

Furiæ

Per Oculos Proditoris



powered by

THE MAZER

AVISO IMPORTANTE

En las siguientes páginas encontrarás un ejemplo completo de juego. Esto, por supuesto, contiene información de las cartas de evento del juego. Además, debido a las tantas rutas posibles, no se ilustran las consecuencias de todas las cartas de resolución. Estás por tanto ante una demostración jugable de un recorrido completo, y no frente a un tutorial que cubre la infinidad de situaciones que pueden surgir en una partida habitual.

En estas páginas encontrarás representaciones explícitas y no explícitas de:

violencia, muerte, eurocentrismo, asesinato, martirio, horror corporal, traición, contacto visual, religión, dominación, subyugación, enfermedad, brotes, conspiración, mascaradas, esoterismo.

El desarrollo de este juego comenzó el 2 de noviembre de 2022. Esta versión actualizada se publicó el 31 de julio de 2023. Tu Furiæ se realizó utilizando pinturas de dominio público y es una obra referencial que bebe de The Magus de Momatoes (#RPGSEA) y El Hombre Abstracto de Luis Montejano Celma. Las cartas de resolución y eventos derivan de Archipelago III (Matthijs Holter) e Itras by (O. P. Giæver, M. B. Gudmundsen).

Esta obra está bajo la licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> o envíe una carta a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

powered by

THE MAZE



Todo destino tiene un inicio...
ESTE ES EL TUYO*

Oliver Cromwell



Este eres tú



Este es tu fervor belicoso



* Palabras del autor: para esta demostración de cómo jugar, una imagen vale más que mil palabras.

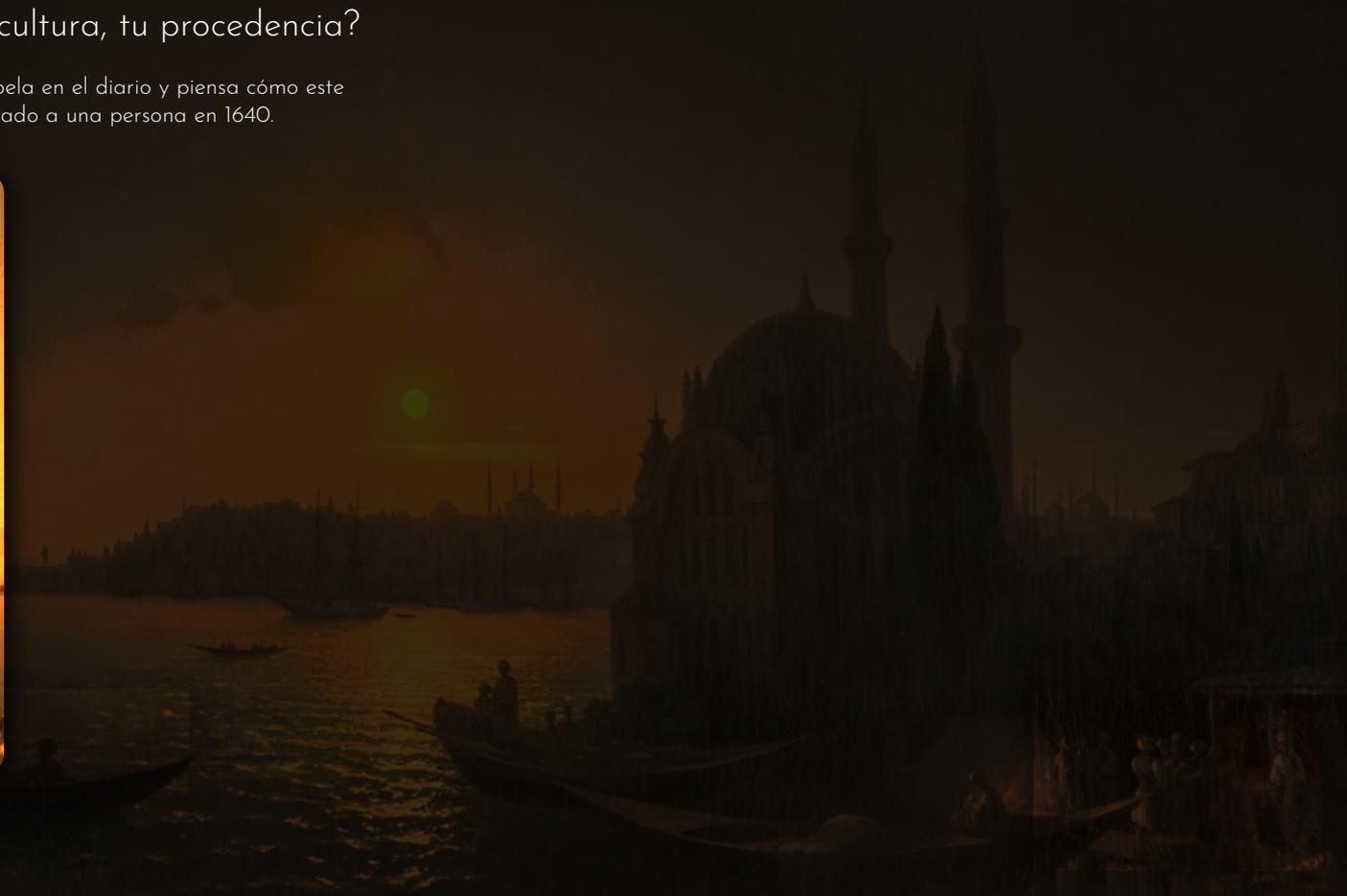
¿Cuál era tu cultura, tu procedencia?

