. Ya tenemos una relación presente y una semilla de historia futura con algo inquietante añadido.

### 7 Tu persona amada maldita

Es la persona a quien tu PC ama al estilo trágico de Poe y con quien se obsesiona, normalmente para mal. Puede sufrir una maldición, provocada por el PC o no, estar rodeada de un misterio que descifrar o incluso estar muerta, como en las obras de Poe *El cuervo* o *Ligeia*. Todo esto puede generar escenas o relatos propios que enriquecerán el trasfondo del PC.

En el libro de personaje, una persona amada se define por una frase que contendrá su concepto y un conflicto que implique al PC.

Además, conviene involucrarla en algún elemento del PC: su Maldición, su Enigma, sus relaciones, sus acciones... También puede participar en el relato actual porque conozca al PNC clave, tenga algún indicio, sea parte del conflicto, sea la víctima... Asimismo sería ideal definirle relación con otros PNC y que su

#### CÓMO CREAR A LA PERSONA AMADA

Puedes usar una frase propia o las sugerencias del libro de personaje, que consiste en crear una frase dividida en tres elementos. Por ejemplo, siguiendo las sugerencias del libro del/ la Invocador/a Obsesionado/a generamos la frase: «Es un espectro que quiere revivir y está relacionado con la Logia». De por sí, toda la frase es un gran conflicto, algo que puede amenazar a la familia o generar suspicacias de la Orden, además de plantear muchas preguntas para el futuro: ¿Ama de verdad a la PC? ¿Qué busca? ¿Cómo murió? ¿Es de la Logia de verdad? ¿Qué sabe?



misterio vaya evolucionando en segundo plano para que, cuando el PC la busque, encuentre que algo ha cambiado y, quizá, no para bien. Las personas amadas también generan esas escenas de solaz para recuperar secuelas. En resumen, son un pilar clave para que las vidas de los PC parezcan reales.

### 8 Tus Acciones Corvus

Como Corvus, eres capaz de hacer cosas gracias a tu vocación o tu sangre maldita que el resto de Raven teme.

#### ACCIONES PERSONALES

Todos los PC las podéis usar. Son:

- ✱ *Desatar tu Maldición para un éxito con giro con Complicación* (la Complicación estará provocada por tu Maldición). Avanzas 1 paso en tu **Camino de Niebla**. Puede usarse una vez por relato. No requiere tirada porque el giro con **Complicación** ocurrirá siempre.
- ✱ *Obtener un indicio de tu Enigma* pidiendo que la situación actual esté relacionada con él. La Voz Tenebrosa (la persona que dirige el juego) te dará un indicio conectado con: un misterio de Raven, el relato actual, alguien Corvus, una facción o amenaza de Raven. Una vez por relato.
- ✱ *Solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada* para recuperarte de o reducir una secuela mental o física. Genera un giro con **Complicación** que implique tu adicción o a tu persona amada. Útil para escenas entre relatos o para descansos en un relato. Es un momento íntimo en que recuperas fuerzas y alivias tus traumas.
- ✱ *Explorar tu Enigma*. Una vez por relato podrás pedir una escena que profundice en un indicio de tu **Enigma**. También puedes pedir jugar un relato donde se resuelva tu **Enigma**. Deberá usar tus indicios e involucrar a tu familia.

#### ACCIONES DE VOCACIÓN

Son acciones mundanas especializadas según su **Vocación**. Cada PC tendrá unas diferentes. Elige una cuando crees el personaje. Conseguirás más avanzando en el **Camino de Aprendizaje**. Si al tirar provocan giro en contra, se puede basar en la **Complicación** sugerida en la acción o en otra apropiada.

#### ACCIONES MALDITAS

Son acciones sobrenaturales relacionadas con la maldición Corvus. Cada PC tendrá unas diferentes. Elige una cuando crees el personaje. Conseguirás más avanzando en el **Camino de Aprendizaje**. Si al tirar provocan giro en contra, se puede basar en la **Complicación** sugerida en la acción o en otra apropiada.

### 9 Tu Arte mágica

Cada PC comienza especializado en un **Arte mágica** de la Orden relacionada con su **Vocación**. Así, un/a nigromante comenzará con el arte de nigromancia. Según se avance en el **Camino de Aprendizaje** se pueden aprender nuevas artes, cada una con su prueba.

#### LA PERSONALIDAD DE TU ARTE

Debes seleccionar la **Personalidad** con la que usas toda tu magia. Puede ser la principal si consideras tu magia relacionada con tu rasgo más destacado, u otra si, por ejemplo, eres una persona Nada Culta (0dC) pero consideras que la magia del Otro Lado

requiere ante todo cultura. Puede convertirse en un potente rasgo de tu PC si siempre generas problemas cuando haces magia.

#### LAS PARTICULARIDADES DE TU MAGIA

Son los rasgos de tu magia. Recuerda usarlos cuando describas un hechizo.

- ✱ Qué suele ocurrir cuando falla tu magia.
- ✱ Cómo haces magia.
- ✱ Tu trauma en la iniciación.

### 10 Tu Círculo de Poder

Indica tu estatus dentro de la Orden y también tu capacidad mágica, es decir, qué tipos de hechizos puedes hacer sin excesivo riesgo. Avanzar un círculo nuevo requiere una prueba de iniciación. Comienzas en el primer círculo con el título de Aprendiz. Tu iniciación se ha hecho, así que la Orden tiene un frasco con tu sangre, que puede usar en un ritual en tu contra si desvías tu camino.

### 11 Tus Acciones de Magia

Para liberar la magia hay dos acciones genéricas *desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato* y *hacer un ritual para un efecto complejo o permanente*. Su uso se detalla en el capítulo «La magia de Raven», más adelante.

### 12 Tus Sacrificios

La magia es un don terrible. Cualquier uso que provoque un giro narrativo requiere un sacrificio. Debes anotarlos en el libro de personaje para en un futuro recordar por qué llevas siempre un parche sobre el ojo que no tienes, por ejemplo. El libro de PC sugiere **Sacrificios** acordes al arte. Además, en el manual hay una tabla de **Sacrificios** narrativos genéricos.

### 13 Secuelas

Son cualquier consecuencia física o mental que sufra tu personaje definida por una palabra o una frase breve. Añade 1dN a las tiradas en que te perjudica, pero también afecta a la narración. Por ejemplo, si tienes un pie torcido, no podrás correr. Hay sugerencias por si llegado el momento no se te ocurre ninguna:

- ✱ **Secuelas mentales:** Pesadillas, Obsesión, Paranoia, Terror, Desconfianza, Ambición, Sonambulismo...
- ✱ **Secuelas físicas:** Fatigada/o, Exhausta/o, Mareada/o, Herida/o, Desgarro, Torcedura, Enferma/o, Hueso roto...

Puedes tener 4 **Secuelas** de cada tipo. La cuarta te generará un Trauma o una Incapacitación e impedirá que sigas actuando hasta que te recuperes.

## 2. TU NOVELA CORVUS

### 14 Tu círculo social

Las relaciones con PNC son fundamentales porque a través de ellos os implicáis con los relatos y las tramas. En cada libro de personaje se proporciona una lista de potenciales relaciones para que anotéis allí a quienes conozcáis.

Al crear tu personaje debes asignar a estos PNC: tu madre, tu padre, el líder de la Orden, el Custodio. Opcionalmente, asigna también: la líder del Gremio, una persona problemática de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión. Durante el juego, cuando encontréis un PNC relevante podéis decidir quién de vuestros PC tiene relación con ese personaje. Lo anotará en su libro, eligiendo una de las relaciones predefinidas o agregando una. Con el tiempo, tendréis un mapa de relaciones que os indicará el amplio alcance de vuestras vidas.

### 15 Giros pendientes

A lo largo de los relatos irás teniendo situaciones personales sin resolver, sea por interacciones o acciones o por resultados de giros. Serán **Ayudas** que te deben, **Problemas** que te amenazan y **Otros giros pendientes**. Su uso se describen en el capítulo «Sistema narrativo Maelstrom».

### 16 Tu ayuda de cámara

Como aristócrata, tienes una persona que te asiste, te ayuda a vestirte, limpia el ala de tu mansión, plancha, arregla o compra tu ropa, te trae la comida a la cama si lo deseas, mantiene tus secretos (o no)... Forma parte de la servidumbre de la mansión y comparte sus peculiaridades, secretos y aire inquietante. Debes definir:

- ✱ Su nombre.
- ✱ Dos rasgos que la hacen interesante, extraña o incluso peligrosa.

### 17 Tu laboratorio

Aquí realizas tu magia o tus experimentos. Puede que pases aquí día y noche o que solo entres cuando las cosas están muy mal.

- ✱ **Apariencia:** Refleja tu personalidad.
- ✱ **Problema:** Siempre hay algo que lo vuelve peligroso, inquietante, extraño...

### 18 Tu biblioteca y tus objetos tenebrosos

Aquí anotarás los objetos, libros mágicos, etc. que vayas consiguiendo. Comienzas con un objeto apropiado a tu profesión. Piensa una historia para él y, si quieres, cámbialo.

### 19 Indicios de tu Enigma

En esta sección anotarás los indicios que vayas obteniendo sobre tu Enigma. Cuando lo resuelvas, bórralos y crea un nuevo **Enigma** relacionado.

### 20 Tu Camino de Niebla

La sangre Corvus está maldita, y es inevitable que quienes la lleváis os adentréis tarde o temprano en el camino de la corrupción marcado por la niebla. El Fundador lo completó cuando la Logia le enseñó su magia, y eso condenó a quienes descendéis de él a sufrir la tentación una y otra vez. El Camino pone en peligro el alma, pero se dice que también da poder sobre las maldiciones, los cuervos y la propia niebla.

El libro de personaje registra tu avance en el Camino y lo que obtienes con cada recorrido. También, cuánto te queda para que tu alma se pierda en la niebla.

### 21 Tu Camino de Aprendizaje

Registra la experiencia que vas adquiriendo. Al final de cada sesión responderéis unas preguntas sobre lo que habéis hecho y eso os permitirá adquirir nuevas Tendencias, artes o Acciones Corvus.



## La mansión Corvus

La mansión Corvus es uno de los lugares más antiguos de Raven. Ya existía cuando llegó el Fundador. Entonces era la sede de la Logia, pero quizá se encontrara ahí antes. Cada Personaje Corvus tiene su propia ala, aislada, grande y personal. Es su castillo y refugio, el lugar donde descansar, quedar con su persona amada o hacer sus experimentos. Pero en la mansión hay mucho más.

Es una inmensa edificación de fachada, ventanas y puertas negras que se extiende más allá de donde permite ver la niebla. Cuenta con alas más actuales y otras más antiguas, algunas incluso selladas, olvidadas... o prohibidas. Hay también numerosos sótanos y galerías subterráneas, y se dice que algunas conectan con túneles que llevan a la ciudad de Raven o a las afueras. Sin embargo, es fácil encontrarlas bloqueadas por la niebla.

Alrededor hay un bosque maldito de árboles centenarios donde por las noches la niebla es especialmente densa. Las ramas están siempre llenas de cuervos que observan, amenazadores, justificando el porqué en la ciudad se considera un lugar siniestro. En el bosque hay ruinas, viejos cementerios, cuevas, estanques... Todo lo que se quiera imaginar para una historia de fantasmas. Desde el muro exterior, un largo camino cruza el bosque hasta el ala principal de la mansión. Pocas personas se atreven a recorrerlo, y se sabe que más de una ha desaparecido en el bosque sin que se volviera a saber de ella.

Además, están los habitantes de la mansión: vuestra madre, vuestro padre, la servidumbre... y los gatos.

### Habitantes de la mansión

#### VUESTRA MADRE Y VUESTRO PADRE

Actuales representantes de la familia, vuestros progenitores son los propietarios de la mansión maldita pero también son el foco de las miradas recelosas de la Orden. Si algo ocurre, la Orden les pedirá cuentas. Por otro lado, si provocáis algo, serán vuestra madre y vuestro padre quienes os las pedirán a vosotros. Se preocupan por vosotros y os protegen, pero a la vez sospecháis



que están manchados por la corrupción que amenaza a toda persona Corvus. Guardan muchos secretos, realizan rituales escondidos y tienen relación con otros miembros de la familia y con personas de la ciudad que, sin duda, complicarían vuestra existencia si la Orden se enterara. Porque, ante todo, la familia Corvus es enigmática.

### LA SERVIDUMBRE DE LA MANSIÓN

La mansión es enorme y requiere de servidumbre que la mantenga en pie, limpia, ordenada y abastecida, que prepare las comidas y encienda las chimeneas. Los miembros de la servidumbre Corvus son estrictos, educados, impecables y eficientes. Se gestionan a sí mismos, y raramente ningún Corvus tiene que intervenir en asuntos organizativos. Llevan tanto tiempo en la mansión que los personajes recuerdan que cuando eran niños ya habían visto a los más ancianos.

Son fieles y su principal cometido es cuidar de la familia Corvus. Cualquier actividad que la familia realice en la mansión es un secreto perfectamente guardado por la servidumbre. No hay actividad mágica o corrupta que ellos delaten a nadie. Sin embargo, hay algo inquietante en ellos. Generaciones y generaciones de sirvientes llevan trabajando en la mansión desde hace décadas. Conocen rincones que ningún Corvus conoce y han oído historias sobre viejos miembros Corvus que nadie más recuerda. Sin embargo, callan. No interfieren. Vigilan. Y parecen más preocupados por la mansión que por sus habitantes.

### LOS GATOS

A las niñas y niños Corvus se les enseñan muchas normas para evitar los peligros de la mansión. La más importante es: «No molestes a los gatos». Nadie sabe qué son ni por qué están allí. Lo que sí se cuenta en la tradición familiar es que ningún poder puede afectarlos, y que intentarlo solo llevará a la perdición a quien lo haga. Es difícil encontrarlos, puesto que pasan casi todo su tiempo durmiendo en rincones ignotos. Si alguien ve alguno en la mansión es porque el gato quiere que lo vean. Y, cuando ocurre, siempre hay algo tenebroso alrededor.

También se dice que cuando algún Corvus consigue trabar amistad con un gato, se atará a él para siempre. Ya sea para bien o para mal.

## El mundo de Raven

### RAVEN DE UN VISTAZO

Raven es una ciudad llena de secretos, mansiones, lugares malditos, facciones enfrentadas, amenazas tenebrosas, cuervos, niebla... y la familia Corvus. No es una ciudad mundana, sino que se convive día a día (y noche a noche) con los espectros y las maldiciones. Las gentes que la habitan, incluidos vuestros personajes, llevan coexistiendo con ello toda su vida, pero eso no lo hace menos peligroso. Se adaptan, adoptan ciertas costumbres para protegerse y tratan de sacar adelante sus vidas.

Raven se caracteriza por:

- ✱ Es una ciudad blanca. Sus edificios son de una vieja piedra blanca, incluso sus tejados. Refulge con la niebla por la noche.
- ✱ La mansión Corvus es de un negro profundo, y la sede de la Orden, de mármol rojo.

### LA CIUDAD. RECORRER LAS CALLES DE RAVEN

Cuando sales de tu mansión y te sumerges en tu carromato por las blancas calles de Raven, lo primero que ves son los cuervos. Decenas, cientos de ellos. Te observan desde lo alto de las azoteas, los alféizares de las ventanas, los árboles al borde de las calles, las farolas de gas. Cuando descienes de tu carro, siguen ahí. Cuando entras en la casa de tu persona amada, te esperan. Si te vuelves, quizá incluso los veas observarte por las ventanas. Siempre están ahí. Por suerte, solo miran.

Al marcharte de la casa de la persona a la que amas, quizá ya al atardecer antes de que caiga la noche, también percibes el olor a niebla. Aunque sea de día, aunque solo haya retazos escondidos en oscuros rincones o eternamente en el mar, su olor permea toda la ciudad. El aire de Raven recuerda a la humedad de un viejo y elegante mausoleo, uno que lleva allí siglos, aguardando algo. Pero también porta un extraño perfume, uno dulce y suave, antiguo y nostálgico, uno que te invita a ignorar a tu cochera y perderte en sus calles, a seguirlo por donde se va volviendo más intenso y donde lo puedes respirar con más anhelo. Hasta que, al girar otra esquina más, te encuentras con una de las malditas bocas de niebla selladas, mirando cara a cara ese humo blanco intenso en cuyo interior se agitan unas formas borrosas que te aguardan.

Pero, afortunadamente para ti, aún es de día. Todavía puedes dar media vuelta y volver a tu carro, a tu mansión, a tu chimenea y a tus libros, ignorando a los cuervos que te han seguido y te observan ahora también. Porque luego llegará la noche y el perfume será aún más penetrante. De noche, Raven será una inmensa ciudad silenciosa de calles vacías cubiertas de niebla que anhelarás recorrer, una en la que sabes que, si lo haces, sufrirás algo peor que la muerte. No obstante, ahí estará. Una ciudad blanca y tenebrosa, con el profundo olor a la humedad y el polvo de un ancestral y viejo cementerio. Una ciudad donde de noche solo ves la niebla y oyes a los cuervos.

Tu ciudad.

- ✱ Todos los edificios son antiguos y elegantes, incluso los más pobres.
- ✱ Los cuervos están en todas partes. Observan de día y de noche.
- ✱ Nadie sale por la noche a la calle porque la niebla lo cubre todo.
- ✱ La tecnología es propia de la era del gas. No hay electricidad ni telégrafo.
- ✱ Raven es una península, rodeada por un mar cubierto siempre por la niebla.



## UN MUNDO SIN DISCRIMINACIÓN POR GÉNERO O CULTURA

*Raven* es un mundo de fantasía tenebrosa que se inspira en el siglo XIX aristocrático y en las historias de Poe, pero solo en temas, tono y tenebrosidad. En *Raven* no importan tu género, orientación sexual, origen o color de piel. Solo importan tus historias. No obstante, no es una sociedad utópica. Lo que sí escandalizará es que alguien tenga una o un amante en secreto, o que se obsesione con su muerte hasta perder la cordura, o que haga un pacto con los cuervos para traerlo o traerla de vuelta. De nuevo, lo que importan son las historias.

- \* La mayoría de los edificios ya existían cuando llegó la Orden hace doscientos años. Muchos estaban en decadencia, deteriorados. La guerra los destruyó o dañó más aún, pero muchos se reconstruyeron después, aunque lugares como el Barrio de la Guerra quedaron abandonados.
- \* Hay ruinas de piedra negra de la era ancestral, olvidadas y que nadie entiende.

## LA ORDEN

La Orden Vigilante de la Niebla, conocida simplemente como la Orden, es una sociedad de magas y magos aristócratas que gobierna Raven y la protege. Controlan cualquier uso de la magia para que no se repita la historia de corrupción del Fundador y evitar que la actual maldición de la niebla crezca, pues se terminaría llevando todas las almas de la ciudad. También la protegen de los espectros, los cuervos y de cualquier amenaza surgida del Otro Lado o de restos de la Logia. Tienen autoridad sobre cualquier asunto mundano, excepto sobre los comerciales, en manos del Gremio, con quien mantiene un delicado equilibrio sobre el control de la ciudad.

### Lord Usher

El actual líder es lord Usher. Preocupado ante todo por la seguridad de Raven, es el principal antagonista de la familia Corvus. La vigila continuamente y espera cualquier error para ejecutar a sus miembros y tomar posesión de la mansión, quizá para destruirla o quizá para desenterrar sus secretos.