Elige 1 cultura. Escríbela en el diario y piensa cómo este detalle habría moldeado a una persona en 1640.



EUROPEA

cualquier región de Europa occidental, central o del norte.



¿Cuál era tu estatus social?

Elige 1 ocupación. Anótala en
en el diario y piensa cómo este
detalle habría moldeado
a una persona en 1640.



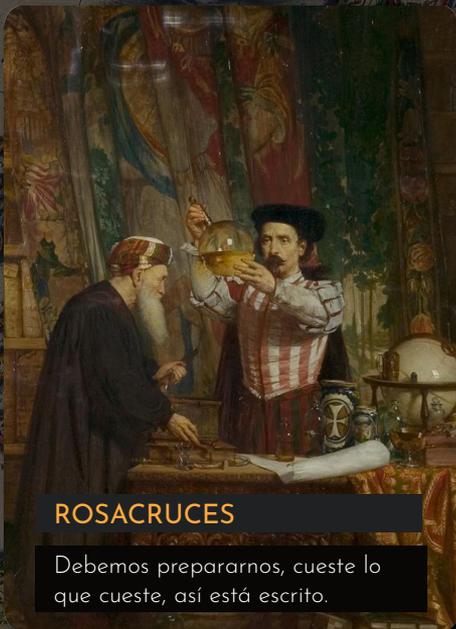
LA NOBLEZA

gobernante, militar, clero,
terrateniente, de la corte.

¿A qué Orden Secreta perteneciste?

Elige 1 orden secreta. Escríbela en en tu diario y piensa brevemente en:

1) qué vieron en ti, 2) los ritos iniciáticos, 3) las primeras misiones, 4) tu mayor logro, 5) una amistad y 6) una rivalidad.



ROSACRUCES

Debemos prepararnos, cueste lo que cueste, así está escrito.

¿Qué vieron en ti?

Un enviado predilecto del Padre de la Sabiduría.

Los ritos iniciáticos:

Carlos I de Inglaterra te presentó a los Rosacruces.

Las primeras misiones:

Estudio esotérico de las Sagradas Escrituras.

Tu mayor logro en la Orden:

Escuchar al Dios Atón a través del Salmo 104.

Una amistad valiosa:

Sir Thomas Fairfax (masón): justo, cínico, resignado.

Una rivalidad enquistada:

William Laud: entusiasta, autoritario, intrincado.

¿Dónde naciste y te criaste?
TU CULTURA*

En Inglaterra



¿Cuál fue tu ocupación?
TU ESTATUS*

Un gobernador militar



Te entrenaste en una...
ORDEN SECRETA*

Un rosacruz



* Palabras del autor: para esta demostración de cómo jugar, una imagen vale más que mil palabras.

¿Quién eres en las buenas?
TU CONCEPTO PRINCIPAL*

La Justicia



¿Quién eres en las malas?
TU COMPLICACIÓN*

La Torre



¿Qué es lo que te mueve?
TU MOTIVACIÓN*

El Colgado



¿Quién aparentas ser?
TU MASCARADA*

El Mago



* Palabras del autor: no necesitas cartas del tarot, pero para esta demostración de cómo jugar, una imagen vale más que mil palabras.

Pero un día, regresaste a casa
NO ERA TU HOGAR*

¿Cómo te **traicionaron?**

REGLAS OPCIONALES

3. tus **pertenencias fueron incautadas** y ahora **te persiguen**.

gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

Thomas Wentworth

Meisje Clio

William Laud

Catalina Fazzo

Enriqueta María

Carlos I

Elizabeth Key

Jacob Astley

Thomas Fairfax



burló a la muerte con el oro de Irlanda.

¿de verdad nació en el Claroscuro?

la serpiente de Baal no entrará en mi reino.

rehace el mundo veloz, sin esperanza.

una sombra pálida que calcina el viento.

ni siquiera era rey entre rosacruces.

la Madre de la Orden en las Américas

olvidó al Padre, entre artefactos.

tu sabio amigo, la piedra y la fosa.

* Palabras del autor: una pelea entre las gentes de Huntingdon, llevó a Oliver Cromwell ante el Consejo privado (Privy council) en 1630.

Estabas atrapado en el centro de
UNA CONSPIRACIÓN



aquella verdad te mató

TU CORAZÓN SE ROMPIÓ
TU ALMA SE DESVANECIÓ



VENGANZA



PODER



TEMPLANZA



CICATRICES

PLANTARSE

9 EVENTOS

ABATIMIENTO

DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

TU PRIMER PASO

Carta de resolución

2 cartas de Dies Irae





VENGANZA



PODER



TEMPLANZA



CICATRICES

PLANTARSE

9 EVENTOS

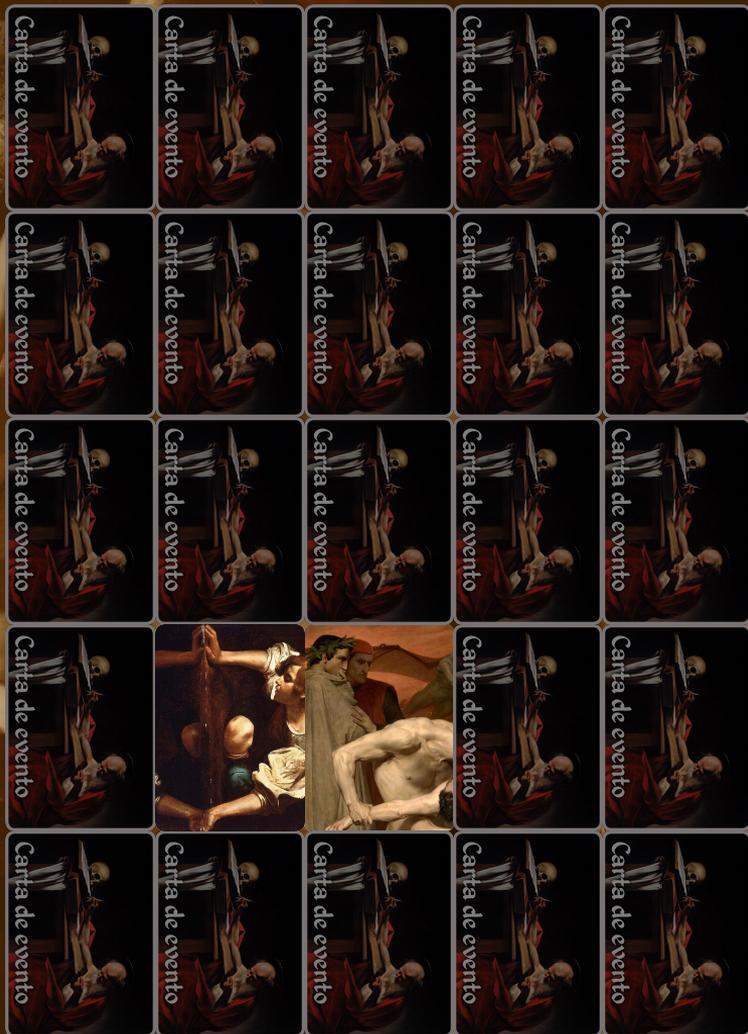
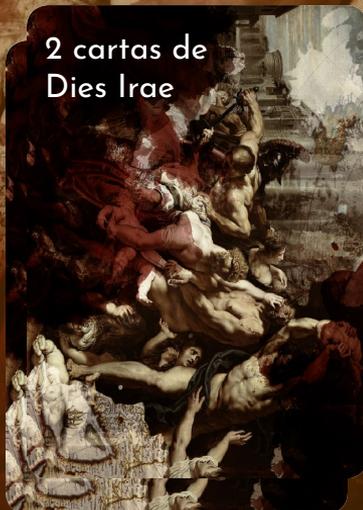
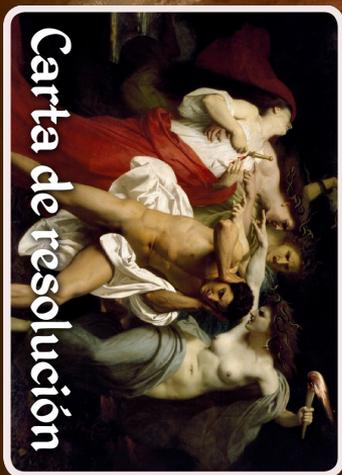
ABATIMIENTO

DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

Diste con alguien, que decía ser tú.





LAS FURIAS (ESTÁN EN CASA, EN EL ESPEJO)

En tu camino de Venganza, alguien viene del Espejo. Es tu doble. ¿Lograrás convencerles de que tú eres la persona auténtica?



Thomas Wentworth

burló a la Muerte con el oro de Irlanda.

"Las furias están en casa en el espejo; es su dirección. Incluso en el agua más clara, si es profunda te puede ahogar. Nunca pienses en sorprenderlas. Tu rostro acercándose siempre tan amigable es la bandera blanca que ignoran. No hay tregua con las Furias".

Reflejos, por R.S. Thomas.

EL CLAROSCURO

Vida: anómalo, *reprensión*.

Materia: perspicacia, extrañeza.

Mente: ensueño, identidad.

Natura: alas, violencia.

Espíritu: *sanguíneo*, atónito.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- *Sí, y...* convences a tu doble para que se sacrifique a las Furias al final, **Traficante de Almas**.
- *Sí, pero...* obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- *Sí, y por ello...* las mismas Furias te amonestarán más tarde, obteniendo la **cicatriz: Castigo severo**.
- *Hace falta ayuda...* alguien que pueda distinguir entre ti y tu doble.
- *Pero solo si...* permites que tu doble tu posea. Obtén la **cicatriz: Posesión doble**.
- *Cartas No...* el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: Una comunión silenciosa, el mundo participa de una identidad cambiante que nunca es la suya. Todas las almas han sido sustituidas.

DESCARTAR

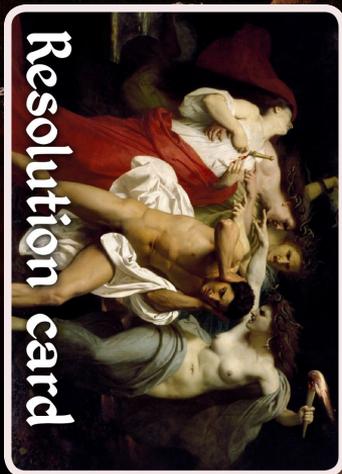
ACEPTAR



PODER



TEMPLANZA



Carta de resolución

SÍ, PERO...

o ESENCIA o

Tu Furiae tiene éxito, pero otra persona se lleva todo el mérito.

o

o APEGO o

Tu Furiae forja/fortalece un apego que menosprecia todo y a todo el mundo.



VENGANZA



CICATRICES

un puñal al corazón de la verdad.

un lobo se proclamó cordero.