### El Gremio

Si la Orden representa a la aristocracia de Raven, el Gremio representa a la alta burguesía. El Gremio controla la mayor parte del comercio de la ciudad, desde sofisticadas sastrerías a mercados de alimentos. También domina las importaciones y exportaciones al Continente Antiguo. Los grandes comercios reciben protección y resolución de disputas de precios según la cuota de afiliación que paguen. Los pequeños comercios no pueden elegir y se ven obligados a pertenecer al Gremio también. No obstante, pertenecan o no al Gremio, todos reciben protección sin cuestionamiento ante cualquier acto autoritario de la Orden. Eso le hace ganar muchas simpatías.

Raven se mantiene en un equilibrio de poder precario entre ambas organizaciones. Lo único que impide una guerra abierta es, simplemente, que no sería rentable para el Gremio.

### Madame Lallande

La actual líder del Gremio es Madame Lallande. Es probablemente la persona más poderosa de la ciudad, pues controla casi todos sus recursos y es capaz de plantar cara a la Orden a pesar de no ser maga. Su red de espías y de «ejecución» altera los nervios de más de un miembro del propio Concilio de la Orden.

## Las amenazas de Raven

### LA LOGIA

Después de haber sido destruida y condenada al olvido hace dos siglos, poco se sabe de la Logia. Su conocimiento ha sido vetado, sus libros destruidos y sus miembros exterminados. Cualquier práctica de su magia es inmediatamente erradicada. Su persecución no es por fanatismo de la Orden. Se trata de supervivencia, porque lo que sí se sabe sobre la magia de la Logia es que su mero contacto corrompe y refuerza la maldición de niebla que asola Raven. No deja de ser una ironía que la Orden use una magia basada en algo tan peligroso. Esa ironía no escapa a sus miembros, que son conscientes de que deben caminar por el filo del abismo para proteger Raven con la magia que la condenó. Tampoco escapa al Gremio, que vigila cualquier signo de corrupción de la Orden para aprovecharlo a su favor.

A pesar de todo, perdura cierto conocimiento gracias a estudios que han buscado completar la historia de Raven y han recopilado cualquier indicio. Son estudios de la Orden, del Gremio, de la Sociedad de Exploración o de la propia familia Corvus.

### LA NIEBLA

La niebla es aquello con lo que se asusta a las niñas y niños de Raven cuando se portan mal. Es aquello a lo que se achacan las desapariciones de personas cuyos cuerpos jamás se encuentran. Es lo que llena las calles de Raven en cuanto cae la noche y obliga a sus gentes a encerrarse y a vigilar con miedo si esa vez se filtrará por debajo de las puertas. Es la maldición que la Logia lanzó sobre la ciudad. Sin embargo, no se sabe qué es exactamente, y aun dos siglos después es materia de debate en la Orden.

Se sabe que es la sustancia de la que está hecho el Otro Lado, pero se duda sobre qué origina qué, si la niebla surge de allí, o si el Otro Lado se formó a partir de la niebla. Una teoría plantea que es lo que queda de las decenas de miles de almas muertas desde hace siglos, diluidas con el paso del tiempo. Otra afirma que es tan solo la ausencia de toda vida, parte como tal de un ciclo natural fuera de control por culpa de la magia de la Logia. Teorías aparte, lo que se sabe a ciencia cierta es que la niebla absorbe la vida de quien entra en ella. Peor aún, absorbe su alma.

### LOS CUERVOS

Los cuervos están por todas partes, de día y de noche, en lo alto de los edificios y en las ramas de los árboles. Se posan en los alféizares de las ventanas y observan a través de los cristales. A veces, pican en ellos pidiendo entrar. Nadie en su sano juicio los dejaría pasar.



Se dice que son los pájaros que más abundan en Raven. Aunque es cierto, pues en todas las fachadas blancas de la ciudad destacan las grandes manchas negras de sus alas y por sus calles se escuchan siempre sus graznidos, es un error pensar que son pájaros. Son *psychopompos*, espíritus con forma corpórea que transportan las almas muertas a lo más profundo del Otro Lado para torturarlas durante siglos. Hay quien los llama por un término más mundano: demonios. También son eso, pues son seres de tenebroso poder que gustan de tentar a las almas humanas, de hacerlas sufrir sea cual sea el pacto que ofrezcan.

En la era de la Logia estaban a su servicio y vigilaban, implacables, e informaban de detalles del alma ocultos al ojo humano. Arrancaban las almas de quienes les ordenaban. Lo siguen haciendo ahora, aunque de forma simplemente siniestra, para provocar terror. Hay, sin embargo, dentro de la Orden quien dice que lo hacen para la Logia, que se mantiene escondida en la propia Raven o en el Otro Lado.

Sea como sea, los cuervos siguen ahí, obsesionando, vigilando y llevándose almas. Eternos. Siniestros. Crueles.

## EL OTRO LADO

Es la tierra de las almas muertas, un lugar difuso y frío de eterno vagar del que las propias almas quieren huir. De perpetua niebla, parece un reflejo emborronado de la tierra de los seres vivos, rodeado por un mar blanco, neblinoso e interminable. Es demasiado fácil perderse allí, y más fácil aún que los espectros hambrientos que llevan siglos enloqueciendo en sus páramos inmensos cacen y devoren la vida de alguien.

Pero las almas de personas muertas no son las únicas que lo habitan. Existen multitud de seres espectrales que amenazan tanto a las almas fallecidas como a las vivas que son tan insensatas como para entrar. Son *daemoni*, seres de origen incierto y maldad profunda que a veces se abren paso hasta el mundo físico.

El Otro Lado no es para los seres vivos, y permanecer allí demasiado tiempo puede cobrarse como mínimo la vida o la cordura. Quienes se obsesionan con el Otro Lado terminan viendo la realidad como algo extraño, olvidando a la gente viva e incluso sus propias necesidades mentales y físicas.

## LOS SERES ESPECTRALES

En Raven no hay monstruos. Hay espectros.

Aquí todo ser tenebroso y amenazador tiene una esencia espectral, sea intangible o tenga un cuerpo ectoplásmico o revivido de alguna manera. Van desde el fantasma angustiado por la tarea que dejó sin completar hasta parásitos que devorarán el alma. Un ser espectral puede presentarse en su esencia translúcida o puede poseer un cuerpo y convertirse en una amenaza física... o psicológica. Hay muchos tipos de seres espectrales escondidos en el Otro Lado, pero pocas son las desafortunadas gentes que los conocen. En Raven, no sería extraño que esa persona con la que alguien ha tratado durante tanto tiempo quizá no esté viva.

Hay dos tipos de espectros. Por un lado, las ánimas son espectros creados por personas al morir. Pueden ser desde fan-

tasmas obsesionados con algo que dejaron a medias a sombras, residuos sin recuerdos que arrastran sus oscuras emociones. Por otro, los *daemoni* son seres espectrales surgidos de la niebla con una maldad inherente que les lleva a querer dañar a los seres vivos. Pueden ser desde parásitos que se nutren de las emociones extremas de las personas a reflejos que suplantán a seres vivos.

## Cómo se juega Raven

En *Raven* lo único relevante es la historia creada entre toda la mesa y la de sus personajes. Propone una narración compartida donde la Voz Tenebrosa (VT) se responsabiliza del mundo y el relato, y las personas jugadoras de lo que rodea a los Personajes Corvus (PC).

## LAS PREMISAS DE RAVEN

Raven ofrece una ambientación ya definida, pero hay libertad para que en la mesa de juego la adaptéis a vuestro gusto. Se propone, eso sí, que mantengáis estas premisas para saborear el tono del juego.

1. Los cuervos se llevan tu alma. Y obsesionan.
2. Nadie puede derrotar a la niebla. Puede aparecer en cualquier parte.
3. El Otro Lado es un lugar difuso. Nadie está a salvo nunca allí.
4. Los únicos gatos están en la mansión Corvus. Todos son negros y no hay que molestarlos.
5. Los únicos monstruos de Raven son espectros. Incluso el más débil es peligroso.
6. Se puede volver de la muerte. Pero siempre habrá algo inquietante.
7. Nadie conoce todo lo que esconde la mansión Corvus. Ni sus peligros.
8. La servidumbre de la mansión es inquietante. Quizá son quienes mandan.
9. Siempre hay un lugar maldito en cualquier rincón de la ciudad. Y con secretos.
10. La magia requiere siempre un sacrificio. Piensa lo siguiente que vas a entregarle.
11. La Orden es peligrosa. Y os vigila.
12. La magia de la Logia corrompe de verdad. Y os tienta.

### LA MÁXIMA CORVUS

Todos los relatos están relacionados con los Personajes Corvus. Invertid tiempo en crearlos para poder usar vuestras historias en las partidas. Dedicad escenas tan solo para jugar y disfrutar de sus vidas.

Todo lo que ocurre en Raven está relacionado con la familia Corvus.

Siempre.

Aunque no lo sepan.





## EL SISTEMA NARRATIVO MAELSTRØM

Inspirado por técnicas literarias, *Raven* busca recrear la estructura de un relato de terror mediante giros narrativos y el Maelstrom del relato.

Los giros son momentos clave en los que sucede o se hace algo que hace avanzar la historia o la complica, aumentando su tensión hasta culminar en un desenlace. Son los sucesos que hacen que queramos seguir leyendo o viendo una historia. Van más allá de simplemente resolver una acción, pues un solo giro puede describir el desenlace de un enfrentamiento completo, de una semana de indagar un misterio o cómo un personaje despierta atrapado en un pozo del Otro Lado por un error en su ritual, por ejemplo.

Un giro siempre aportará algo interesante, enriqueciendo las vidas de los PC aunque los perjudique. Resolver el misterio está bien, pero la historia será más satisfactoria si en el camino habéis disfrutado de los giros inesperados. En *Raven* no se juega para ganar. Se juega para disfrutar de lo tenebroso.

Durante una sesión de juego, la Voz Tenebrosa (la persona narradora) planteará los conflictos y misterios, describirá el mundo y el entorno e interpretará a los PNC (Personajes No Corvus) y sus acciones y reacciones. Las personas jugadoras interpretarán a sus personajes, describirán sus acciones, harán propuestas en torno a ellos y tirarán los dados. Ambas partes buscarán la forma común más divertida de resolver algo. Entretanto, tanto las personas jugadoras como la Voz Tenebrosa irán produciendo giros narrativos que avanzarán la historia.

Las personas jugadoras solo tiran dados cuando sus PC (Personajes Corvus) enfrentan una amenaza. Esta tirada provocará un giro narrativo, es decir, un cambio relevante para la historia. Puede ser:

- \* Un giro favorable en la historia si tienen éxito, superando así la amenaza.
- \* Un giro con Complicación si tienen éxito parcial, superando la amenaza pero también complicando la historia.
- \* O un giro tenebroso en contra si fallan la tirada, no superando la amenaza o superándola a un alto coste.

La Voz Tenebrosa no tira dados, sino que define la amenaza a confrontar en una tirada y los giros en contra si se falla.

El Maelstrom es la estructura de planteamiento, nudo y desenlace en la que se define una historia a jugar (ver apartado «El Maelstrom del relato» más adelante). Va aumentando la tensión del relato mediante elementos atmosféricos, una cada vez mayor frecuencia de giros en contra y añadiendo dados de Niebla (ver más abajo) para incrementar el peligro de las amenazas.

## LOS GIROS Y LAS TIRADAS

### Cuándo se producen giros

- \* Los PC provocan giros (y tiran dados) para resolver una amenaza relevante para el relato o los PC.
- \* La Voz Tenebrosa puede provocar giros para incrementar la tensión y avanzar la historia. No requieren tirada y normalmente serán complicaciones relacionadas con las amenazas del relato, del trasfondo de los PC o de Raven.
- \* La Voz Tenebrosa también define los giros en contra cuando los PC fallan una tirada.

## LOS DADOS DE RAVEN

Raven utiliza 10 dados de 6 caras de dos colores con éxito en 4+ (aunque pueden usarse dados con un número de caras múltiplo de 2, como d4, d8, d10, d12, d20). Ambos tipos de dados se anulan entre sí:

**-5 dados negros** (dados Corvus o dC).

Representarán lo que favorece al personaje en la tirada.

**-5 dados blancos** (dados de Niebla o dN).

Representarán la amenaza de la situación.

### Tirar por un giro

#### 1. IDENTIFICAR LA AMENAZA MÁS SINIESTRA

Para que haya giro tiene que haber una amenaza, que puede ser cualquier PNC, ser, lugar o situación. Cada relato tendrá sus propias amenazas definidas. En el manual de *Raven* se ofrecen las más relevantes de la ambientación, pero se pueden crear específicas para la situación. La Voz Tenebrosa buscará la más siniestra que pueda afectar la acción de los PC. Debe estar:

- \* Definida en el relato
- \* Relacionada con la historia personal del PC
- \* O existir en el trasfondo de Raven

## NIVELES DE AMENAZA

El Nivel de Amenaza indica el número de dados a confrontar en una tirada. No siempre refleja el poder mágico o físico, sino lo importante que es para el relato. Una guía:

- 1) Complica la situación: 1dN
- 2) Es peligrosa: 2dN
- 3) Es mortal o es la principal amenaza del relato: 3dN

Niebla Espesa si es: una amenaza antigua, poderosa, corrompida o desconocida. Cada Cuervo requerirá dos Gatos para anularse.

#### 2. DEFINIR EL GIRO QUE ENFRENTARÁ LA AMENAZA

La persona jugadora describirá cómo su acción cambiará la historia para resolver la amenaza. Es decir, su giro. La Voz Tenebrosa podrá matizarlo para mantener la coherencia.

La Voz Tenebrosa indicará el Nivel de Amenaza y lo que puede pasar si la acción falla. Es decir, el posible giro en contra. La persona jugadora puede decidir no actuar, negociar o aceptarlo. También puede proponerlo y la Voz Tenebrosa puede matizarlo.

#### 3. TIRAR LOS DADOS

##### Componer los dados de Niebla

- \* **NIVEL DE AMENAZA (1 a 3dN y posible Niebla Espesa):** Implica Niebla Espesa si la amenaza la tiene de-



finida como tal o si el Maelstrom así lo indica (normalmente en el desenlace).

- \* **MAELSTROM (0 a ndN):** Cuanto más avance la trama, más peligroso será todo, añadiendo dados de Niebla según indique el Maelstrom.
- \* **OBSTÁCULOS (0 a 1dN):** Si algo hace compleja la acción, o hay una situación, persona u objeto que la obstaculizan, o una secuela que perjudica al PC, se añadirá +1dN (solo 1 sin importar cuántos obstáculos haya).

El máximo de dados es 5dN.

#### Componer los dados Corvus

- \* **PERSONALIDAD APROPIADA (0 a 3dC):** La persona jugadora debe preguntarse: «¿Cómo está siendo o actuando el PC ahora?» y la mesa debe estar de acuerdo. Ante la duda, usad la segunda Personalidad más alta.
- \* **TENDENCIA (0 a 1dC):** Solo se puede usar una. Debe describirse la acción para que encaje con ella y con la Personalidad. Esto debería generar alguna complicación narrativa menor.
- \* **AYUDAS (0 a 1dC):** Cualquier situación, persona, objeto, acción adicional o experiencia que pueda ayudar al PC, o una descripción o interpretación que sea sugerente o tenebrosa, añade +1dC (solo 1 sin importar cuántas ayudas haya). Debe otorgarse con facilidad.
- \* **COLABORACIÓN DE OTRO PC:** si otro u otros PC colaboran en la acción, +1dC adicional. El máximo de dados es 5dC.

#### LOS DADOS DE UN GIRO

**LA AMENAZA:** 1 a 3dN (+ posible Niebla Espesa)

+ MAELSTROM: +ndN

+ OBSTÁCULO: +1dN (complejidad, situación, persona, objeto o secuela aplicable del PC)

(Máximo: 5dN)

**TU PERSONALIDAD:** 0 a 3dC

+ TENDENCIA apropiada: +1dC

+ AYUDA: +1dC (situación, persona, objeto, acción adicional, experiencia o atmósfera siniestra)

(Si uno o varios PC colaboran: +1dC adicional)  
(Máximo: 5dC)

#### 4. ANULAR LOS ÉXITOS ENTRE SÍ

- \* Descarta los dados sin éxitos (3-).
- \* Los Éxitos Corvus (4+) son **Gatos**. Los Éxitos de Niebla (4+) son **Cuervos**.
- \* Anula entre sí los **Gatos** Corvus contra los **Cuervos** de Niebla. Se anima a usar expresiones como «Dos Gatos

devoran a dos Cuervos», «Sobrevive un Cuervo» o «Solo ha quedado Niebla».

- \* Si hay Niebla Espesa: cada **Cuervo** requerirá 2 **Gatos** para ser anulado. Si queda solo 1 **Gato** enfrentando 1+ **Cuervos**, no podrá devorar ninguno. Descártalo.

#### TIPOS DE GIROS SEGÚN LOS ÉXITOS

2+ Gatos (o 1 Gato aislado): Giro favorable. La persona jugadora narra cómo su acción tiene éxito y produce un giro a su favor. Si hay algo nuevo que revelar, lo dirá la Voz Tenebrosa.

1 Gato, 0, 1 Cuervo: Giro con Complicación. La persona jugadora narra cómo su acción tiene éxito hasta que la Voz Tenebrosa introduzca otro giro que complique la situación. Deberá ser leve, evitable a un coste o solo un aviso de algo inminente.

2+ Cuervos (o 1 Cuervo aislado): Giro tenebroso. La Voz Tenebrosa narrará si la acción tiene éxito parcial o no, e introducirá un giro que la complicará de forma inevitable. Puede detonar la Maldición del PC o quemar un Problema pendiente.

Una excepción: 1 Gato o 1 Cuervo aislado en la niebla. Si al tirar los dados sacaste solo 1 Gato o 1 Cuervo (sin tener que anular ningún dado), será automáticamente un giro favorable (si fue 1 Gato) o tenebroso (si fue 1 Cuervo).

#### 5. NARRAR EL GIRO RESULTANTE

##### Narrar giros a favor

Un giro favorable implica que la amenaza ha sido «derrotada» (al menos en esa escena). No debe representar, por ejemplo, un hechizo dentro de una larga sucesión de tiradas para ver quién gana, sino que resolvería todo el enfrentamiento.

La Voz Tenebrosa podrá detener la narración del giro por parte de la persona jugadora cuando lo considere adecuado para presentar la nueva situación. Los nuevos lugares, PNC, objetos o indicios solo podrán ser presentados por la Voz Tenebrosa, aunque la persona jugadora puede proponerlos.

##### Narrar giros en contra

Un giro en contra debe ser siempre un golpe de efecto en la historia. Algunas sugerencias:

- \* Detona un giro de una amenaza del relato.
- \* Vuelve la acción contra el PC o una persona querida.
- \* Estropea algo en vez de arreglarlo.
- \* Añade un suceso, persona, ser u objeto nuevo que complique la escena: algo extremo, algo o alguien que les sorprenda, algo o alguien tenebroso inesperado, algo o alguien que les haga la vida más interesante, algo o alguien que les haga la vida más complicada y peligrosa.

- \* Crea una nueva amenaza para el relato o la historia del PC.
- \* Crea un **Problema pendiente** en su libro de PC.
- \* Inflige una **Secuela** física o mental al PC acorde con la acción.

En el manual básico podrás inspirarte en la tabla «Lo que trae la niebla».

Y SIEMPRE debe hacer más divertida, compleja o tenebrosa la historia para los personajes, nunca bloquearlos. Recordad el principio: «ADMIRA siempre a los Personajes Corvus». Y también: «Haz sus vidas INQUIETANTES pero FASCINANTES».

#### A. Giros con Complicación

Provocarán un problema que SIEMPRE podrá ser evitado:

- \* Debe ser solo un aviso, algo que ven llegar pero podrán impedir.
- \* Puede ser grave e incluso mortal, pero siempre deben sugerirse o haber formas de evitarlo.
- \* Evitarlo puede crear una escena nueva o incluso un relato completo.

#### B. Giros tenebrosos

No podrán ser evitados y descargarán sus consecuencias sobre los PC. Se narrará como un hecho consumado. Sin embargo, SIEMPRE:

- \* Debe dejarse una puerta abierta a que el PC pueda reaccionar para recuperarse *a posteriori*.
- \* Puede generar una escena o un relato nuevo.
- \* Puede aportar un indicio o avance en la trama. El coste ha sido alto y lo merece.

### CONSEGUIR LA ACCIÓN A PESAR DEL FALLO

Aunque la tirada falle, la Voz Tenebrosa debería permitir que la acción tenga éxito en la mayoría de las ocasiones, aunque de forma parcial o con complicaciones. Jamás debe ser un aburrido «No lo consigues», sino un «Lo consigues, pero se complica de esta forma» o un «No lo consigues, pero quizá puedas...».

#### Un ejemplo completo de una tirada y un giro

Valdemar, la Sin Alma, vive enfrentada por un viejo odio personal al líder de la Orden, lord Usher. En una escena, su jugadora declara que tira al suelo al cochero, coge las riendas y conduce el carro familiar a toda velocidad por las calles de Raven, aunque sea llevándose por delante puestos y personas y provocando accidentes con carros y viandantes. Si solo quiere una escena narrativa porque su PC necesita resguardarse en su laboratorio para olvidar los terrores presenciados en la abandonada mansión de Liam, su persona amada resucitada (que esconden una inquietante verdad sobre él), no necesitará ninguna tirada. La persona jugadora lo narrará como prefiera y la Voz Tenebrosa podrá añadir elementos siniestros o de trama.

Sin embargo, si lo hace porque Liam le ha advertido de que el líder de la Orden se dirige a la mansión Corvus, se juega que este



descubra los libros que Valdemar le robó y con los que pretende incriminarlo falseando pruebas. Será necesaria por tanto una tirada, pues enfrenta una amenaza relevante para el relato o el PC, y la historia dará un giro tanto si la resuelve como si fracasa.

#### Identificando la amenaza y definiendo el giro:

La Voz Tenebrosa determina que la amenaza no es lo concurridas o resbaladizas que estén las calles o cómo conduce el carro, sino lord Usher. La persona jugadora, por su parte, define que el giro con que pretende superar esa amenaza es llegar antes que él para esconder los libros, evitando cualquier sospecha. La Voz Tenebrosa le advierte del riesgo: si llega tarde, lord Usher provocará un giro en contra al acusarla ante la Orden. Le indica que enfrenta una amenaza de al menos 3dN. La jugadora de Valdemar acepta y mantiene su acción.

#### Componiendo la tirada:

##### I. Los dados niebla

- \* **Amenaza:** La VT indica que lord Usher tiene un Nivel de Amenaza de 3dN (definido en este manual).
- \* **Maelstrom:** +1dN por el capítulo Desarrollo, que complica ya la situación.
- \* **Obstáculos:** Hay mucha circulación y calles estrechas, y además Valdemar está Aterrorizada (una Secuela) por la niebla del dormitorio de su amado. Ambas circunstancias aplicarían, pero se añade solo +1dN en total. Acumula 5dN, el máximo, y eso enfrentará Valdemar.

##### II. Los dados Corvus.

- \* **Personalidad:** A la pregunta «¿Cómo estoy actuando?», Valdemar responde «De forma Orgullosa», Personalidad en la que tiene 3dC. También podría elegirla por su descripción, pues sirve para acciones de determinación o confrontación, o usar Pasional, que implica acciones irracionales o temerarias.
- \* **Tendencia:** Declara que sigue su Tendencia «Desafiar a la autoridad, pese a quien pese», pero la mesa duda porque está actuando por miedo. Si un mago de la Orden bloquea la puerta de la mansión y Valdemar se lo lleva por delante, lo cual provocaría consecuencias futuras, la mesa aceptaría y añadiría +1dC.



- ✱ *Ayuda: la PJ indica que los caballos son de sangre maldita y siempre saben volver a la mansión. También podría describir el frenesí de la carrera y serviría como atmósfera siniestra. La mesa acepta y añade +1dC.*
- ✱ *Acumula en total 4dC. El destino queda en manos de los Gatos, los Cuervos y la niebla.*

### **Tirando los dados y narrando el giro resultante**

Se confrontan 5dN contra 4dC. Si sobreviven 2+ Gatos (un giro favorable), la jugadora de Valdemar narrará su giro: *esconde los libros antes de que lord Usher llegue, ordena a la servidumbre unas tazas de té y, en una agradable conversación, le convence de que es la maga más honesta de la Orden. Al menos, hasta que avance su plan y caiga en su trampa.*

Si sobreviven 1 Gato, 1 Cuervo o solo niebla (un giro con Complicación), la jugadora narrará cómo esconde los libros y disfrutan de la charla y el té, pero la VT añadirá que lord Usher sospecha de los cercos de polvo de los libros sobre la mesa y, al marcharse, ordenará una estricta vigilancia sobre Valdemar. Es un giro que complica pero, con esfuerzo, podrá superar.

Si sobreviven 2+ Cuervos (un giro tenebroso), la VT narrará que lord Usher está esperando a Valdemar cuando esta llega y le pide que lo acompañe a la sala del Concilio de la Orden para ser interrogada.

## **EL MAELSTROM DEL RELATO**

El Maelstrom del relato es el remolino de tensión en que los PC se sumergen y que guía las partidas de *Raven*, haciéndolas progresivamente más tenebrosas hasta su final. En él está contenida la historia en sí, y se estructura en capítulos como un relato clásico de terror: planteamiento, desarrollo, tensión y desenlace. Será la guía para avanzar y complicar la historia con giros y para ir mostrando los PNC, lugares, indicios y amenazas.

### **Los capítulos del Maelstrom**

Los relatos de *Raven* se detallan siguiendo esta estructura para que sean fáciles de usar.

**I. PLANTEAMIENTO:** Lo que detona el conflicto o el misterio en sí, y que siempre estará relacionado con los PC.

**II. DESARROLLO:** Donde los PC profundizan en el relato buscando resolver la amenaza y encontrando personas, indicios, situaciones o nuevas amenazas.

**III. TENSIÓN:** En los relatos más largos, la situación se vuelve más peligrosa o urgente mientras se descubren nuevos elementos y el desenlace se acerca.

**IV. DESENLACE:** Donde los PC deben enfrentar lo que causó el conflicto y resolverlo, para bien o para mal. Puede ser un enfrentamiento, una decisión moral o una revelación impactante. Siempre afectará sus vidas y dará pie a nuevos relatos.



Cada capítulo suele indicar:

- ✱ Un Nivel de Amenaza del Maelstrom que crece y añade dados de Niebla a las tiradas.
- ✱ Atmósfera y tono cada vez más oscuros, siniestros e inquietantes.
- ✱ Giros que marcan el tema y hacen avanzar la trama. Son cada vez más peligrosos.
- ✱ PNC, lugares, indicios y amenazas propias de cada capítulo.

## **Narrando el Maelstrom**

### **I. COMENZAR**

Un relato de *Raven* se juega siguiendo la estructura de capítulos. Pero, antes de empezar, dedicad un rato a relacionar los personajes con los principales PNC y amenazas de la historia usando las preguntas definidas en el relato, de modo que lo que se juegue sea algo personal, no un simple misterio más. Después, iniciad el juego según lo que indique el Planteamiento, con el conflicto inicial, el lugar, la situación y los PNC. Las personas jugadoras tendrán libertad para interactuar con la situación que se presente, e irán provocando giros según sus acciones se topen con amenazas. La Voz Tenebrosa, por su parte, debe ir detonando los giros definidos en el capítulo del Maelstrom para dar forma a la historia y aumentar la tensión. Cuando se detone el giro final del capítulo o cuando sea apropiado, pasad al siguiente, donde se profundiza en el misterio. El procedimiento será el mismo hasta llegar al Desenlace, donde los PC enfrentarán la amenaza final, para bien o para mal.

### **II. HAZ LOS CAPÍTULO FLEXIBLES**

A veces la partida fluye de una forma natural por los capítulos previstos y otras los PC se adelantan a lugares o acontecimientos. A veces es evidente cuándo se ha pasado a otro capítulo (por ejemplo, si cae la noche y llega la maldición) o puede que no os deis cuenta. Un nuevo lugar, un personaje o un evento son un buen detonante para que comience un capítulo, siempre que encontrarlos sean claves para resolver el misterio o enfrentar la amenaza.

No importa si como VT no sabes que en qué capítulo estáis o si los PC han hecho algo antes de lo previsto. Usa las amenazas, PNC, lugares y giros de capítulos que consideres adecuados. Lo importante es que la tensión siga creciendo, que las amenazas vayan detonando giros cada vez más peligrosos y que lleguéis al desenlace.

### **III. DETONA LOS GIROS DEL CAPÍTULO CUANDO LA HISTORIA LO PIDA**

Usa los giros de cada capítulo para avanzar la tensión o la historia si los PC están parados. Sin embargo, si la historia está fluyendo gracias a las acciones de las personas jugadoras y los giros por sus tiradas, puede no ser necesario que detones todos los giros creados para el capítulo. Eso sí, es recomendable que siempre detones los giros inicial o final, pues te ayudarán a articular la historia.

### **IV. ACELERA EL RITMO SEGÚN SE ACERQUE EL TRAMO FINAL**

Cuando se aproxime el desenlace, los giros de los capítulos deben sucederse con más frecuencia. Detónalos tú, pon a los PC en situaciones que les obligue a tirar contra las amenazas, incrementa la tensión con un giro, y otro...

## PRINCIPIOS DEL SISTEMA MAELSTROM

1. Todo lo que ocurre en Raven está relacionado con la familia Corvus. Siempre. Aunque no lo sepan.
2. Solo se tiran dados para Amenazas relevantes para la historia.
3. Una tirada resuelve una situación o una escena entera.
4. La Voz Tenebrosa narra el mundo y el relato, no tira dados y detona giros en contra.
5. Las Personas Jugadoras narran a sus personajes y definen giros a favor.
6. Se negocian las propuestas narrativas entre toda la mesa
7. Se dialoga para lograr la mejor escena
8. Se busca el juego generoso

## La magia en Raven

La magia de *Raven* es sutil. Es una magia oscura, fría, escalofriante, personal. Usando el arte adecuado, puede invocar y atar espectros, enloquecer y obsesionar a seres vivos, matar o traer de vuelta de la muerte, abrir brechas para moverse por el Otro Lado (aunque nadie garantiza que vuelva), hacer que sucedan cosas o adivinarlas (aunque sea peor saberlas) e, incluso, alterar la electricidad o usar el mesmerismo para ir más lejos de lo que la ciencia le permitiría.

## LOS SACRIFICIOS

Invocar magia requiere siempre un sacrificio. Este puede ir desde el anillo familiar que es el único recuerdo de tu tía, hasta perder la noche en la que juraste que acudirías al velatorio del padre de tu persona amada o incluso entregar la vida de una persona querida. Cuanto mayor es el poder que trates de convocar, más terrible, personal y amado será el sacrificio.

## TIRAR POR UN GIRO MÁGICO

La magia sigue las mismas premisas que cualquier acción de un PC. Si se utiliza para resolver una situación de amenaza mediante un giro narrativo, requerirá tirar dados. Si no hay una amenaza implicada, la magia funcionará aunque seguirá requiriendo un sacrificio. La composición de los dados varía ligeramente.

1. IDENTIFICAR LA AMENAZA MÁS SINIESTRA
2. DEFINIR EL GIRO MÁGICO PARA SUPERAR UNA AMENAZA
3. DEFINIR EL SACRIFICIO

Debe consistir en:

- \* **DESTRUIR O DAÑAR ALGO O A ALGUIEN QUE-RIDO** a cambio de un Problema pendiente (relacionado con lo dañado).
- \* **SECUELA** (física o mental)
- \* **GIRO EN CONTRA:** Inmediato (evitable) o Problema pendiente (no evitable). Ver sugerencias de giros (algo o alguien inesperado perjudica, etc.)
- \* **TARDAR DEMASIADO** (y generar una complicación narrativa)

### 4. TIRAR LOS DADOS

### 5. NARRAR GIROS DE MAGIA EN CONTRA

Cuando la magia falla, el giro puede:

- \* Detonar el **RIESGO** que indica el arte de tu Libro de Personaje.
- \* Avanzar un **PASO** en el Camino de Niebla.
- \* Detonar la **MALDICIÓN**.
- \* Volver la magia **CONTRA** el PC o una persona querida.
- \* Volver mucho mayor o doloroso el **SACRIFICIO** sin que se desee.

Además, se pueden usar las sugerencias habituales de un giro no mágico.

- \* **SUPERA TU CÍRCULO Y NO ES RITUAL (+1dN):** Cada círculo indica el tipo de hechizo que puede usarse (simples, ajenos, complejos...). Si se usa uno por encima del círculo actual del PC, aumenta el riesgo en 1dN.
- \* **SACRIFICIO TERRIBLE:** Si con ello excede los 5dC, anula la Niebla Espesa.

## LOS DADOS DE UN GIRO MÁGICO

**LA AMENAZA:** 1 a 3dN (+ posible Niebla Espesa)

+ MAELSTROM: +ndN

+ OBSTÁCULO: +1dN (magia sutil, compleja, larga -si no es ritual-, lejana, rápida o a varios, algo obstaculiza o secuela aplicable)

+ MAGIA DE LOGIA o ARTE DESCONOCIDA: provoca Niebla Espesa

+ SUPERA TU CÍRCULO y NO ES RITUAL: +1dN  
(Máximo 5dN)

oooooooooooooooooooooooooooo

**TU PERSONALIDAD:** 0 a 3dC

+ TENDENCIA apropiada: +1dC

+ AYUDA: +1dC (magia sencilla, breve, cercana, con tiempo, conexión, lo has estudiado, algo ayuda o atmósfera siniestra)

+ SACRIFICIO obligatorio: 0dC

+ SACRIFICIO TERRIBLE: +1 a 3dC  
(Si uno o varios PCs colaboran: +1dC adicional)  
(Máximo 5dC)







## La sesión cero. Relacionando los personajes y comenzando su historia

Si vais a jugar una novela (una campaña) o un relato de varias sesiones, se recomienda que antes de hacerlo dediquéis una sesión entera a preparar las relaciones entre personajes y los detalles de sus vidas. Si es un *one-shot*, bastará con media hora. Con eso, el relato fluirá después con facilidad.

### 1. PERSONALIZAR EL PC Y RELACIONARSE CON LA FAMILIA

Comenzad con las personas jugadoras eligiendo el arquetipo de personaje que llevarán, personalizando las secciones del libro de personaje y definiendo las relaciones con el resto de PC. En todo este proceso es muy útil que las personas jugadoras hablen sobre ello durante unos minutos para ayudar a romper el hielo e ir conociendo a los otros personajes. La Voz Tenebrosa puede ir realizando preguntas que profundicen en esas relaciones y las elecciones sobre sus personajes. Cada PC tiene hueco solo para 3 relaciones porque de inicio es más fácil no manejar demasiadas. Si hay más de 4 PC en partida, podéis crear esas relaciones adicionales al inicio o bien dejarlas sin concretar. Con el tiempo se irán creando de forma natural e incluso modificándose las ya existentes. Dejad que fluya.

### 2. DEFINIR EL ALA DE LA MANSIÓN DE CADA PC

Cada PC vive en un ala enorme de varias plantas donde puede tener lo que desee y con el aspecto que le agrade, y donde jugará sus historias más personales. En la sesión cero, cada persona jugadora definirá cómo es su dormitorio y su estudio o laboratorio. Después, en partida, podrá definir qué otros lugares tiene y cómo son: una morgue, un sótano, una torre, una biblioteca, etc. Todo debe tener siempre un toque maldito. Además, para facilitar que mantengáis una vida en común, la mansión tiene un ala principal donde os encontraréis habitualmente. Podéis hablar de ella también. Son, por ejemplo, el gran comedor, la gran biblioteca, la sala de té, la sala de visitas... Ahí se espera que se desarrollen la mayoría de las historias que atañan a la mansión y la familia.

### 3. CREAR LAS RELACIONES CON PNC IMPORTANTES

Definid una relación con vuestra madre, vuestro padre, el líder de la Orden y el Custodio siguiendo lo que indica cada libro de PC, pues serán vuestros primeros contactos con Raven. Opcionalmente, también con la líder del Gremio, alguien problemático de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión. Hablad sobre cada decisión.

Si planeáis jugar varias historias y no un único relato, podéis definir con más detalle la relación con vuestra madre y vuestro padre, puesto que tenéis un contacto muy cercano día a día. Asociad cada pregunta a un PC y explicadla o cread las vuestras:

- \* ¿A quién miman vuestros progenitores?
- \* ¿Quién es su decepción?



- \* ¿A quién torturan con sus experimentos?
- \* ¿A quién protegen de sí misma/o?
- \* ¿Quién los odia y por qué?

### 4. COMENZAR: ESCENAS DE VIDA COTIDIANA CORVUS

Si vais a jugar un relato corto, podéis omitir este paso para empezar directamente la historia. Si vais a jugar una novela o un relato de varias sesiones, podéis comenzar con escenas de la vida cotidiana de cada personaje, idealmente una por cada uno. Sirven para ir conociendo cada PC e insuflarle vida. Una sugerencia es que esta primera escena sea con la persona amada de cada PC y que se desarrolle en su lugar más habitual: su laboratorio, su despacho, su ala de la mansión, alguna parte de Raven... La Voz Tenebrosa puede plantear cada escena usando estas posibles preguntas:

- \* ¿En qué lugar de la mansión estás en días como hoy?
- \* ¿Qué estás haciendo?
- \* ¿Con quién estás?
- \* ¿Qué asunto tienes pendiente de hablar o hacer?

Si queréis hacerlo rápido, dedicad cinco minutos a cada escena, cortadla con una elipsis (un «fundido en negro») y pasad a la siguiente persona jugadora. El objetivo es solo tener un primer contacto de cómo sois.

A continuación, podéis jugar una escena con todos los PC. La Voz Tenebrosa os puede proponer una con estas posibles preguntas:

- \* ¿Dónde os soléis juntar para conversar?
- \* ¿A la hora del té, después de comer, de noche mientras la niebla lo cubre todo fuera?
- \* ¿Qué asunto tenéis pendiente de hablar o hacer?

Se anima a que cada persona jugadora pregunte sobre lo que ha hecho otro PC en su escena. Entretanto, la Voz Tenebrosa puede hacer preguntas sobre vuestros hábitos, vuestras personas amadas, vuestros secretos, vuestros temores, lo que tenéis pendiente... Dejad que la escena fluya durante el tiempo que estéis a gusto. Luego podéis o bien terminar la sesión aquí o bien comenzar la historia en sí. Para esto último, la Voz Tenebrosa puede introducir el Planteamiento del relato donde considere adecuado, o conectarlo con la escena actual.



## Apéndice. Ayudas tenebrosas

### TÉCNICAS DE SEGURIDAD

#### Antes de jugar

- \* **EXPLICAR EL TONO:** Advertir si va a ser una sesión de terror intenso, psicológico, de mucha acción, intimista y triste, etcétera, ayuda a que la mesa juegue acorde a ello.
- \* **DEFINIR LÍMITES PERSONALES:** Son temas delicados que cualquier persona de la mesa no quiera que se traten, incluida la Voz Tenebrosa. Nadie deberá usar esos temas en partida ni jamás preguntar por qué es un límite.