VENGANZA

PLANTARSE

9 EVENTOS

ABATIMIENTO

DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

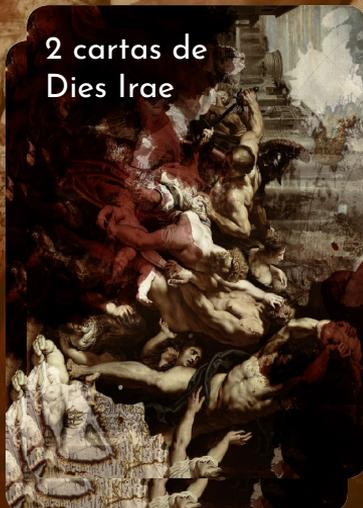


PODER

Quien ama las riquezas jamás se saciará.



TEMPLANZA



CICATRICES





VISIÓN SALVAJE

Meisje Clio

¿de verdad nació en el Claroscuro?

En tu camino de Venganza, tu objetivo desata lo Surreal y te desafía. La esencia en la que piensas viene a derrotarte. ¿Qué vas a hacer?



No somos la medida de todas las cosas, sino meros peones a merced de un Universo danzante, rozando la fina línea que separa lo natural de lo sobrenatural. Mitos, supersticiones y ocultismo son palabras vagas para lo Absurdo. Los monstruos existen sólo porque creemos en ellos con suficiente fuerza. Existen porque creemos en nosotros mismos.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- Sí, y... forjas otra esencia (obtienes una más) desde dentro, **Visitante del Jardín de las Delicias**.
- Sí, pero... obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- Sí, y por ello... duendes del Infierno del Bosco te atraparán, obteniendo la **cicatriz: Demencia**.
- Hace falta ayuda... alguien fácil de engañar, a correr riesgos o a disfrutar del Absurdo.
- Pero solo si... dejas una esencia antes de volver a la Realidad. Obtén la **cicatriz: Desnudez**.
- Cartas No... el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: Monstruos y colores vivos se entrelazan en las vastas tierras de lo Surreal. Un sueño salvaje, del que jamás te podrás despertar.

EL CLAROSCURO

Vida: abominación, **reptante**.

Materia: caliginosa, etérea.

Mente: paradaja, obstinada.

Natura: excentricidad, ocultismo.

Espíritu: vorágine, **dilema**.

DESCARTAR

ACEPTAR

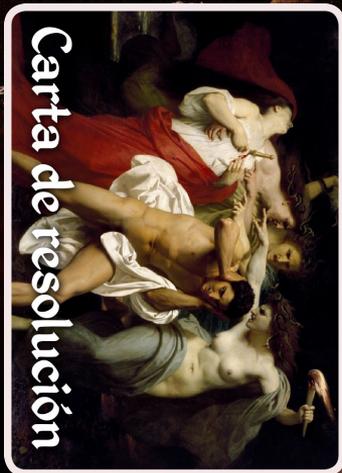


PODER



Fracturada ↓

TEMPLANZA



Carta de resolución

NO, PERO...

o ESENCIA o

Tu Furiae no tiene éxito, pero aprende una valiosa lección.

o

o APEGO o

Tu Furiae forja/fortalece un apego de forma extraña, pero aprende algo valioso.



¿quién le hizo frente y se salvó?

ella habita la Luz y las Sombras.



VENGANZA



CICATRICES

tus antiguas tierras se arrastran cómo un gusano.

paleado en Huntingdon por criaturas del Claroscuro.

¿Qué se siente al reclamar venganza?

Mía es la venganza, pero tú les darás su merecido.



¿Echas de menos a alguien?

Atrás sólo queda fuego y azufre, y estatuas que me desafiaron.





Fobos (dama) y Deimos (armiño)

Miedo en la tierra, pánico en el cielo.

PAVOR ET FORMIDO

En tu camino de Venganza, te encuentras con las encarnaciones de Fobos y Deimos. ¿Serás un catalizador para estas deidades?

Siempre puedes volver a un evento NO resuelto.

Dos tonos llaman sutilmente tu atención. Uno representa el terror a través del Orden, el otro representa el pavor del Caos que se avecina. Sin duda tienen una buena conversación que ofrecer. ¿De verdad crees que el status quo es mejor que un baño de sangre? Olvídate de la rueda. El miedo mantiene el mundo en movimiento.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- **Sí, y...** te conviertes en **La Catálisis Perfecta**. A través del caos, surgirá un nuevo orden temido.
- **Sí, pero...** obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- **Sí, y por ello...** el miedo se apoderará de ti, obteniendo la **cicatriz: Desconfía de tu sombra**.
- **Hace falta ayuda...** alguien lo suficientemente inocente para tener esta conversación por ti.
- **Pero solo si...** te abres a la visión de un mundo por venir. Obtén la **cicatriz: Presagio horrible**.
- **Cartas No...** el peor desenlace, aunque logras mantener tu templanza intacta.