#### Durante la partida

- \* **TARJETA X:** Puede detenerse cualquier escena levantando la tarjeta X (un papel con una X en grande).
- \* **CHEQUEO:** Cuando cualquier persona que parezca ausente, callada, incómoda, triste... basta con preguntar «¿Todo bien? Podemos parar si es necesario».
- \* **DETENER Y CALIBRAR:** Cualquiera puede detener una situación incómoda. Se debe exponer qué problema hay y sugerir una alternativa constructiva en grupo.
- \* **PUERTA ABIERTA:** Ninguna persona debe sentirse obligada a permanecer y nadie debe preguntar por qué se va, sino mostrar amabilidad.

### PRINCIPIOS DE LAS PERSONAS JUGADORAS

- \* Que tu personaje se comporte siempre de forma **ELEGANTE, ARISTOCRÁTICA y SINIESTRA**.
- \* **PROPÓN** cualquier cosa de tu entorno personal, siempre que conlleve una **HISTORIA TENEBROSA**.
- \* Mantén el **TONO y PREMISAS** de *Raven*.
- \* Acuérdate siempre de tu **PERSONA AMADA**, tu maldición y tu historia personal. Dedícale una escena siempre en cualquier sesión. Si puedes, relaciona alguna de esas cosas con el relato actual.
- \* Comparte tu tiempo con tu **FAMILIA**, aunque tengáis una relación siniestra. Lo tenebroso se multiplicará así.
- \* Sé **SUTIL** en lo sobrenatural y macabro que describas y hagas. Que sea elegante, no una parodia.

### PRINCIPIOS DE LA VOZ TENEBROSA

- \* Sé una voz **ELEGANTE**, pero **MISTERIOSA**.
- \* Sé **POÉTICA**, pero **TENEBROSA**.
- \* Sé **ARISTOCRÁTICA**, pero **CRUEL**.
- \* Sé **INTIMISTA**, pero **SINIESTRA**.
- \* **ADMIRA** siempre a los Personajes Corvus.
- \* Haz sus vidas **INQUIETANTES** pero **FASCINANTES**.
- \* Todo debe ser siempre coherente con la **NARRACIÓN**.
- \* Permite cualquier **PROPUESTA** de las personas jugadoras, siempre que conlleve una **HISTORIA TENEBROSA**. Adapta siempre al **TONO y TEMA** de *Raven*.
- \* El mundo es **ELEGANTE, ARISTOCRÁTICO y TENEBROSO**, igual que los Personajes Corvus.

- \* Todo lo que ocurre en *Raven* y en las historias es **CAUSA O CONSECUENCIA** de la familia Corvus. Alguien **QUIERE** siempre algo de los PC, o ellos o su familia **HICIERON** algo.
- \* Los PC siempre **CONOCEN** personalmente a la amenaza o a la víctima.
- \* En cada relato, muestra un nuevo misterio o revelación de *Raven*.

### TÉRMINOS TENEBROSOS

Aquí tienes sugerencias por si necesitas inspiración al describir algo.

#### Cómo se describe Raven

- \* **LUGARES:** lúgubre, siniestro, tétrico, terrible, inquietante, tenebroso, perdido, telarañas, derruido, maldito, corrompido.
- \* **COSAS:** antigua, polvorienta, olvidada, maldita, escrita, con secreto, sellada, buscada, perdida, corrompida.
- \* **PERSONAS:** pálida, inquietante, mirada fija, demasidado vieja, solemne, maldita, perseguida, persigue, tenebrosa, con secretos, revivida, obsesionada, muerta, perdida, corrompida, sabe secretos, amada, familia.

#### Qué hay en Raven

- \* **AMENAZAS:** niebla, noche, cuervo, gato, espectro, locura, pasión, pérdida, maldición, Orden, Gremio, Logia, espía, asesina/o, Custodio, maldición, familia Corvus, sirvienta/e, algo escondido, perdido, olvidado.
- \* **LUGARES:** cementerio, tumba, ataúd, nicho, mausoleo, cripta, morgue, sótano, ruinas, mansión, jardín, comedor, buhardilla, callejuela, casa derruida, túnel de niebla.
- \* **PERSONAS:** espías, ladronzuelas/os, aristócratas, magas/os, burguesas/es.
- \* **NOCHE:** niebla, cuervos, frío, graznidos lejanos, retazos, siluetas, sueños obsesivos, nostalgia.
- \* **MANSIÓN:** cuadros, sirvientas/es, chimeneas, ventanales, biblioteca, polvo, ala cerrada, lugar olvidado, penumbra, crujido, techos altos, interminable, olor a yeso y madera, candelabros, gato.
- \* **OTRO LADO:** borroso, neblinoso, oscuro como un pozo, helado, ojos que observan, siluetas de cuervos, carroñeros que acechan, parásitos que absorben, sombras perdidas, larvas que te buscan.
- \* **NIEBLA:** siluetas, frío cortante, agujas en el alma, ojos de cuervos, manos de espectros, pérdida, hielo en el corazón, debilidad.
- \* **CIUDAD:** carros, vendedoras/es, barcos, empedrados, farolas, periódicos, teatros.
- \* **LUGARES MALDITOS:** túnel de niebla, barrio maldito, mansión abandonada, mansión derruida, ruinas ancestrales, cementerio.





# NIGROMANTE A TORMENTADA/O

1

TU NOMBRE:

LO QUE TE HACE TENEBROSA/O:

LO QUE TE HACE ARISTÓCRATA:

LO QUE TE HACE ELEGANTE:

## PERSONALIDAD

2

SUELES ACTUAR DE FORMA...



### CREATIVA

Acciones inventivas, espontáneas



### CULTA

Acciones de conocimiento, indagación



### ORGULLOSA

Acciones con determinación, confrontación



### PASIONAL

Acciones irracionales, temerarias



### RACIONAL

Acciones de observación, precavidas



### SANGUÍNEAS

Acciones pragmáticas, físicas

PARA SABER QUÉ PERSONALIDAD USAS:

¿Cómo estoy siendo o actuando ahora?  
Ante la duda, usa la segunda  
Personalidad más alta.

### REPARTE

3dC (Muy), 2dC (Bastante), 2dC (Bastante),  
1dC (Poco), 1dC (Poco), 0dC (Nada)

*Tu círculo social son las tumbas. Vives pensando en la muerte, sus causas, sus formas, en quienes caen en ella... Pero tu pregunta no es si un día podrás evitarla, sino si te habrás preparado para ella.*





TIENES TENDENCIA INQUIETANTE A...

3

+IDC SI DESCRIBES TU ACCIÓN PARA QUE ENCAJE CON UNA TENDENCIA.

### TU MALDICIÓN

#### EL GATO NEGRO

(TEMA: DESCENSO A LA PERDICIÓN)

4

DESATA TU MALDICIÓN para un éxito con giro con complicación (la complicación estará provocada por tu maldición). Avanzas 1 paso en tu Camino de Niebla.  
Una vez por relato.

### TUS HERMANAS Y HERMANOS

6

- Ayudaste a \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_
- Casi mataste a \_\_\_\_\_ para \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ te ayuda siempre a \_\_\_\_\_

### TU ENIGMA PERSONAL

5

OBTÉN UN INDICIO de tu Enigma pidiendo que la situación actual esté relacionada con él. La Voz Tenebrosa te dará un indicio conectado con: un misterio de Raven, el relato actual, alguien Corvus, una facción o amenaza de Raven. Una vez por relato.

### TU PERSONA AMADA MALDITA

7

Su nombre \_\_\_\_\_  
Su conflicto \_\_\_\_\_

### TUS ACCIONES CORVUS

8

Solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada para recuperarte de o reducir una Secuela mental o física. Genera un giro con complicación que implique tu adicción o a tu persona amada.

Explorar tu Enigma. Una vez por relato, podrás pedir una escena que profundice en un indicio de tu Enigma. También puedes pedir jugar un relato donde se resuelva tu Enigma. Deberá usar tus indicios e involucrar a tu familia.

### TUS ACCIONES DE NIGROMANTE (ELIGE 1)

- Conoces los cementerios de la ciudad, quién se mueve por ellos y ciertos secretos. Genera un giro con complicación que implique deuda.
- Si no tienes algo prohibido, conoces a quien lo tiene. Genera un giro con complicación que implique problemas futuros.
- Ves en sus pupilas lo último que vio una persona muerta. Genera un giro con complicación que implique peligro.

### TUS ACCIONES MALDITAS (ELIGE 1)

- Puedes revivir a quien sea. Genera un giro con complicación que implique una nueva amenaza.
- Puedes retrasar indefinidamente la muerte de alguien, incluso tú. Genera un giro con complicación que implique un sacrificio terrible.
- Puedes provocar la muerte lenta de una persona. Genera un giro con complicación que implique pérdida cercana.

### TU ARTE MÁGICA MALDITA

#### NIGROMANCIA

9

Magia de *daemoni*, nigromancia con cadáveres. **RIESGO:** El alma de quien ha usado esta magia puede ser tentada o corrompida de una forma que nunca se va. **INICIACIÓN:** Invocar un *daemon* y recibir su marca de odio.

Personalidad con que haces magia:

Tu trauma en tu iniciación:

Cómo haces magia:

Cuando falla tu magia:



## TUS ACCIONES DE MAGIA MALDITA

11

❑ **Desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato** siempre con coste de un sacrificio acorde al arte a usar.

❑ **Hacer un ritual para un efecto complejo o permanente.** Además de un sacrificio, siempre con **coste** de (tú eliges 1 y la Voz Tenebrosa 1): componentes extraños o escasos, resultado no demasiado fiable, demasiado tiempo, demasiado esfuerzo, magia desconocida, prohibida o peligrosa, efecto no exactamente como querías, endeudará a la familia, necesitarás ayuda de alguien en particular.

## TUS SACRIFICIOS MÁGICOS

12

La magia que dé un giro relevante a la historia requerirá un sacrificio. Será mayor con magia más poderosa. No puedes repetirlo en la misma historia.

Sugerencias: un día o noche importante, algo muy querido, usar el cuerpo de alguien cercano, gastar material único que reservabas, sangre humana que te traerá problemas, un acto cruel contra alguien querido, un pacto, un sacrificio de alguien querido, el alma de alguien amado, tu alma cuando mueras.

.....  
.....

13

## SECUELAS MENTALES

Pesadillas, Obsesión, Paranoia,  
Terror, Desconfianza,  
Ambición, Sonambulismo...

.....  
.....

Trauma: .....

## SECUELAS FÍSICAS

Fatiga, Exhausto, Mareo,  
Herida, Desgarro, Torcedura,  
Enfermedad, Hueso roto...

.....  
.....

Incapacitación: .....

## PROBLEMAS QUE TE AMENAZAN

.....  
.....  
.....

## AYUDAS QUE TE DEBEN

.....  
.....  
.....

## OTROS GIROS PENDIENTES

15

## TU CÍRCULO SOCIAL:

14

(Relaciona cada nuevo PNC con uno de vuestros PC)

- .....: Te dio tus primeros cadáveres y quizá te obsesionó con la nigromancia.
- .....: Te ofreció ser tu maestra/o.
- .....: Quiere tus secretos sobre la muerte.
- .....: En deuda. Intentaste revivir a su persona amada pero no salió bien.
- .....: Tu confidente o mejor amigo/a, con quien pasas días en cementerios, desenterrando.
- .....: Tu rival, quien usa juego sucio y peligroso contra ti.
- .....: Tu mentor/a, quien te enseñó a amar la nigromancia.
- .....: Te protege.
- .....: Te salvó.
- .....: Lo/a salvaste.
- .....: Te quiere matar.
- .....: Te oculta algo.
- .....: Te quiere manipular.
- .....: .....
- .....: .....
- .....: .....
- .....: .....

## TU CÍRCULO DE PODER MÁGICO

10

- ❑ I. APRENDIZ. Hechizos: Simples, conocidos. (Iniciación: Entregar un frasco de tu sangre a la Orden)
- ❑ II. INICIADA/O. Hechizos: Detallados, ajenos. (Iniciación: Destruir algo valioso a lo que te aferras)
- ❑ III. MAGA/O. Hechizos: Complejos, antiguos. (Iniciación: Destruir sin ayuda algo peligroso por encima de tu poder)
- ❑ IV. MAESTRA/O. Hechizos: Poderosos, malditos. (Iniciación: Pactar con un ente poderoso ofreciendo algo fundamental)
- ❑ V. ARCHIMAGA/O. Hechizos: Peligrosos, desconocidos, legendarios. (Iniciación: Sacrificar ser querido que hizo acto terrible)



## TU AYUDA DE CÁMARA

Su nombre: .....  
Es (escribe 2): .....  
16

## TU LABORATORIO

Apariencia: .....  
Problema: .....  
17

## TU BIBLIOTECA Y OBJETOS TENEBROSOS

Anillo nigromántico peligroso de tu abuelo/a, .....  
18  
.....  
.....

## INDICIOS DE TU ENIGMA

(Al resolver tu ..... enigma, borra los indicios y crea uno nuevo con la Voz Tenebrosa usando hilos pendientes.)  
19

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....





I. AL BORDE DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

II. TOCANDO LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

III. CRUZANDO A LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

IV. EL CORAZÓN DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: Larvas. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

V. NO PUEDES VOLVER ☐☐☐☐☐

Magia: Niebla. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

AL COMPLETAR UN RECORRIDO (las 5 casillas):

-**Elige magia:** Maldiciones, el Otro Lado Profundo, Cuervos.

-**Añade un efecto a tu maldición:** hace daño a alguien cercano, dura demasiado, atrae algo peligroso, vulnerable a la niebla, cuervos, Otro Lado o seres espectrales, piel fría, cara pálida, cuerpo inerte, pareces muerto/a...

Al final de la sesión marca 1 casilla por cada si:

- Hiciste algo Corvus
- Detonaste tu Maldición al menos una vez
- Descubriste un indicio de tu Enigma
- Descubriste algo de la vida secreta de tu persona amada
- Complicaste a la familia o la Orden con tu nigromancia
- Hiciste algo inquietante con algún muerto

Con todas marcadas, borra y elige un Avance.

- AVANCES**
- ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba

CÓMO CREAR TU NIGROMANTE

Los cuervos te dan la bienvenida al paso más importante de Raven: definir tu Personaje.

Es fundamental que dediquéis tiempo en la sesión cero a definir los elementos de cada personaje. Se ofrecen aquí opciones para cada uno. También se sugieren fragmentos de frases para la Maldición, persona amada, relaciones familiares y Enigma. Combinalos hasta que te sugiera una idea y reescribela como desees. También puedes inventar cualquier elemento, manteniendo el tono de Raven y del tipo de personaje.

1. **Tu nombre:** Próspero, Roderick, Madeline, Berenice...

2. **Lo que te hace Aristócrata:** Aristócrata aburrida/o, Filósofa/o, Coleccionista...

3. **Lo que te hace Tenebrosa/o:** Solemne, Ambiciosa/o, Lúgubre, Distante, Vulnerable, Distraída/o...

4. **Lo que te hace Elegante:** Refinada/o, Anticuada/o, Capa, Uñas negras o largas, Ojos pintados, Gafas oscuras...

5. **Personalidad:** Cómo actúas e interaccionas con la historia y los dados que tiras para un giro. Distribuye Muy (3dC), Bastante (2dC), Bastante (2dC), Poco (1d), Poco (1d), Nada (0dN) entre Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguinea.

6. **Tendencia:** Formas de actuar inquietantes a las que tienes tendencia.

**Define 1. Sugerencias:** Hacer más caso a los seres muertos que a los vivos, ...

7. **Tu Maldición:** Compón una frase con estos elementos:

**CONCEPTO:** Un ente te posee o te busca, alguien o algo quiere matarte y revivirte varias veces, tu amnesia o tu muerte te obsesionan.

**ADEMÁS:** lo recuerdas o no, tiene planes siniestros, hace actos terribles, actúa en el peor momento, no sabes cómo (o si), no sabes cuándo (o si), está escondido.

**Y TIENE QUE VER CON** persona amada, enemiga, cercana, de la familia o desconocida, algo tuyo, algo de otra persona/ser, con tumbas u órganos vivos/muertos.

8. **Tu persona amada:** Compón una frase con estos elementos:

**ES:** Revivida, Adorable, Inocente, Culpable, Maga, Perseguida.

**PERO:** Intenta matarte, lucha contra lo tenebroso, es demasiado tenebrosa, cambió radicalmente, busca/buscáis algo terrible, agrava tu maldición.

**Y TIENE QUE VER CON:** la Orden, la Logia, el Gremio, la familia.

9. **Tus hermanas y hermanos.** Compón frases de relación con 3 hermanas/os con:

**RELACIÓN:** La/lo ayudaste a, casi la/lo mataste para, siempre te ayuda a.

**HICISTE/HIZO:** revivir, matar, pactar, experimentar, corromper.

**CÓMO:** con tu nigromancia, con tu corrupción, con tu obsesión, con tu persona amada.

**IMPLICA A:** tu/su persona amada, alguien de la familia, alguien cercano, alguien enemigo.

**AUNQUE:** a tu/su pesar, ignoras por qué, obligado/a, la/le obligaste, por última vez.

10. **Magia. \*Personalidad:** Elige cuál usas siempre para tu magia.

**\*Tu trauma de iniciación:** Define el que sufriste cuando aprendiste tu arte mágica maldita.

**\*Cómo haces magia:** Susurros en idioma córvido, Mirada mesmerizante, Gestos enrevesados...

**\*Cuando falla tu magia:** Te desmayas, hieres a alguien, generas lo contrario...

11. **Tu Enigma.** Compón una frase con estos elementos:

**QUIÉN:** ¿Que, quién o quiénes...

**HIZO:** mata, mató, (te) aparta de, (te) implica en, (te) maldice a

**QUE AFECTA A:** quienes revives, quienes amas, quienes conoces, quienes odias?

**Y RELACIONADO CON EL SECRETO DE:** Logia, Orden, Gremio, origen de Raven, guerra y maldición de Raven, niebla, Otro Lado, familia Corvus, mansión Corvus.

12. **Tu círculo social**

**AL CREAR TU PERSONAJE:** Asigna estas personas a alguna relación: tu madre, tu padre, el líder de la Orden, el Custodio. Si quieres, también estas: la líder del Gremio, alguien problemático de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión.

**DURANTE EL JUEGO:** puedes añadir una relación ya existente o nueva cuando aparezca alguien relevante en la historia.

13. **Tu ayuda de cámara:** (escribe 2) Extraño vínculo con la mansión, a veces desaparece y no sabes qué hace, te vigila para el resto de servidumbre, te protege del resto de servidumbre, fiel a \_\_\_\_\_, te ayuda en lo que sea pero debes contar un secreto tuyo.

14. **Tu laboratorio:**

**APARIENCIA:** (Elige 1) Cripta, Morgue, Biblioteca, Escritorio, Templo, Claustro, Torre...

**PROBLEMA:** (Elige 1) Todo se deteriora aquí, nunca puede haber luz...

# VIEJO AMOR DE VIEJO GATO

UN RELATO DE RAVEN, EL JUEGO DE ROL  
POR DANIEL P. ESPINOSA

Vuestro abuelo fue expulsado de la mansión y la familia Corvus hace años por su turbio comportamiento, su afición a la bebida y a actitudes crueles. Sin embargo, viniendo de una familia ya de por sí turbia, ¿cómo no le ibais a tener cariño?

Ahora os ha invitado unos días a la abandonada mansión en el Bosque de Ruinas donde vive desterrado. En ese lugar aislado, rodeado de solemnes árboles centenarios, niebla que acecha y mansiones derruidas de la era de la Logia, un viejo cuadro despertará un misterio demasiado tenebroso.





## Sinopsis para las personas jugadoras

**H**ace muchos años que no veis a vuestro querido abuelo Everard Corvus. Con él compartisteis momentos de tabernas en vuestra adolescencia en los que os enseñaba la vida turbia de un pintor que bebía demasiado, era violento y convivía con gente de instintos bajos, algo que quizá vuestros progenitores cuestionaban aunque tal vez disfrutabais. Fue expulsado de la mansión Corvus hace mucho por motivos que desconocéis. Ahora, en una carta os ha invitado a pasar unos días con él. Por eso estáis cruzando en vuestro carro el Bosque de Ruinas, junto a abandonados restos de mansiones, altos árboles y retazos de niebla, buscando el lugar decrepito, perdido y maldito donde parece que vuestro abuelo lleva viviendo desde entonces. Quizá sean unas vacaciones de vuestra mansión y responsabilidades, o una forma de huir de vuestros problemas. Es un viaje largo y se acercan la noche, la niebla y una tormenta, pero al frente se alza ya su mansión de fachada agrietada, rodeada por árboles muertos. Solo hay luz en una ventana, pero tanto el calor como el rostro de vuestro abuelo serán bienvenidos tras tan largo viaje.

## Los pilares del relato

**TEMA:** Decadencia, obsesión, venganza.

**EL CONFLICTO:** En la vieja mansión maldita del abuelo exiliado de los PC, un gato obsesionado con él quiere destruir las almas de los PC para vengarse del abuelo.

**LA TENEBROSA VERDAD:** El abuelo llevaba una vida de alcohol y crueldad y mató al gato. Este regresó para desquiciarlo, y cuando se marchó de la mansión se fue con él. Lleva décadas acechado por el gato, que juega con él desgastando poco a poco su alma. El abuelo asesina al gato una y otra vez, pero siempre volverá hasta que el abuelo se deje matar. El abuelo vive con su hermana, pero esta es una aparición que muere una y otra vez y quiere que su hermano yazca con ella en el mausoleo. Él la tiene que encerrar allí en cada ocasión, pero ella siempre vuelve también, como el gato.

**LA AMENAZA PRINCIPAL:** El gato que quiere cazar las almas de los PC y la del abuelo. El abuelo usará a los PC para librarse del gato.

**PNC IMPLICADOS:** La hermana gemela del abuelo, moribunda, corrompida profundamente por la niebla. Peligrosa, demente, fría, enigmática. En realidad está muerta (es una aparición) y el abuelo repite la ceremonia de encerrarla viva.

**TONO:** Terror sutil en la oscuridad de una vieja mansión.

**EL MISTERIO:** Por qué hay un gato en la vieja mansión del Bosque de Ruinas y cómo pudo ganarse la confianza del abuelo. Por qué quiere matarlo y por qué este lo mata.

**AMENAZA SECUNDARIA:** El abuelo, elegante, amable, frágil, cruel. Quiere librarse del gato a cualquier precio y usará a sus nietas y nietos para que el gato calme su ansia de caza. Pero se arrepentirá.

**IMPLICACIÓN EMOCIONAL DE LOS PC:** En su infancia vivieron momentos intensos, turbios y cercanos con el abuelo, pero hace años que no lo ven.

**TÉRMINOS TENEBROSOS:** Silencio absoluto, mansión en ruinas, gran grieta en muro, estanque con niebla, jardín lleno de



## RESUMEN DE LA TRAMA

De visita en la mansión semiderruida de su abuelo en el Bosque de Ruinas, ven un cuadro de él con un gato en las rodillas, lo cual es extraño. «Mi gato», dice. La tía abuela está con ellos y charla, pero está débil y enferma. Una noche dice: «Estoy muriéndome, hermano. ¿Me permitirás morir contigo en el mausoleo?». El gato aparece y se deja querer por los PC. Luego se tira al cuello del abuelo. Este lo mata aunque queda herido. La tía abuela muere y el abuelo la encierra en un mausoleo diciendo: «Estará allí dos semanas hasta que la entierre para que su corrupción no dañe más esta casa». El gato vuelve a aparecer por la noche y empieza a acechar implacable a los PC. El abuelo empieza a culpar a los PC y parece desquiciado y peligroso.

En una noche de tormenta, el gato acecha y el abuelo culpa a los PC con violencia. Despiertan encerrados junto a la tía abuela. Al salir, el abuelo se puede dejar matar por el gato para acabar con su maldición.

**GIRO FINAL:** La tía abuela se levanta de su tumba y repite lo mismo pero a un PC: «Estoy muriéndome, hermano. ¿Me permitirás morir contigo en el mausoleo?».

hojas secas, niebla rodeándolos a lo lejos, aislamiento, decadencia, pisadas de gato, viento frío en el pasillo, camas con doseles.

**UNA REVELACIÓN:** Los gatos son implacables con quienes los dañan. Y no mueren.

**SONIDOS:** Maullido lastimero de gato. Bufido. Pisadas de gato. Tormenta. Crujido de muros.

**DETALLES ADICIONALES. ALGUNAS ESCENAS:** El gato va a por los PC, implacable; despiertan en su habitación con él, los observa en la oscuridad... Despiertan encerrados junto al cadáver de la tía abuela, que esta vez parece muerta.

## Amenazas

### PLUTO, EL VIEJO GATO NEGRO

**NIVEL DE AMENAZA:** 3dN Niebla Espesa

**ACERCA DE:** Grande, negro, cicatrices bajo el pelo, le falta un ojo.

**OBSESIÓN:** Destruir pedazo a pedazo todo lo que ama el abuelo.

**CÓMO ACTÚA:** Indolente, curioso, se deja querer, ataca sin que se lo espere.

**GIROS OPCIONALES:**

+Se sube al pecho de un PC para dormir

++Salta y araña la cara de quien lo ataque

+++Devora el alma de quien quiera matarlo

**INESPERADO:** Se frota con cariño y perdona a alguien con buen alma.

**RELACIÓN CON PC:**

-¿Quién hizo daño a un gato hace tiempo? ¿Pudo ser este?

-¿Con quién vino a dormir una noche un gato? ¿Pudo ser este?

**RELACIONES con PNCs:**

-Tía abuela: la mira atentamente con curiosidad cuando la ve. No interacciona con ella.

-Abuelo: le bufa, acecha en la oscuridad y ataca a traición. Nunca se queda a su alcance.

**CONFLICTO PERSONAL:** Uno de los PC pudo ser bueno con él y puede arrepentirse cuando vaya a matarlo a él o a otro PC. Necesita cariño, pero su esencia pide venganza.



### EVERARD CORVUS. EL ABUELO DESTERRADO

**NIVEL DE AMENAZA:** 3dN

**ACERCA DE:** Abuelo paterno. No se llevaba bien con el padre de los PC. Siempre fue un *bon vivant* de muy mal carácter. Irresponsable, es un pintor de talento nunca reconocido que seguía vanguardias poco apreciadas por la aristocracia. Con mucho carácter, es un genio frustrado. No saben por qué se marchó de la mansión, solo que discutió con el padre de los PC. Este dice que lo expulsó, pero eso no encaja con la arrogancia del abuelo y quizá se fue él. No es un gran mago y está corrupto por la niebla por puro hedonismo, solo por buscar formas de explorar su arte y nuevos placeres.

**OBSESIÓN:** Quiere librarse del gato de su mansión a cualquier precio y usará a sus nietas y nietos para que el gato calme su ansia de caza.

**CÓMO ACTÚA:** Elegante, amable, frágil, desesperado y desquiciado, pero agrio y desagradable a veces.

**GIROS OPCIONALES:**

+Llora discretamente al mirar a su hermana

++Los acusa del ataque del gato

+++Sella con magia la mansión para que los PC no puedan huir del gato y este calme su ansia de venganza

**INESPERADO:** Arrepentirse de dañar a los PC.

**RELACIÓN CON PC:**

-¿A quién llevó de niña/o a una taberna de alcohol y niebla?

-¿Quién era su nieta/o favorita/o y por qué?

-¿Quién tenía conexión con su faceta de pintor? ¿Le enseñaba?

-¿Quién está en contra de su vida disoluta?

-¿Quién está enamorado/a de él o lo admira?

**RELACIONES con PNC:**

-Hermana: la adora. Sufre mucho por su suerte. Murió de fiebres por ese lugar insalubre al que se fueron por su culpa.

**CONFLICTO PERSONAL:** Ama a sus nietas y nietos y no quiere que sufran, pero no soporta más el acoso del gato.



PCNC



## EVELYN CORVUS, LA TÍA ABUELA

**ACERCA DE:** Es la hermana gemela del abuelo. De mente frágil y desequilibrada, pero amable. Los PC la veían solo de vez en cuando pues vivía lejos de la mansión. Enferma desde que nació, siempre ha sido débil. Los PC desconocen el motivo, pero es porque de niña se metió en rituales que no debía y enloqueció. Los PC la veían las ocasiones en que ella iba a la mansión o ellos la visitaban, y siempre les mostró mucho cariño dentro de su desconexión de la realidad. No saben que, a pesar de su vida de alcohol, el abuelo la cuidaba con cariño. Tampoco saben que se la llevó con él a la mansión del Bosque de Ruinas y, menos aún, que está muerta.

**NIVEL DE AMENAZA:** 1dN

**OBSESIÓN:** Que el abuelo descanse con ella.

**CÓMO ACTÚA:** Toma el té con ellos y charla. Débil y enferma. Amable y triste. Da la mano al abuelo y este la acaricia ausente, sin mirarla.

**GIROS OPCIONALES:**

+Habla a los PC de su infancia y el valor de la vida

++Recuerda cuando su hermano era una buena persona

+++Recuerda cuando su hermano era una persona horrible

**RELACIÓN CON PC:**

(Definir estas relaciones cuando la encuentren en la mansión del abuelo al comienzo del relato).

¿Quién cuidó de ella alguna vez cuando visitó la mansión y estuvo más enferma?

¿A quién le regaló algo viejo de la familia que sigue llevando?

## Lugares

### EL BOSQUE DE RUINAS

Fuera de la ciudad, al norte, a lo largo de muchas millas se extiende un viejo bosque perpetuamente vacío de vida y habitado solo por fantasmas y niebla. Fue antaño el lugar de residencia de verano de las grandes familias aristocráticas de la Logia, y se pueden encontrar aún grandes mansiones de campo abandonadas y semiderruidas, aisladas unas de otras, con inmensos terrenos que antaño fueron jardines y ahora son maleza, estanques de agua verde, restos de estatuas o fuentes, todo con retazos de niebla. Las mansiones están malditas, igual que el bosque, motivo por el cual no se han tratado de habitar de nuevo.

Relación con PC: un PC se perdió y casi murió allí.

### EL ESTUDIO DEL ABUELO

- ✱ Qué aporta al relato: los cuadros obsesivos del gato.
- ✱ Relación con PC: un PC estuvo en su antiguo estudio aprendiendo a pintar junto con el abuelo. Cuadros alegres.

### MAUSOLEO

- ✱ Qué aporta al relato: es el lugar donde los apresarán. Descubrirán que Evelyn ha muerto más veces.
- ✱ Relación con PC: un PC fue enterrado en uno idéntico.

## Indicios

### EL CUADRO DEL ABUELO Y EL GATO

- ✱ Dónde/quién/cómo: en el salón.
- ✱ Qué aporta: el abuelo parece tenso. Oculta algo.

### LAS CICATRICES DEL GATO

- ✱ Tiene viejas cicatrices que pueden ver si lo acarician o se fijan. Son de hace años y son profundas.

### EL PELIGRO DE LOS GATOS

- ✱ Si molestas a un gato, te perseguirá más allá de la tumba y puede dañar a quien más quieras para vengarse.
- ✱ Nada puede matar para siempre a un gato.
- ✱ Si lo tratas bien, quizá (solo quizá) te ignore.

### CUADROS DEL ABUELO DE LA CRUELDAD QUE EJERCIÓ SOBRE EL GATO

- ✱ Dónde/quién/cómo: estudio del abuelo. Cerrado con llave. Lo conocen de cuando eran más pequeños.
- ✱ Qué aporta: cuadros obsesivos sobre él matando al gato de muchas maneras. Las heridas coinciden con sus cicatrices.
- ✱ BOCETO del cuadro de la chimenea, más antiguo y con pulso firme. Dice «Mi condena».
- ✱ El abuelo revela que mató al gato en la mansión.





### GIROS POSIBLES

- + (Inicial) Abuelo los encierra en cripta.
- + Gritos del abuelo en agonía.
- ++ Evelyn despierta y trata de absorber vidas.
- ++ Evelyn: cariñosamente: «¿Os quedaréis conmigo? Sufro la soledad».
- +++ La tormenta rompe ventanas y los muros se agrietan.
- +++ Finales: El gato enfrenta a muerte al abuelo.

oooooooooooooooooooo

**REVELACIÓN:** Evelyn moría cada vez hasta que muriese el abuelo. **GIRO:** Puede querer que la acompañe un PC: «Estoy muriéndome, hermano. ¿Me permitirás morir contigo en el mausoleo?».

oooooooooooooooooooo

**PNC:** Evelyn, abuelo, gato.

**LUGARES:** Cripta.

**INDICIOS:** Mausoleo cerrado con varios candados. Mortajas de ocasiones anteriores.

**SUGERENCIAS:** Frenético. Gritos de agonía del abuelo para incitar a ayudarlo o al drama. Usa la tormenta. Usa a Evelyn levantándose como fantasma corrupto para amenazarlos si se detienen. El gato se centra en el abuelo.

oooooooooooooooooooo

### RESOLUCIONES POSIBLES:

- \* El abuelo muere. Mansión en silencio absoluto. El gato aguarda lamiéndose las patas ensangrentadas y se deja acariciar.
- \* Llegan cuando aún el abuelo vive. Pide que dejen que lo mate de una vez para salvarlos a ellos.
- \* Muestran amor por el gato y este cede en su venganza.
- \* El abuelo se deja matar para salvar a sus nietos y acabar con el sufrimiento.





# NIGROMANTE ATORMENTADA/O



TU NOMBRE:

LO QUE TE HACE TENEBROSA/O:

LO QUE TE HACE ARISTÓCRATA:

LO QUE TE HACE ELEGANTE:

## PERSONALIDAD

SUELES ACTUAR DE FORMA...



### CREATIVA

Acciones inventivas, espontáneas



### CULTA

Acciones de conocimiento, indagación



### ORGULLOSA

Acciones con determinación, confrontación



### PASIONAL

Acciones irracionales, temerarias



### RACIONAL

Acciones de observación, precavidas



### SANGUÍNEAS

Acciones pragmáticas, físicas

**PARA SABER QUÉ PERSONALIDAD USAS:**

¿Cómo estoy siendo o actuando ahora?  
Ante la duda, usa la segunda  
Personalidad más alta.

### REPARTE

3dC (Muy), 2dC (Bastante), 2dC (Bastante),  
1dC (Poco), 1dC (Poco), 0dC (Nada)



*Tu círculo social son las tumbas. Vives pensando en la muerte, sus causas, sus formas, en quienes caen en ella... Pero tu pregunta no es si un día podrás evitarla, sino si te habrás preparado para ella.*





### Tienes tendencia inquietante a...

+IDC SI DESCRIBES TU ACCIÓN PARA QUE ENCAJE CON UNA TENDENCIA.

### TU MALDICIÓN

#### EL GATO NEGRO (TEMA: DESCENSO A LA PERDICIÓN)

DESATA TU MALDICIÓN para un éxito con giro con complicación (la complicación estará provocada por tu maldición). Avanzas 1 paso en tu Camino de Niebla.  
Una vez por relato.

### TUS HERMANAS Y HERMANOS

- Ayudaste a \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_
- Casi mataste a \_\_\_\_\_ para \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ te ayuda siempre a \_\_\_\_\_

### TU ENIGMA PERSONAL

OBTÉN UN INDICIO de tu Enigma pidiendo que la situación actual esté relacionada con él. La Voz Tenebrosa te dará un indicio conectado con: un misterio de Raven, el relato actual, alguien Corvus, una facción o amenaza de Raven. Una vez por relato.

### TU PERSONA AMADA MALDITA

Su nombre \_\_\_\_\_  
Su conflicto \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### TUS ACCIONES CORVUS

Solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada para recuperarte de o reducir una Secuela mental o física. Genera un giro con complicación que implique tu adicción o a tu persona amada.

Explorar tu Enigma. Una vez por relato, podrás pedir una escena que profundice en un indicio de tu Enigma. También puedes pedir jugar un relato donde se resuelva tu Enigma. Deberá usar tus indicios e involucrar a tu familia.

### TUS ACCIONES DE NIGROMANTE (ELIGE 1)

- Conoces los cementerios de la ciudad, quién se mueve por ellos y ciertos secretos. Genera un giro con complicación que implique deuda.
- Si no tienes algo prohibido, conoces a quien lo tiene. Genera un giro con complicación que implique problemas futuros.
- Ves en sus pupilas lo último que vio una persona muerta. Genera un giro con complicación que implique peligro.

### TUS ACCIONES MALDITAS (ELIGE 1)

- Puedes revivir a quien sea. Genera un giro con complicación que implique una nueva amenaza.
- Puedes retrasar indefinidamente la muerte de alguien, incluso tú. Genera un giro con complicación que implique un sacrificio terrible.
- Puedes provocar la muerte lenta de una persona. Genera un giro con complicación que implique pérdida cercana.

### TU ARTE MÁGICA MALDITA

#### NIGROMANCIA

Magia de *daemoni*, nigromancia con cadáveres. **RIESGO:** El alma de quien ha usado esta magia puede ser tentada o corrompida de una forma que nunca se va. **INICIACIÓN:** Invocar un *daemon* y recibir su marca de odio.

Personalidad con que haces magia:

Tu trauma en tu iniciación:

Cómo haces magia:

Cuando falla tu magia:



## TUS ACCIONES DE MAGIA MALDITA

- ❑ **Desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato** siempre con coste de un sacrificio acorde al arte a usar.
- ❑ **Hacer un ritual para un efecto complejo o permanente.** Además de un sacrificio, siempre con **coste** de (tú eliges 1 y la Voz Tenebrosa 1): componentes extraños o escasos, resultado no demasiado fiable, demasiado tiempo, demasiado esfuerzo, magia desconocida, prohibida o peligrosa, efecto no exactamente como querías, endeudará a la familia, necesitarás ayuda de alguien en particular.

## TUS SACRIFICIOS MÁGICOS

La magia que dé un giro relevante a la historia requerirá un sacrificio. Será mayor con magia más poderosa. No puedes repetirlo en la misma historia.

Sugerencias: un día o noche importante, algo muy querido, usar el cuerpo de alguien cercano, gastar material único que reservabas, sangre humana que te traerá problemas, un acto cruel contra alguien querido, un pacto, un sacrificio de alguien querido, el alma de alguien amado, tu alma cuando mueras.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SECUELAS MENTALES

Pesadillas, Obsesión, Paranoia,  
Terror, Desconfianza,  
Ambición, Sonambulismo...

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Trauma: \_\_\_\_\_

## SECUELAS FÍSICAS

Fatiga, Exhausto, Mareo,  
Herida, Desgarro, Torcedura,  
Enfermedad, Hueso roto...