DIES IRAE: Se despiden de ti, sonriendo por última vez. El miedo y el pánico están en el aire. Todos los seres empiezan a morir del estupor, menos tú.

FORTALECER UN APEGO

Decides fortalecer una relación existente. Coge tantas cartas de resolución como dicte el Poder de tu Furiæ. Juega una (1) de ellas. Escribe por qué cultivaste ese apego. Esta acción sustituirá al evento actual. Finalmente, obtén **+1 Venganza**.

Decides ignorar este evento y pasar al siguiente.

DESCARTAR

ACEPTAR



VENGANZA

PLANTARSE

9 EVENTOS

ABATIMIENTO

DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

Al ignorar un evento anterior, debes resolver el siguiente.

SEA EL EVENTO QUE SEA.

el enviado del Padre no pacta con el Mal.



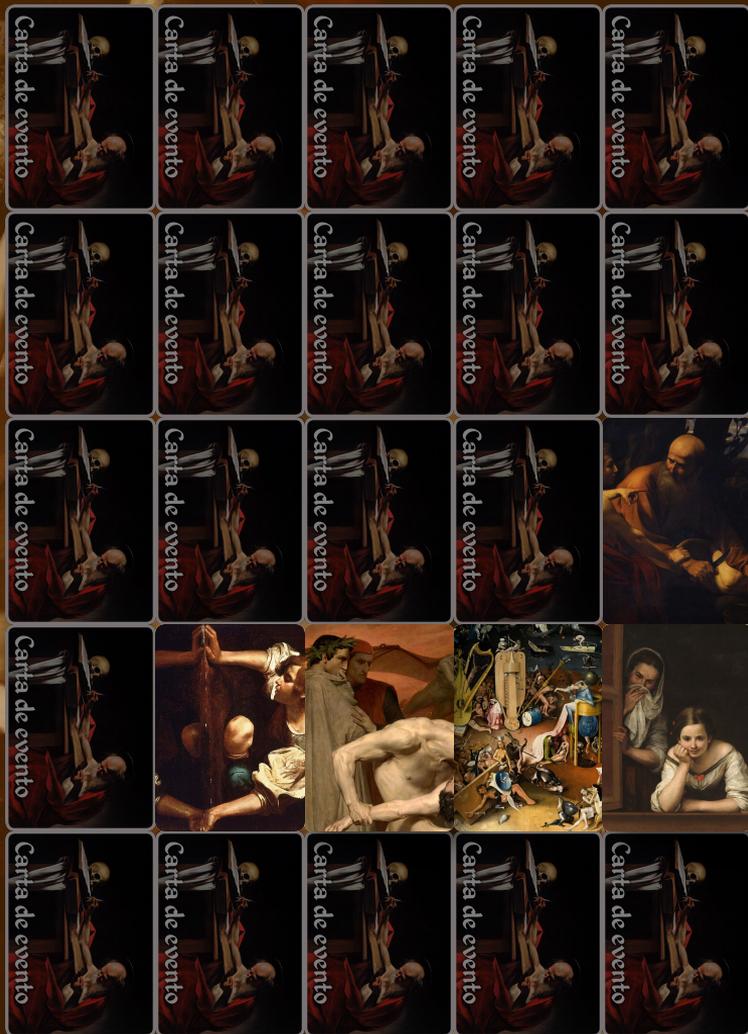
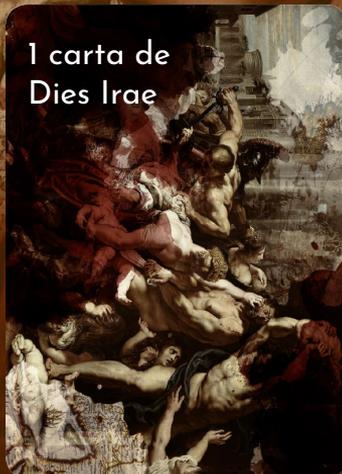
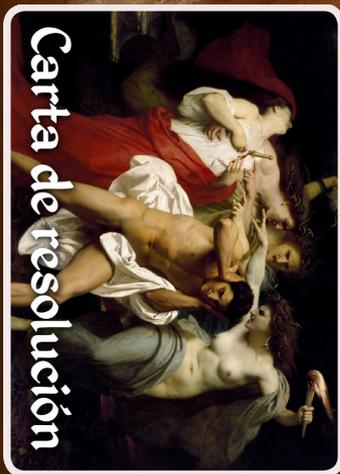
PODER