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Incapacitación: \_\_\_\_\_

## PROBLEMAS QUE TE AMENAZAN

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## AYUDAS QUE TE DEBEN

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## OTROS GIROS PENDIENTES

## TU CÍRCULO SOCIAL:

(Relaciona cada nuevo PNC con uno de vuestros PC)

- \_\_\_\_\_: Te dio tus primeros cadáveres y quizá te obsesionó con la nigromancia.
- \_\_\_\_\_: Te ofreció ser tu maestra/o.
- \_\_\_\_\_: Quiere tus secretos sobre la muerte.
- \_\_\_\_\_: En deuda. Intentaste revivir a su persona amada pero no salió bien.
- \_\_\_\_\_: Tu confidente o mejor amigo/a, con quien pasas días en cementerios, desenterrando.
- \_\_\_\_\_: Tu rival, quien usa juego sucio y peligroso contra ti.
- \_\_\_\_\_: Tu mentor/a, quien te enseñó a amar la nigromancia.
- \_\_\_\_\_: Te protege.
- \_\_\_\_\_: Te salvó.
- \_\_\_\_\_: Lo/a salvaste.
- \_\_\_\_\_: Te quiere matar.
- \_\_\_\_\_: Te oculta algo.
- \_\_\_\_\_: Te quiere manipular.
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_

## TU CÍRCULO DE PODER MÁGICO

- ❑ I. APRENDIZ. Hechizos: Simples, conocidos. (Iniciación: Entregar un frasco de tu sangre a la Orden)
- ❑ II. INICIADA/O. Hechizos: Detallados, ajenos. (Iniciación: Destruir algo valioso a lo que te aferras)
- ❑ III. MAGA/O. Hechizos: Complejos, antiguos. (Iniciación: Destruir sin ayuda algo peligroso por encima de tu poder)
- ❑ IV. MAESTRA/O. Hechizos: Poderosos, malditos. (Iniciación: Pactar con un ente poderoso ofreciendo algo fundamental)
- ❑ V. ARCHIMAGA/O. Hechizos: Peligrosos, desconocidos, legendarios. (Iniciación: Sacrificar ser querido que hizo acto terrible)



## TU AYUDA DE CÁMARA

Su nombre: \_\_\_\_\_

Es (escribe 2): \_\_\_\_\_

## TU LABORATORIO

Apariencia: \_\_\_\_\_

Problema: \_\_\_\_\_

## TU BIBLIOTECA Y OBJETOS TENEBROSOS

Anillo nigromántico peligroso de tu abuelo/a, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## INDICIOS DE TU ENIGMA

(Al resolver tu Enigma, borra los indicios y crea uno nuevo con la Voz Tenebrosa usando hilos pendientes.)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





## TU CAMINO DE NIEBLA

### I. AL BORDE DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### II. TOCANDO LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### III. CRUZANDO A LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### IV. EL CORAZÓN DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: Larvas. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### V. NO PUEDES VOLVER ☐☐☐☐☐

Magia: Niebla. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### AL COMPLETAR UN RECORRIDO (las 5 casillas):

**-Elige magia:** Maldiciones, el Otro Lado Profundo, Cuervos.

**-Añade un efecto a tu maldición:** hace daño a alguien cercano, dura demasiado, atrae algo peligroso, vulnerable a la niebla, cuervos, Otro Lado o seres espectrales, piel fría, cara pálida, cuerpo inerte, pareces muerto/a...

## TU CAMINO DE APRENDIZAJE

Al final de la sesión marca 1 casilla por cada si:

- Hiciste algo Corvus
- Detonaste tu Maldición al menos una vez
- Descubriste un indicio de tu Enigma
- Descubriste algo de la vida secreta de tu persona amada
- Complicaste a la familia o la Orden con tu nigromancia
- Hiciste algo inquietante con algún muerto

Con todas marcadas, borra y elige un Avance.

- AVANCES**
- ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Avanzas tu Círculo de Poder si superas su prueba

## CÓMO CREAR TU NIGROMANTE

Los cuervos te dan la bienvenida al paso más importante de Raven: definir tu Personaje.

Es fundamental que dediquéis tiempo en la sesión cero a definir los elementos de cada personaje. Se ofrecen aquí opciones para cada uno. También se sugieren fragmentos de frases para la Maldición, persona amada, relaciones familiares y Enigma. Combinalos hasta que te sugiera una idea y reescribela como desees. También puedes inventar cualquier elemento, manteniendo el tono de Raven y del tipo de personaje.

1. **Tu nombre:** Próspero, Roderick, Madeline, Berenice...

2. **Lo que te hace Aristócrata:** Aristócrata aburrida/o, Filósofa/o, Coleccionista...

3. **Lo que te hace Tenebrosa/o:** Solemne, Ambiciosa/o, Lúgubre, Distante, Vulnerable, Distraída/o...

4. **Lo que te hace Elegante:** Refinada/o, Anticuada/o, Capa, Uñas negras o largas, Ojos pintados, Gafas oscuras...

5. **Personalidad:** Cómo actúas e interaccionas con la historia y los dados que tiras para un giro. Distribuye Muy (3dC), Bastante (2dC), Bastante (2dC), Poco (1d), Poco (1d), Nada (0dN) entre Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguínea.

6. **Tendencia:** Formas de actuar inquietantes a las que tienes tendencia. Define 1. **Sugerencias:** Hacer más caso a los seres muertos que a los vivos, ...

7. **Tu Maldición:** Compón una frase con estos elementos:

**CONCEPTO:** Un ente te posee o te busca, alguien o algo quiere matarte y revivirte varias veces, tu amnesia o tu muerte te obsesionan.

**ADEMÁS:** lo recuerdas o no, tiene planes siniestros, hace actos terribles, actúa en el peor momento, no sabes cómo (o si), no sabes cuándo (o si), está escondido.

**Y TIENE QUE VER CON** persona amada, enemiga, cercana, de la familia o desconocida, algo tuyo, algo de otra persona/ser, con tumbas u órganos vivos/muertos.

8. **Tu persona amada:** Compón una frase con estos elementos:

**ES:** Revivida, Adorable, Inocente, Culpable, Maga, Perseguida.

**PERO:** Intenta matarte, lucha contra lo tenebroso, es demasiado tenebroso, cambió radicalmente, busca/buscáis algo terrible, agrava tu maldición.

**Y TIENE QUE VER CON:** la Orden, la Logia, el Gremio, la familia.

9. **Tus hermanas y hermanos.** Compón frases de relación con 3 hermanas/os con:

**RELACIÓN:** La/lo ayudaste a, casi la/lo mataste para, siempre te ayuda a.

**HICISTE/HIZO:** revivir, matar, pactar, experimentar, corromper.

**CÓMO:** con tu nigromancia, con tu corrupción, con tu obsesión, con tu persona amada.

**IMPLICA A:** tu/su persona amada, alguien de la familia, alguien cercano, alguien enemigo.

**AUNQUE:** a tu/su pesar, ignoras por qué, obligado/a, la/le obligaste, por última vez.

10. **Magia. \*Personalidad:** Elige cuál usas siempre para tu magia.

**\*Tu trauma de iniciación:** Define el que sufriste cuando aprendiste tu arte mágica maldita.

**\*Cómo haces magia:** Susurros en idioma córvido, Mirada mesmerizante, Gestos enrevesados...

**\*Cuando falla tu magia:** Te desmayas, hieres a alguien, generas lo contrario...

11. **Tu Enigma.** Compón una frase con estos elementos:

**QUIÉN:** ¿Que, quién o quiénes...

**HIZO:** mata, mató, (te) aparta de, (te) implica en, (te) maldice a

**QUE AFECTA A:** quienes revives, quienes amas, quienes conoces, quienes odias?

**Y RELACIONADO CON EL SECRETO DE:** Logia, Orden, Gremio, origen de Raven, guerra y maldición de Raven, niebla, Otro Lado, familia Corvus, mansión Corvus.

12. **Tu círculo social**

**AL CREAR TU PERSONAJE:** Asigna estas personas a alguna relación: tu madre, tu padre, el líder de la Orden, el Custodio. Si quieres, también estas: la líder del Gremio, alguien problemático de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión.

**DURANTE EL JUEGO:** puedes añadir una relación ya existente o nueva cuando aparezca alguien relevante en la historia.

13. **Tu ayuda de cámara:** (escribe 2) Extraño vínculo con la mansión, a veces desaparece y no sabes qué hace, te vigila para el resto de servidumbre, te protege del resto de servidumbre, fiel a \_\_\_\_\_, te ayuda en lo que sea pero debes contar un secreto tuyo.

14. **Tu laboratorio:**

**APARIENCIA:** (Elige 1) Cripta, Morgue, Biblioteca, Escritorio, Templo, Claustro, Torre...

**PROBLEMA:** (Elige 1) Todo se deteriora aquí, nunca puede haber luz...



# SIN ALMA

TU NOMBRE:

LO QUE TE HACE TENEBROSA/O:

LO QUE TE HACE ARISTÓCRATA:

LO QUE TE HACE ELEGANTE:

## PERSONALIDAD

SUELES ACTUAR DE FORMA...



### CREATIVA

Acciones inventivas, espontáneas



### CULTA

Acciones de conocimiento, indagación



### ORGULLOSA

Acciones con determinación, confrontación



### PASIONAL

Acciones irracionales, temerarias



### RACIONAL

Acciones de observación, precavidas



### SANGÜÍNEAS

Acciones pragmáticas, físicas

### PARA SABER QUÉ PERSONALIDAD USAS:

¿Cómo estoy siendo o actuando ahora?  
Ante la duda, usa la segunda  
Personalidad más alta.

### REPARTE

3dC (Muy), 2dC (Bastante), 2dC (Bastante),  
1dC (Poco), 1dC (Poco), 0dC (Nada)

*Moriste y perdiste casi toda tu alma. Vives pensando en si un día te volverán a enterrar por error y no te desenterrarán ya nunca más... y en lo que ves cada vez que cruzas al Otro Lado.*





### Tienes tendencia inquietante a...

+1DC si describes tu acción para que encaje con una Tendencia.

### TU MALDICIÓN

UN ENTIERRO PREMATURO  
(TEMA: LA LUCHA CONTRA LA MUERTE)

DESATA TU MALDICIÓN para un éxito con giro con complicación (la complicación estará provocada por tu maldición). Avanzas 1 paso en tu Camino de Niebla.  
Una vez por relato.

### TUS HERMANAS Y HERMANOS

- Ayudaste a \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_
- Casi mataste a \_\_\_\_\_ para \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ te ayuda siempre a \_\_\_\_\_

### TU ENIGMA PERSONAL

OBTÉN UN INDICIO de tu Enigma pidiendo que la situación actual esté relacionada con él. La Voz Tenebrosa te dará un indicio conectado con: un misterio de Raven, el relato actual, alguien Corvus, una facción o amenaza de Raven. Una vez por relato.

### TU PERSONA AMADA MALDITA

Su nombre \_\_\_\_\_  
Su conflicto \_\_\_\_\_

### TUS ACCIONES CORVUS

Solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada para recuperarte de o reducir una secuela mental o física. Genera un giro con complicación que implique tu adicción o a tu persona amada.

Explorar tu Enigma. Una vez por relato, podrás pedir una escena que profundice en un indicio de tu Enigma. También puedes pedir jugar un relato donde se resuelva tu Enigma. Deberá usar tus indicios e involucrar a tu familia.

### TUS ACCIONES DE SIN ALMA (ELIGE 1)

- Los espectros te ignoran porque no tienes alma. Genera un giro con complicación que implique tu adicción o tu persona amada.
- Las personas te ignoran porque no tienes alma. Genera un giro con complicación que implique espectros.
- Ya has estado aquí, pero en el Otro Lado. Genera un giro con complicación que implique algo del Otro Lado.

### TUS ACCIONES MALDITAS (ELIGE 1)

- Los restos de tu alma cruzan al Otro Lado dejando tu cuerpo en catalepsia. Genera un giro con complicación que implique peligro.
- Te ríes de la muerte. Genera un giro con complicación que implique a una persona querida.
- Encuentras el camino en el Otro Lado. Genera un giro con complicación que implique problemas futuros.

### TU ARTE MÁGICA MALDITA

#### EL OTRO LADO

Manejar brechas, moverse por el Otro Lado, protección en y contra el Otro Lado.

RIESGO: El Otro Lado toma el control.

INICIACIÓN: Sobrevivir una noche más allá del mar del Otro Lado.

Personalidad con que haces magia:

Tu trauma en tu iniciación:

Cómo haces magia:

Cuando falla tu magia:



## TUS ACCIONES DE MAGIA MALDITA

- ❑ **Desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato** siempre con coste de un sacrificio acorde al arte a usar.
- ❑ **Hacer un ritual para un efecto complejo o permanente** Además de un sacrificio, siempre con **coste** de (tú eliges 1 y la Voz Tenebrosa 1): componentes extraños o escasos, resultado no demasiado fiable, demasiado tiempo, demasiado esfuerzo, magia desconocida, prohibida o peligrosa, efecto no exactamente como querías, endeudará a la familia, necesitarás ayuda de alguien en particular.

## TUS SACRIFICIOS MÁGICOS

La magia que dé un giro relevante a la historia requerirá un sacrificio. Será mayor con magia más poderosa. No puedes repetirlo en la misma historia.

Sugerencias: un día o noche importante, sacrificar algo muy querido, entregara alguien querido al Otro Lado, perderse en él, traer algo de él, liberar algo terrible de él vinculado a ti, abrir una brecha que deberás cerrar pronto.

---



---



---

## SECUELAS MENTALES

Pesadillas, Obsesión, Paranoia,  
Terror, Desconfianza,  
Ambición, Sonambulismo...

---



---

Trauma: 

---

## SECUELAS FÍSICAS

Fatiga, Exhausto, Mareo,  
Herida, Desgarro, Torcedura,  
Enfermedad, Hueso roto...

---



---

Incapacitación: 

---

## PROBLEMAS QUE TE AMENAZAN

---



---



---

## AYUDAS QUE TE DEBEN

## OTROS GIROS PENDIENTES

---



---

## TU CÍRCULO SOCIAL:

(Relaciona cada nuevo PNC  
con uno de vuestros PC)

- \_\_\_\_\_: A veces te llamaba/n\_\_\_\_\_ confundiéndote con alguien que también vivió en la mansión.
- \_\_\_\_\_: Expulsó a\_\_\_\_\_ de\_\_\_\_\_ por algo que en realidad hiciste tú.
- \_\_\_\_\_: Te ofreció traicionar a tu familia y trabajar para él/ella/ellos buscando algo en el Otro Lado.
- \_\_\_\_\_: Te quiere destruir por motivos que desconoces.
- \_\_\_\_\_: Tu confidente o mejor amigo/a, con quien compartes secretos o descubrimientos del Otro Lado.
- \_\_\_\_\_: Tu rival, quien te pone en peligro a ti u otros en o por culpa del Otro Lado.
- \_\_\_\_\_: Tu mentor/a, quien te enseñó a moverte por el Otro Lado.
- \_\_\_\_\_: Te salvó.
- \_\_\_\_\_: Lo/a salvaste.
- \_\_\_\_\_: Te quiere matar.
- \_\_\_\_\_: Te oculta algo.
- \_\_\_\_\_: Te quiere manipular.
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_

## TU CÍRCULO DE PODER MÁGICO

- ❑ I. APRENDIZ. Hechizos: Simples, conocidos. (Iniciación: Entregar un frasco de tu sangre a la Orden)
- ❑ II. INICIADA/O. Hechizos: Detallados, ajenos. (Iniciación: Destruir algo valioso a lo que te aferras)
- ❑ III. MAGA/O. Hechizos: Complejos, antiguos. (Iniciación: Destruir sin ayuda a algo peligroso por encima de tu poder)
- ❑ IV. MAESTRA/O. Hechizos: Poderosos, malditos. (Iniciación: Pactar con un ente poderoso ofreciendo algo fundamental)
- ❑ V. ARCHIMAGA/O. Hechizos: Peligrosos, desconocidos, legendarios. (Iniciación: Sacrificar ser querido que hizo acto terrible)



## TU AYUDA DE CÁMARA

Su nombre: 

---

Es (escribe 2): 

---

## TU LABORATORIO

Apariencia: 

---

Problema: 

---

## TU BIBLIOTECA Y OBJETOS TENEBROSOS

Campanilla que hace que te oigan incluso desde el Otro Lado,

---



---

## INDICIOS DE TU ENIGMA

(Al resolver tu Enigma, borra los indicios y crea uno nuevo con la Voz Tenebrosa usando hilos pendientes.)

---



---



---



---



---



---





## TU CAMINO DE NIEBLA

### I. AL BORDE DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### II. TOCANDO LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### III. CRUZANDO A LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### IV. EL CORAZÓN DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: Larvas. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### V. NO PUEDES VOLVER ☐☐☐☐☐

Magia: Niebla. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### AL COMPLETAR UN RECORRIDO (las 5 casillas):

-**Elige magia:** Maldiciones, el Otro Lado Profundo, Cuervos.

-**Añade un efecto a tu maldición:** hace daño a alguien cercano, dura demasiado, atrae algo peligroso, vulnerable a la niebla, cuervos, Otro Lado o seres espectrales, piel fría, cara pálida, cuerpo inerte, parece muerto/a...

## TU CAMINO DE APRENDIZAJE

Al final de la sesión marca 1 casilla por cada sí:

- Hiciste algo Corvus.
- Detonaste tu Maldición al menos una vez.
- Descubriste un indicio de tu Enigma.
- Descubriste algo de la vida secreta de tu persona amada.
- Complicaste a la familia o la Orden con el Otro Lado.
- Hiciste algo inquietante con el Otro Lado.

Con todas marcadas, borra y elige un Avance.

- AVANCES**
- ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba

## CÓMO CREAR TU SIN ALMA

Los cuervos te dan la bienvenida al paso más importante de Raven: Definir tu Personaje.

Es fundamental que dediquéis tiempo en la sesión cero a definir los elementos de cada personaje. Se ofrecen aquí opciones para cada uno. También se sugieren fragmentos de frases para la Maldición, persona amada, relaciones familiares y Enigma. Combinarlos hasta que te sugiera una idea y reescribela como desees. También puedes inventar cualquier elemento, manteniendo el tono de Raven y del tipo de personaje.

1. **Tu nombre:** Virginia, Edgar, Valdemar, Margaret...

2. **Lo que te hace Aristócrata:** Estudiante, Abogado/a, Comerciante, ...

3. **Lo que te hace Tenebrosa/o:** Silenciosa/o, Observadora/o, Curiosa/o, Temeraria/o, Calmada/o, ...

4. **Lo que te hace Elegante:** Pasar desapercibida/o, Pálida/o, Ropa raída, Movimientos rígidos, ...

5. **Personalidad:** Cómo actúas e interaccionas con la historia y los dados que tiras para un giro. Distribuye Muy (3dC), Bastante (2dC), Bastante (2dC), Poco (1d), Poco (1d), Nada (0dN) entre Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguínea.

6. **Tendencia:** Formas de actuar inquietantes a las que tienes tendencia.

**Define 1. Sugerencias:** Desafiar a la autoridad, pese a quien pese, ...

7. **Tu Maldición:** Compón una frase con estos elementos:

**CONCEPTO:** Sufres catalepsia, el Otro Lado te llama, cuando duermes vagas sin control por el Otro Lado, estás muerta/o.

**ADEMÁS:** en cualquier momento, eres arrastrada/o, no se te puede despertar, la gente te rehúye, pareces muerta/o en vida.

**Y TIENE QUE VER CON** persona amada, enemiga/o, cercana/o, familia o desconocida/o, algo tuyo, algo de otra persona/ser, un lugar que no recuerdas del Otro Lado.

8. **Tu persona amada:** Compón una frase con estos elementos:

**ES:** : Incomprensible, Adorable, Peligrosa/o, Mago/a.

**PERO:** Está muerto/a, hay dos iguales que él/ella, te enamoraste por un cuadro de alguien muerto, revivió con un ritual que te saldrá caro, enfrentado/a, te ha salvado muchas veces del Otro Lado.

**Y TIENE QUE VER CON:** la Orden, la Logia, el Gremio, la familia.

9. **Tus hermanas y hermanos.** Compón frases de relación con 3 hermanas/os con:

**RELACIÓN:** La/lo ayudaste a, casi la/lo mataste para, siempre te ayuda a.

**HICISTE/HIZO:** no morir, fingir vida, vagar por el Otro Lado, sobrevivir, vengarte/se.

**CÓMO:** viajando muy profundo al Otro Lado y casi no volviste, por tu espectro vengativo, te saca del ataúd, siempre a cualquier precio.

**IMPLICA A:** tu/su persona amada, alguien de la familia, alguien cercano, alguien enemigo.

**AUNQUE:** a tu/su pesar, ignoras por qué, obligado/a, la/le obligaste, por última vez.

10. **Magia. \*Personalidad:** Elige cuál usas siempre para tu magia.

**\*Tu trauma de iniciación:** Lo sufriste cuando aprendiste tu arte mágica maldita, así que defínelo.

Elige también los otros rasgos de tu magia.

11. **Tu Enigma.** Compón una frase con estos elementos:

**QUIÉN:** ¿Qué, quién o quiénes...

**HIZO:** quiere vengarse de ti, que os reunáis al fin y quedarse con tu cuerpo, llevarte a tu hogar en el Otro Lado, provocó tu catalepsia de pequeña, provocó la pérdida de tu alma.

**QUE AFECTA A:** persona amada, alguien que odias, alguien que te odia, alguien de tu familia?

**Y RELACIONADO CON EL SECRETO DE:** Logia, Orden, Gremio, origen de Raven, guerra y maldición de Raven, niebla, Otro Lado, familia Corvus, mansión Corvus.

12. **Tu círculo social**

**AL CREAR TU PERSONAJE:** Asigna estas personas a alguna relación: tu madre, tu padre, el líder de la Orden, el Custodio. Si quieres, también estas: la líder del Gremio, alguien problemático de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión.

**DURANTE EL JUEGO:** puedes añadir una relación ya existente o nueva cuando aparezca alguien relevante en la historia.

13. **Tu ayuda de cámara:** (elige o escribe 2) Desconfía desde que perdiste el alma, murmura sobre ti con el resto de servidumbre, te protege a cualquier precio, te vigila, conoce el Otro Lado pero no te lo dice, ha visto el alma que perdiste, te ayuda en lo que necesites excepto del Otro Lado, te traicionará.

14. **Tu laboratorio:**

**APARIENCIA:** (Escribe 1) Despacho profesional con libros y notas arcanas, habitación con antigüedades que ya estaban allí, sótano sin ventanas con cordón y campanilla, ático viejo de grandes ventanales...

**PROBLEMA:** (Escribe 1) Demasiado lejos de todos, a veces te quedas aislada/o...



# INVOCADOR/A OBSESIONADO/A

TU NOMBRE:

LO QUE TE HACE TENEBROSA/O:

LO QUE TE HACE ARISTÓCRATA:

LO QUE TE HACE ELEGANTE:

## PERSONALIDAD

SUELES ACTUAR DE FORMA...



### CREATIVA

Acciones inventivas, espontáneas



### CULTA

Acciones de conocimiento, indagación



### ORGULLOSA

Acciones con determinación, confrontación



### PASIONAL

Acciones irracionales, temerarias



### RACIONAL

Acciones de observación, precavidas



### SANGUÍNEAS

Acciones pragmáticas, físicas

### PARA SABER QUÉ PERSONALIDAD USAS:

¿Cómo estoy siendo o actuando ahora?  
Ante la duda, usa la segunda  
Personalidad más alta.

### REPARTE

3dC (Muy), 2dC (Bastante), 2dC (Bastante),  
1dC (Poco), 1dC (Poco), 0dC (Nada)



*Vives entre fantasmas. Los atraes, te ven, y no siempre lo que quieren  
es bueno para ti o para otros. Pero no puedes  
dejar de sentirte en casa con ellos.*



### TÚ TENDENCIA INQUIETANTE A...

+1DC SI DESCRIBES TU ACCIÓN PARA QUE ENCAJE CON UNA TENDENCIA.

### TU MALDICIÓN

#### EL RETRATO OVAL

(TEMA: CAÍDA HACIA EL MUNDO ESPECTRAL)

DESATA TU MALDICIÓN para un éxito con giro con complicación (la complicación estará provocada por tu maldición). Avanzas 1 paso en tu Camino de Niebla.

Una vez por relato.

### TUS HERMANAS Y HERMANOS

- Ayudaste a \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_
- Casi mataste a \_\_\_\_\_ para \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ te ayuda siempre a \_\_\_\_\_

### TU ENIGMA PERSONAL

OBTÉN UN INDICIO de tu Enigma pidiendo que la situación actual esté relacionada con él. La Voz Tenebrosa te dará un indicio conectado con: un misterio de Raven, el relato actual, alguien Corvus, una facción o amenaza de raven. Una vez por relato.

### TU PERSONA AMADA MALDITA

Su nombre \_\_\_\_\_

Su conflicto \_\_\_\_\_

### TUS ACCIONES CORVUS

Solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada para recuperarte de o reducir una secuela mental o física. Genera un giro con complicación que implique tu adicción o a tu persona amada.

**Explorar tu Enigma.** Una vez por relato, podrás pedir una escena que profundice en un indicio de tu Enigma. También puedes pedir jugar un relato donde se resuelva tu Enigma. Deberá usar tus indicios e involucrar a tu familia.

### TUS ACCIONES DE INVOCADOR/A (ELIGE 1)

- ☐ Conoces a algún espectro que puede ayudarte. Genera un giro con complicación que implique deuda.
- ☐ Puedes acceder a cualquiera de la alta sociedad por tus sesiones espiritistas. Genera un giro con complicación que implique futuros problemas.
- ☐ Has oído una historia de espectros útil. Genera un giro con complicación que implique peligro.

### TUS ACCIONES MALDITAS (ELIGE 1)

- ☐ Invocas cualquier espectro humano con tu tablilla. Genera un giro con complicación que implique un precio.
- ☐ Revives en ti la vida de un espectro humano. Genera un giro con complicación que implique su muerte.
- ☐ Ves a cualquier espectro visible. Genera un giro con complicación que implique peligro.

### TU ARTE MÁGICA MALDITA

#### ESPECTROS

Invocación, sometimiento, destrucción y protección de fantasmas.

**RIESGO:** Obsesión de un fantasma con el lanzador.

**INICIACIÓN:** Invocar el fantasma de un ser querido y atarlo.

Personalidad con que haces magia:

Tu trauma en tu iniciación:

Cómo haces magia:

Cuando falla tu magia:



## TUS ACCIONES DE MAGIA MALDITA

- ❑ **Desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato.** Siempre con coste de un sacrificio acorde al arte a usar.
- ❑ **Hacer un ritual para un efecto complejo o permanente.** Además de un sacrificio, siempre con **coste** de (tú eliges 1 y la Voz Tenebrosa 1): componentes extraños o escasos, resultado no demasiado fiable, demasiado tiempo, demasiado esfuerzo, magia desconocida, prohibida o peligrosa, efecto no exactamente como querías, endeudará a la familia, necesitarás ayuda de alguien en particular.

## TUS SACRIFICIOS MÁGICOS

La magia que dé un giro relevante a la historia requerirá un sacrificio. Será mayor con magia más poderosa. No puedes repetirlo en la misma historia.

Sugerencias: un día o noche importante, sacrificar algo muy querido, entregar algo de un espectro querido, hacer algo incómodo por un espectro, cumplir su venganza a tu pesar, dejarte poseer, entregarle un recuerdo, entregarle un cuerpo querido que acaba de morir.

.....

.....

## SECUELAS MENTALES

Pesadillas, Obsesión, Paranoia,  
Terror, Desconfianza,  
Ambición, Sonambulismo...

.....

.....

Trauma: .....

## SECUELAS FÍSICAS

Fatiga, Exhausto, Mareo,  
Herida, Desgarro, Torcedura,  
Enfermedad, Hueso roto...

.....

.....

Incapacitación: .....

## PROBLEMAS QUE TE AMENAZAN

.....

.....

.....

## AYUDAS QUE TE DEBEN

.....

.....

.....

## OTROS GIROS PENDIENTES

.....

.....

## TU CÍRCULO SOCIAL:

(Relaciona cada nuevo PNC  
con uno de vuestros PC)

- .....: : Te encerró de pequeño/a en un sótano de la mansión varias noches entre espíritus y nunca te dijo por qué.
- .....: Sabe quién pintó un retrato oval que es como tú, pero ha desaparecido.
- .....: : Quiere que traigas con tu tablilla algo para .....
- .....: Quiere destruir tu tablilla..
- .....: Tu confidente o mejor amigo/a, con quien compartes tu mundo de espíritus.
- .....: Tu rival, quien compite contigo para controlar cada espíritu.
- .....: Tu mentor/a, quien te enseñó a manejar tu tablilla.
- .....: Te protege de los espíritus.
- .....: Te salvó.
- .....: Lo/a salvaste.
- .....: Te quiere matar.
- .....: Te oculta algo.
- .....: Te quiere manipular.
- .....: .....
- .....: .....
- .....: .....

## TU CÍRCULO DE PODER MÁGICO

- ❑ I. APRENDIZ. Hechizos: Simples, conocidos. (Iniciación: Entregar un frasco de tu sangre a la Orden)
- ❑ II. INICIADA/O. Hechizos: Detallados, ajenos. (Iniciación: Destruir algo valioso a lo que te aferras)
- ❑ III. MAGA/O. Hechizos: Complejos, antiguos. (Iniciación: Destruir sin ayuda a algo peligroso por encima de tu poder)
- ❑ IV. MAESTRA/O. Hechizos: Poderosos, malditos. (Iniciación: Pactar con un ente poderoso ofreciendo algo fundamental)
- ❑ V. ARCHIMAGA/O. Hechizos: Peligrosos, desconocidos, legendarios. (Iniciación: Sacrificar ser querido que hizo acto terrible)



## TU AYUDA DE CÁMARA

Su nombre: .....

Es (escribe 2): .....

## TU LABORATORIO

Apariencia: .....

Problema: .....

## TU BIBLIOTECA Y OBJETOS TENEBROSOS

Una vieja tablilla de espíritus que solo tú entiendes, .....

.....

.....

## INDICIOS DE TU ENIGMA

(Al resolver tu Enigma, borra los indicios y crea uno nuevo con la Voz Tenebrosa usando hilos pendientes.)

.....

.....

.....

.....

.....





## TU CAMINO DE NIEBLA

### I. AL BORDE DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### II. TOCANDO LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### III. CRUZANDO A LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### IV. EL CORAZÓN DE LA NIEBLA ☐☐☐☐☐

Magia: Larvas. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### V. NO PUEDES VOLVER ☐☐☐☐☐

Magia: Niebla. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### AL COMPLETAR UN RECORRIDO (las 5 casillas):

-**Elige magia:** Maldiciones, el Otro Lado Profundo, Cuervos.

-**Añade un efecto a tu maldición:** hace daño a alguien cercano, dura demasiado, atrae algo peligroso, vulnerable a la niebla, cuervos, Otro Lado o seres espectrales, piel fría, cara pálida, cuerpo inerte, parece muerto/a...

## TU CAMINO DE APRENDIZAJE

Al final de la sesión marca 1 casilla por cada sí:

- Hiciste algo Corvus.
- Detonaste tu Maldición al menos una vez
- Descubriste un indicio de tu Enigma
- Descubriste algo de la vida secreta de tu persona amada
- Complicaste a la familia o la Orden con tus invocaciones
- Hiciste algo inquietante con algún ser espectral

Con todas marcadas, borra y elige un Avance.

- AVANCES**
- ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba

## CÓMO CREAR TU NIGROMANTE

Los cuervos te dan la bienvenida al paso más importante de Raven: Definir tu Personaje.

Es fundamental que dediquéis tiempo en la sesión cero a definir los elementos de cada personaje. Se ofrecen aquí opciones para cada uno. También se sugieren fragmentos de frases para la Maldición, persona amada, relaciones familiares y Enigma. Combinarlos hasta que te sugiera una idea y reescribela como desees. También puedes inventar cualquier elemento, manteniendo el tono de Raven y del tipo de personaje.

- 1. Tu nombre:** Annabel, Pluto, Hécate, Egaeus, ...
- 2. Lo que te hace Aristócrata:** Erudita, Espiritista, Científica, ...
- 3. Lo que te hace Tenebrosa/o:** Adicto/a a invocar, Inseguro/a, Sobreconfiado/a, Paranoico/a, Demasiado impávido/a, ...
- 4. Lo que te hace Elegante:** De pocos movimientos, Pálido/a, Mirada fija, Mirada perdida, Ropa roja...
- 5. Personalidad:** Cómo actúas e interaccionas con la historia y los dados que tiras para un giro. Distribuye Muy (3dC), Bastante (2dC), Bastante (2dC), Poco (1d), Poco (1d), Nada (0dN) entre Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguinea.
- 6. Tendencia:** Formas de actuar inquietantes a las que tienes tendencia. Define 1. Sugerencias: Enterarte de secretos ajenos usando medios tenebrosos...
- 7. Tu Maldición:** Compón una frase con estos elementos:  
**CONCEPTO:** Adicto/a a invocar con tu tablilla, los espíritus te acechan, nunca estás seguro/a de si esa persona es un espíritu, no encajas con tu época, lugar o cuerpo.  
**ADEMÁS:** no siempre te obedecen, dicen que eres uno de ellos, siempre están muertos, siempre va mal cuando tratas con ellos.  
**Y TIENE QUE VER CON** alguien amado, enemigo, cercano, familia o desconocido, algo tuyo, algo de otra persona/ser, con apariciones en lugares malditos.
- 8. Tu persona amada:** Compón una frase con estos elementos:  
**ES:** Etérea/o, Lánguida/o, Duele al tocar su piel, Un espectro  
**PERO:** La/o invocaste tú y aún no has pagado el precio, quiere revivir, alguien la/o mató, inquieta a los demás  
**Y TIENE QUE VER CON:** la Orden, la Logia, el Gremio, la familia.
- 9. Tus hermanas y hermanos.** Compón frases de relación con 3 hermanas/os con:  
**RELACIÓN:** La/lo ayudaste a, casi la/lo mataste para, siempre te ayuda a.  
**HICISTE/HIZO:** : invocar, destruir, ser poseída/o, buscar un secreto, dañar.

**CÓMO:** con tu tablilla, con un espectro cercano, arriesgando tu/su alma, con tu persona amada.

**IMPLICA A:** tu persona amada, alguien de la familia, alguien cercano, alguien enemigo.

**AUNQUE:** a tu/su pesar, casi mató a alguien, obligado/a, la/le obligaste, por última vez, te ayuda a no perderte entre espíritus.

**10. Magia. \*Personalidad:** Elige cuál usas siempre para tu magia.

**\*Tu trauma de iniciación:** Define el que sufriste cuando aprendiste tu arte mágica maldita.

**\*Cómo haces magia:** Susurros en idioma córvido, Mirada mesmerizante, Gestos enrevesados...

**\*Cuando falla tu magia:** Te desmayas, hieres a alguien, generas lo contrario...

**11. Tu Enigma.** Compón una frase con estos elementos:

**QUIÉN:** ¿Qué, quién o quiénes...

**HIZO:** : te encerró de pequeña en sótano de mansión, te dejó entre espíritus, creó esa tablilla y para qué

**QUE AFECTA A:** quienes invocas, quienes amas, quienes conoces, quienes odias?

**Y RELACIONADO CON EL SECRETO DE:** Logia, Orden, Gremio, origen de Raven, guerra y maldición de Raven, niebla, Otro Lado, familia Corvus, Mansión Corvus.

**12. Tu Circulo Social**

**AL CREAR TU PERSONAJE:** Asigna estas personas a alguna relación: tu madre, tu padre, el líder de la Orden, el Custodio. Si quieres, también estas: la líder del Gremio, alguien problemático de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión.

**DURANTE EL JUEGO:** puedes añadir una relación ya existente o nueva cuando aparezca alguien relevante en la historia.

**13. Tu ayuda de cámara:** (escribe 2) Te salvó de tu madre o padre, no le gustan tus fantasmas, tus fantasmas la/lo rehúyen, atrae los fantasmas, cuidaba a un familiar tuyo que murió, pide consejo sobre ti al resto de la servidumbre, no duerme y vigila tu sueño, ve cosas que tú no...

**14. Tu laboratorio:** (escoge una apariencia y un problema)

**APARIENCIA:** (Escoge 1) Salón con mesa de invocaciones, sala vacía de paredes negras, dormitorio lleno de objetos esotéricos, sótano, viejo ático...

**PROBLEMA:** (Escoge 1) Lugar escondido que pueden no encontrar cuando sea necesario, adictivo...

# POETA MALDITA/O

*Naciste con la mente enloquecida porque ves cosas en tu arte que nadie más ve. Tu vida está atada a tu poesía, a tu pasión, a tu adicción a lo que surge de tu pluma... y a la de las drogas que acallan lo que ves.*

TU NOMBRE:

LO QUE TE HACE TENEBROSA/O:

LO QUE TE HACE ARISTÓCRATA:

LO QUE TE HACE ELEGANTE:

## PERSONALIDAD

SUELES ACTUAR DE FORMA...



### CREATIVA

Acciones inventivas, espontáneas



### CULTA

Acciones de conocimiento, indagación



### ORGULLOSA

Acciones con determinación, confrontación



### PASIONAL

Acciones irracionales, temerarias



### RACIONAL

Acciones de observación, precavidas



### SANGÜÍNEAS

Acciones pragmáticas, físicas

**PARA SABER QUÉ PERSONALIDAD USAS:**

¿Cómo estoy siendo o actuando ahora?  
Ante la duda, usa la segunda  
Personalidad más alta.

## REPARTE

3dC (Muy), 2dC (Bastante), 2dC (Bastante),  
1dC (Poco), 1dC (Poco), 0dC (Nada)





### TÍENES TENDENCIA INQUIETANTE A...

+1DC SI DESCRIBES TU ACCIÓN PARA QUE ENCAJE CON UNA TENDENCIA.

### TU MALDICIÓN

#### LA MÁSCARA DE LA MUERTE ROJA (TEMA: LA OBSESIÓN DE LA CREACIÓN)

DESATA TU MALDICIÓN para un éxito con giro con complicación (la complicación estará provocada por tu maldición). Avanzas 1 paso en tu Camino de Niebla.  
Una vez por relato.

### TUS HERMANAS Y HERMANOS

- Ayudaste a \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_
- Casi mataste a \_\_\_\_\_ para \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ te ayuda siempre a \_\_\_\_\_

### TU ENIGMA PERSONAL

OBTÉN UN INDICIO de tu Enigma pidiendo que la situación actual esté relacionada con él. La voz tenebrosa te dará un indicio conectado con: un misterio de Raven, el relato actual, alguien Corvus, una facción o amenaza de Raven. Una vez por relato.