TEMPLANZA



CICATRICES





William Laud

la sierpe de Baal no entrará en mi reino.

TRIBUNAL SECRETO

En tu camino de Venganza, acabaste en el lugar y el momento equivocados. Tu objetivo y dos matones te están apaleando. ¿Se arrepentirán?

Una grieta se abrió en el cielo y, entonces, la mitad de la ciudad juró no reconocer a la otra mitad. Estabas en ese lugar, entre cultistas, maleantes y enfermos. Fue fácil traerte aquí para interrogarte. Será mejor que tengas una explicación para la calamidad que ha ocurrido. En cualquier caso, será fácil despacharte una vez te arranquemos la verdad.

EL CLAROSCURO

Vida: **súplica**, confianza.
Materia: brecha, llamas.
Mente: secretos, conspiración.
Natura: horror, violencia.
Espíritu: **orden**, caos.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- **Sí, y...** el grupo de matones ruega clemencia (fortalece +1 un apego), **Estratega clemente**.
- **Sí, pero...** obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- **Sí, y por ello...** los matones te traicionarán más tarde, obteniendo la **cicatriz: Pésimo liderazgo**.
- **Hace falta ayuda...** alguien que pueda detener y acabar con este grupo de delincuentes.
- **Pero solo si...** corrompes una esencia para matarles. Obtén la **cicatriz: Marca del Claroscuro**.
- **Cartas No...** el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: Una brecha verde aparece en el cielo. El tiempo se ha detenido. Sólo el propio Claroscuro y sus huestes infernales pueden juzgarte.

DESCARTAR

ACEPTAR

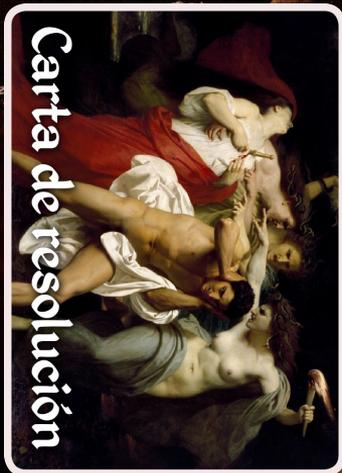


PODER



Fracturada

TEMPLANZA



Carta de resolución

SÍ, PERO...

o ESENCIA o

Tu Furiae tiene éxito, pero algo sale mal, logrando huir por poco.

o

o APEGO o

Tu Furiae forja/fortalece un apego, pero no empieza/va del todo bien.



Disco del Sol, expulsa las tinieblas

abre la Duat en la Cámara Estrellada.



VENGANZA



CICATRICES

una confesión ante el Salmo 104.

Apep se escapó, pero duerme en la Cámara Estrellada.



EL GRAN INVIERNO



Catalina Fazzo

rehace el mundo veloz, sin esperanza.

En tu camino de Venganza, todo se congela. La venganza se sirve mejor fría. ¿Serás tú quien la sirva o su comensal?

Una brisa helada y un viejo escalofrío. Un puente de hielo sobre el Bósforo. Nubes de cenizas volcánicas. De ceniza a ceniza. Nieve sobre Europa, sequías en África y las Antillas. Las campanas de 1620 Anno Domini no suenan, pero sus ecos regresan como una sombra al amanecer. Reclamando viejas tierras y nueva sangre. Se acerca.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- **Sí, y...** abandonas el lugar cómo **el Presagio del Invierno**, un aliento frío, en silencio.
- **Sí, pero...** obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- **Sí, y por ello...** te darán caza en un día nevado, obteniendo la **cicatriz: Presa cazada**.
- **Hace falta ayuda...** alguien que sobrevivió al Gran Invierno, que llegó a dominarlo.
- **Pero solo si...** dejas que el Gran Invierno hiele tu alma. Obtén la **cicatriz: Sangre Helada**.
- **Cartas No...** el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: Dos puntos gigantes de sangre muerden la nieve. La serpiente surge, cubriendo el propio Sol. Níðhöggr ha despertado.