### TU PERSONA AMADA MALDITA

Su nombre \_\_\_\_\_  
Su conflicto \_\_\_\_\_

### TUS ACCIONES CORVUS

Solazarte obsesivamente en tu adicción o tu persona amada para recuperarte de o reducir una secuela mental o física. Genera un giro con complicación que implique tu adicción o a tu persona amada.

Explorar tu Enigma. Una vez por relato, podrás pedir una escena que profundice en un indicio de tu Enigma. También puedes pedir jugar un relato donde se resuelva tu Enigma. Deberá usar tus indicios e involucrar a tu familia.

### TUS ACCIONES DE POETA (ELIGE 1)

- Conoces secretos de cualquier lugar de la ciudad donde haya una obra de arte. Genera un giro con complicación que implique peligro.
- Conoces a la persona adecuada de las peores tabernas. Genera un giro con complicación que implique deuda.
- Cualquier persona con sensibilidad artística te admira. Genera un giro con complicación que implique temor.

### TUS ACCIONES MALDITAS (ELIGE 1)

- Lo que creas con tu arte se hace realidad. Genera un giro con complicación que implique descontrol.
- Tu obra te revela una verdad que puede ayudarte. Genera un giro con complicación que implique inexactitud.
- Puedes conmover y convencer a cualquiera con tu escritura. Genera un giro con complicación que implique problemas futuros.

### TU ARTE MÁGICA MALDITA

#### POESÍA

Creación, destino, adivinación, coincidencias.

RIESGO: El destino vuelve las hebras contra el lanzador.

INICIACIÓN: Sacrificar tu mejor sueño al destino infausto.

Personalidad con que haces magia:

Tu trauma en tu iniciación:

Cómo haces magia:

Cuando falla tu magia:



## TUS ACCIONES DE MAGIA MALDITA

- ❑ **Desatar tu magia maldita para un hechizo inmediato** siempre con **coste** de un sacrificio acorde al arte a usar.
- ❑ **Hacer un ritual para un efecto complejo o permanente** Además de un sacrificio, siempre con **coste** de (tú eliges 1 y la Voz Tenebrosa 1): componentes extraños o escasos, resultado no demasiado fiable, demasiado tiempo, demasiado esfuerzo, magia desconocida, prohibida o peligrosa, efecto no exactamente como querías, endeudará a la familia, necesitarás ayuda de alguien en particular.

## TUS SACRIFICIOS MÁGICOS

La magia que dé un giro relevante a la historia requerirá un sacrificio. Será mayor con magia más poderosa. No puedes repetirlo en la misma historia.

Sugerencias: un día o noche importante, sacrificar algo muy querido, usar tu sangre, destruir una obra tuya única, entregarte al exceso peligroso, que alguien esté a punto de matarte, entregar tu triunfo a otra persona.

---



---



---

## SECUELAS MENTALES

Pesadillas, Obsesión, Paranoia,  
Terror, Desconfianza,  
Ambición, Sonambulismo...

Trauma: 

---

## SECUELAS FÍSICAS

Fatiga, Exhausto, Mareo,  
Herida, Desgarro, Torcedura,  
Enfermedad, Hueso roto...

Incapacitación: 

---

## PROBLEMAS QUE TE AMENAZAN

---



---



---

## AYUDAS QUE TE DEBEN

## OTROS GIROS PENDIENTES

---



---

## TU CÍRCULO SOCIAL:

(Relaciona cada nuevo PNC  
con uno de vuestros PCs)

- \_\_\_\_\_: Te protege de tu arte y no te quiere enseñar obras de cuando eras niño/a.
- \_\_\_\_\_: También es artista y te incita a descontrolarte cuando te visita.
- \_\_\_\_\_: Tiene varias de tus obras sin tu consentimiento.
- \_\_\_\_\_: Quiere que uses tu arte para ayudar a \_\_\_\_\_.
- \_\_\_\_\_: Tu confidente o mejor amigo/a, que te da las drogas y con quien te excedes con ellas.
- \_\_\_\_\_: Tu rival, que plagia tus obras.
- \_\_\_\_\_: Tu mentor/a, que te enseñó a controlar tu poder.
- \_\_\_\_\_: Cuida de tu adicción.
- \_\_\_\_\_: Te salvó.
- \_\_\_\_\_: Lo/a salvaste.
- \_\_\_\_\_: Te quiere matar.
- \_\_\_\_\_: Te oculta algo.
- \_\_\_\_\_: Te quiere manipular.
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_

## TU CÍRCULO DE PODER MÁGICO

- ❑ I. APRENDIZ. Hechizos: Simples, conocidos. (Iniciación: Entregar un frasco de tu sangre a la Orden)
- ❑ II. INICIADA/O. Hechizos: Detallados, ajenos. (Iniciación: Destruir algo valioso a lo que te aferras)
- ❑ III. MAGA/O. Hechizos: Complejos, antiguos. (Iniciación: Destruir sin ayuda a algo peligroso por encima de tu poder)
- ❑ IV. MAESTRA/O. Hechizos: Poderosos, malditos. (Iniciación: Pactar con un ente poderoso ofreciendo algo fundamental)
- ❑ V. ARCHIMAGA/O. Hechizos: Peligrosos, desconocidos, legendarios. (Iniciación: Sacrificar ser querido que hizo acto terrible)



## TU AYUDA DE CÁMARA

Su nombre: 

---

Es (escribe 2): 

---

## TU LABORATORIO

Apariencia: 

---

Problema: 

---

## TU BIBLIOTECA Y OBJETOS TENEBROSOS

Tu cuaderno/lienzo/otro lleno de obras que ni recuerdas, 

---

---

## INDICIOS DE TU ENIGMA

(Al resolver tu Enigma, borra los indicios y crea uno nuevo con la Voz Tenebrosa usando hilos pendientes.)

---



---



---



---



---





## TU CAMINO DE NIEBLA

### I. AL BORDE DE LA NIEBLA □ □ □ □ □

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### II. TOCANDO LA NIEBLA □ □ □ □ □

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### III. CRUZANDO A LA NIEBLA □ □ □ □ □

Magia: \_\_\_\_\_ Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### IV. EL CORAZÓN DE LA NIEBLA □ □ □ □ □

Magia: Larvas. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### V. NO PUEDES VOLVER □ □ □ □ □

Magia: Niebla. Rasgo de maldición: \_\_\_\_\_

### AL COMPLETAR UN RECORRIDO (las 5 casillas):

-**Elige magia:** Maldiciones, el Otro Lado Profundo, Cuervos.

-**Añade un efecto a tu maldición:** hace daño a alguien cercano, dura demasiado, atrae algo peligroso, vulnerable a la niebla, cuervos, Otro Lado o seres espectrales, piel fría, cara pálida, cuerpo inerte, parece muerto/a...

## TU CAMINO DE APRENDIZAJE

Al final de la sesión marca 1 casilla por cada sí:

- Hiciste algo Corvus.
- Detonaste tu Maldición al menos una vez
- Descubriste un indicio de tu Enigma
- Descubriste algo de la vida secreta de tu persona amada
- Complicaste a la familia o la Orden con tu arte
- Hiciste algo inquietante con alguna creación

Con todas marcadas, borra y elige un Avance.

- AVANCES**
- ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Nueva Acción de Vocación o Acción Maldita
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba
  - ☐ Nueva Tendencia inquietante
  - ☐ Nueva Arte si superas su iniciación
  - ☐ Avanzas tu Circulo de Poder si superas su prueba

## CÓMO CREAR TU POETA

### Los cuervos te dan la bienvenida al paso más importante de Raven: Definir tu Personaje.

Es fundamental que dediquéis tiempo en la sesión cero a definir los elementos de cada personaje. Se ofrecen aquí opciones para cada uno. También se sugieren fragmentos de frases para la maldición, persona amada, relaciones familiares y enigma. Combinálos hasta que te sugiera una idea y reescribela como desees. También puedes inventar cualquier elemento, manteniendo el tono de Raven y del tipo de personaje.

1. **Tu nombre:** Mary, Victor, Edgar, Rowena...

2. **Lo que te hace Aristócrata:** Poeta, Escritor/a, Pintor/a, Escultor/a, Actriz/Actor...

3. **Lo que te hace Tenebrosa/o:** Excéntrica/o, Caótica/o, Apasionada/o, Histriónica/o, Adicta/o a fumar niebla o beber sangre de cuervo, ...

4. **Lo que te hace Elegante:** Siniestra/o, Moderna/o, Descuidada/o, Colorida/o, Extravagante, Brillante, ...

5. **Personalidad:** Cómo actúas e interaccionas con la historia y los dados que tiras para un giro. Distribuye Muy (3dC), Bastante (2dC), Bastante (2dC), Poco (1d), Poco (1d), Nada (0dN) entre Creativa, Culta, Orgullosa, Pasional, Racional, Sanguínea.

6. **Tendencia:** Formas de actuar inquietantes a las que tienes tendencia.

**Define 1. Sugerencias:** Lanzarte de cabeza al peligro (y disfrutarlo)...

7. **Tu Maldición:** Compón una frase con estos elementos:

**CONCEPTO:** Cuando estás sobria/o o no drogada/o tu arte se descontrola, ves la verdad en tu arte, te obsesiona la obra perfecta, tu arte te muestra lo terrible.

**ADEMÁS:** y no puedes evitar crear a cualquier coste, si lo revelas traerás muerte, enloqueces a otros para crear, lo terrible también te ve a ti.

**Y TIENE QUE VER CON** alguien amado, enemigo, cercano, familia o desconocido, algo tuyo, algo de otra persona/ser, con técnicas terribles de arte.

8. **Tu Persona Amada:** Compón una frase con estos elementos:

**ES:** Atormentada, Poderosa, Frágil, Oscura, Poeta.

**PERO:** : Idéntica a otra persona que amaste y murió, a veces actúa como otra persona, te/os pone en peligro, está en peligro, la ves solo de noche, rival en tu arte.

**Y TIENE QUE VER CON:** la Orden, la Logia, el Gremio, la familia

9. **Tus hermanas y hermanos.** Compón frases de relación con 3 hermanas/os con:

**RELACIÓN:** La/lo ayudaste a, casi la/lo mataste para, siempre te ayuda a.

**HICISTE/HIZO:** crear, enloquecer, dañar, plagiar, olvidar.

**CÓMO:** con tu arte, estando drogada/sobria, enloquecida, con tu obsesión.

**IMPLICA A:** tu persona amada, alguien de la familia, alguien cercano, alguien enemigo.

**AUNQUE:** estaba prohibido, nunca más pudiste crear eso, caíste en la adicción, obligado/a, la/le obligaste.

10. **Magia. \*Personalidad:** Elige cuál usas siempre para tu magia.

**\*Tu trauma de iniciación:** Define el que sufriste cuando aprendiste tu arte mágica maldita.

**\*Cómo haces magia:** Susurros en idioma córvido, Mirada mesmerizante, Gestos enrevesados...

**\*Cuando falla tu magia:** Te desmayas, hieres a alguien, generas lo contrario...

11. **Tu Enigma.** Compón una frase con estos elementos:

**QUIÉN:** ¿Qué, quién o quiénes...

**HIZO:** Te impulsa a crear, no le afecta lo que creas, te engañó para crear algo, te dicta una obra terrible con efectos que desconoces, robó tus obras.

**QUE AFECTA A:** lo que creas, quienes amas, quienes conoces, quienes odias.

**Y RELACIONADO CON EL SECRETO DE:** Logia, Orden, Gremio, origen de Raven, guerra y maldición de Raven, niebla, Otro Lado, familia Corvus, mansión Corvus.

12. **Tu círculo social**

**AL CREAR TU PERSONAJE:** Asigna estas personas a alguna relación: tu madre, tu padre, el líder de la Orden, el Custodio. Si quieres, también estas: la líder del Gremio, alguien problemático de la familia, mayordoma/o o amo/a de llaves de la mansión.

**DURANTE EL JUEGO:** puedes añadir una relación ya existente o nueva cuando aparezca alguien relevante en la historia.

13. **Tu ayuda de cámara:** (escribe 2) Sin lengua, sabe más de lo que parece, cuenta tus secretos al resto de servidumbre, mejor artista que tú, muy vieja/o aunque parece joven, no le afecta tu magia, le has afectado con tu magia más veces, protege tus obras, las destruye, te protege de ti.

14. **Tu laboratorio:**

**APARIENCIA:** (Escoge 1) Biblioteca, gran escritorio, taller artístico en ático, cripta artística, claustro antiguo, ...

**PROBLEMA:** (Escoge 1) Demasiado lleno de obras viejas, muy deteriorado pero perfecto para ti...

## Un ejemplo de juego

Esto que se muestra sería el comienzo de un relato. Correspondería al capítulo del Planteamiento. En él, la Voz Tenebrosa (VT) presenta a las Personas Jugadoras la situación inicial: un evento familiar que pronto derivará en un conflicto.

**Voz Tenebrosa (Dani):** Hoy es el centenario de la muerte de vuestra tatarabuela, lady Victorine Corvus. Cada año la conmemoráis, pues salvó a la familia de ser exterminada cuando su hermana gemela se corrompió y la Orden quiso erradicarlos. Lady Victorine la mató con sus manos y entregó su cadáver a la Orden. Tras eso, se suicidó. Celebraréis una cena, y vuestra madre y vuestro padre llevan desde la mañana dando órdenes a la servidumbre. La noche está cayendo y la niebla ya crece en el exterior, rozando los cristales de la mansión. A pesar de la chimenea, hace frío y la humedad se filtra por grietas invisibles. ¿Dónde estáis cada cual? ¿Qué os retrasa para acudir a la cena?

**Valdemar la Sin Alma (Ana):** Yo he tenido una conversación muy seria con Liam.

**VT:** ¿Tu amado muerto que trajiste del Otro Lado? ¿Qué ha ocurrido?

**Valdemar:** Ha intentado matar otra vez a nuestra prima Berenice. Me ha costado convencerle de que no es una larva, pero él es así, sabe cosas que nadie más sabe. He hecho que me jure que no la matará, sea lo que sea Berenice. Ya hablaré luego con Roderick.

**VT:** Berenice, vuestra prima... y la amante de Roderick. ¿Estabas presente, Roderick?

**Roderick el Nigromante Atormentado (Juanxi):** No. Esta tarde ha vuelto a venir cubierta de sangre y he tenido que traerme los cadáveres que ha dejado para que la Orden no la mate. Me desborda. No puedo estar en todo.

**VT:** ¿Estás yendo a la cena entonces?

**Roderick:** En un rato. Se me acumula el trabajo en mi morgue y ese cuerpo estaba a punto de decirme algo que no termino de entender. Pero lo haré después de la cena.

**VT:** Bien. Tras la cena tiraremos a ver qué giro narrativo produce tu búsqueda del secreto que esconde... o qué sale mal. Entretanto, ¿qué entretiene a Mary y Hécate?

**Hécate la Invocadora Obsesionada (Nélida):** Yo me he tomado muy en serio lo de esta noche y estaba en la biblioteca, buscando la historia de la tatarabuela Victorine. Quiero invocarla con mi tablilla y he estado trasteando. Han venido algunos espectros que no eran ella. Y lo de siempre, me han pedido que si me despidas de su familia, que les busque un cofrecito donde dejaron sus joyas...

**VT:** Un día normal en la vida de Hécate. Obviamente no te hacía falta tirar porque no enfrentabas una amenaza y no produciría un giro en la historia principal, pero para invocar a la tatarabuela sí hará falta. ¿Lo quieres hacer ahora?

**Hécate:** No, quiero probarlo luego con mi familia. Creo que les hará ilusión, e igual así padre no ve tan mal que esté todo el día con la tablilla.

**VT:** Muy sugerente. ¿Qué puede fallar? ¿Y dónde está la discola Mary?

**Mary la Poeta Maldita (María):** En una fiesta en la mansión de Archibald, mi amado. Había mucho baile y vino. Voy a pedirle esta noche que se case conmigo.

**Valdemar:** ¿Después de que tú lo rechazaras, hermana? ¿No



habías dicho que esta vida maldita no es para alguien tan puro como Archibald? Son tus palabras, conste.

**Mary:** Es que está vivo y tengo miedo por él. Pero esta noche he bebido mucha sangre de cuervo y me dejo llevar por mis pasiones.

**VT:** ¿Entonces no vas a ir a la cena de la tatarabuela?

**Mary:** ¡Ah, la cena! Le doy la copa a Archibald, le digo que mañana le preguntaré algo importante y salgo corriendo a buscar a mi cochera. No quiero decepcionar a mamá. Le diré a la cochera que corra.

**VT:** Sabes que es peligroso. Anochece y la niebla ya está llenando las calles de Raven, así que será un giro narrativo: estás enfrentando la amenaza de la niebla, y si sale mal, la historia se complicará para ti, y para tu familia, que igual tiene que salvarte... otra vez.

**Mary:** Privilegios de ser la hermana pequeña.

**VT:** Estupendo. Luego tiraremos los dados y veremos qué depara tu historia. Pero antes, en la mansión, Valdemar, Hécate y Roderick llegáis tarde pero al fin os sentáis a la mesa. Vuestra madre, con la piel cada día más pálida y la actitud más fría por su camino de corrupción, os mira con severidad. Sabéis que os habría traído a la fuerza si no hubieseis llegado. Vuestro padre, en apariencia indiferente, lee un libro de filosofía mientras os dirige de refilón una mirada siniestra que oculta algo. Vuestra madre dice entonces: "No importa que no estéis al completo, pues debemos anunciaros algo. Tenemos una grata visita". Alza una mano hacia el otro lado de la mesa, donde desde hace décadas permanece vacía una vieja silla, y una tenue niebla empieza a formarse en ella. Sentís el frío y oís susurros tenebrosos rodeándonos en la penumbra del salón. Tras unos instantes se forma la silueta de una mujer de ropas anticuadas.

**Valdemar:** ¿La tatarabuela Victorine ha venido? ¿Tenía muchas ganas de conocerla!

**Roderick:** Vaya, no hay una noche sin sorpresas en la familia.

**Hécate:** Me encanta. ¡Ahora voy a poderle preguntar todo lo quería!

**VT:** Vuestro padre levanta la vista del libro, sonríe con crueldad y dice: "No es ella. Es su hermana Laplace, a la que Victorine mató por corromperse. Le quedó algo pendiente y necesitará un cuerpo. ¿A quién elegiremos para ofrecer el suyo?". Me pregunto si es un escalofrío eso que habéis sentido. Pero hagamos un pequeño fundido en negro y veamos ahora cuál es el giro de la historia de Mary. ¿Se perderá en la niebla o llegará a tiempo? ¿El castigo por su tardanza será quizá hospedar en su cuerpo al fantasma de Laplace?



# HOJA DE SEGUIMIENTO Y SUGERENCIAS PARA LA SESIÓN

SITUACIÓN ACTUAL: \_\_\_\_\_

TEMAS A EXPLORAR EN LA SESIÓN : \_\_\_\_\_

GIROS PENDIENTES : \_\_\_\_\_

PC: \_\_\_\_\_



## MALDICIÓN

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## RELACIONES RELEVANTES:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## PROBLEMAS PENDIENTES:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## PERSONA AMADA

MOTIVACIÓN: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

SITUACIÓN: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## SACRIFICIOS RELEVANTES:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## AYUDAS PENDIENTES:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ENIGMA PERSONAL

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## RELACIONES CON PC:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## OTROS GIROS:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

GIRO POSIBLE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

NOTAS \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