EL CLAROSCURO

Vida: supervivencia, **desolación**.

Materia: hambruna, penuria.

Mente: fortaleza, esfuerzo.

Natura: ventiscas, congelación.

Espíritu: **escalofríos**, inmensidad.

DESCARTAR

ACEPTAR

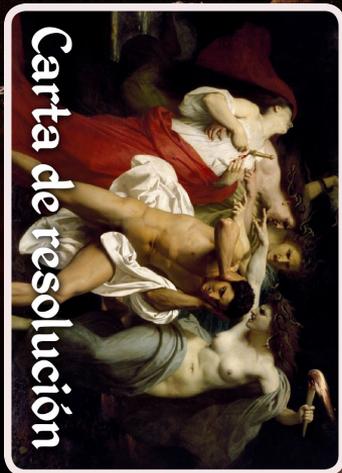


PODER



Fracturada

TEMPLANZA



Carta de resolución

Carta de resolución

SÍ, PERO...

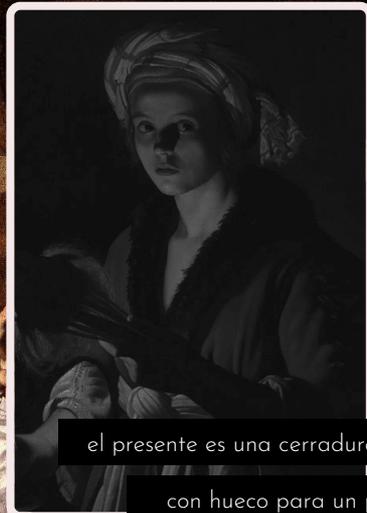
o ESENCIA o

Tu Furiae tiene éxito, pero logra lo que quería, no lo que necesitaba.

o

o APEGO o

Tu Furiae forja/fortalece un apego, pero no logran encajar del todo bien



el presente es una cerradura estrecha

con hueco para un par de ojos; los míos.



VENGANZA



CICATRICES

sobre esa puerta edificaste una nueva Iglesia.

condenaste al olvido la tejedora de destinos, y el tuyo.

¿Qué se siente al reclamar venganza?

Para los herejes eres un déspota. Debes preparar al Protectorado.



¿Volverás a confiar en alguien?

Cielo y Tierra pasarán, mas La Palabra del Señor no pasará.



3

VENGANZA



1

PODER



Fracturada

TEMPLANZA



5

CICATRICES

PLANTARSE

9 EVENTOS

ABATIMIENTO

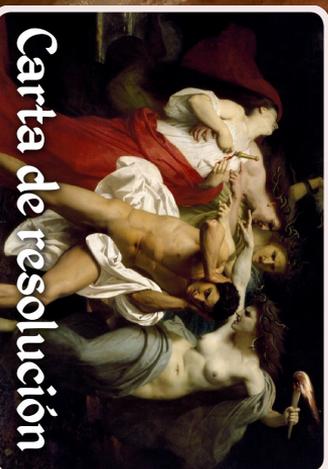
DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

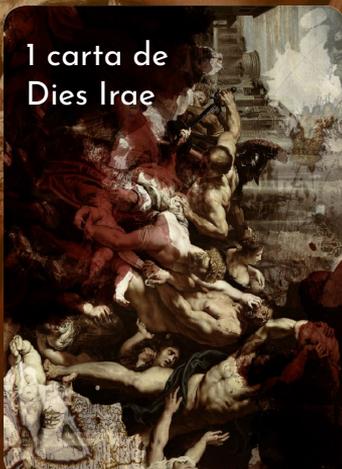
Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

y preguntaste... ¿Tendré respuestas en el Espejo?

Carta de resolución



1 carta de Dies Irae





Enriqueta María

una sombra pálida que calcina el viento.

MUNDO ESPEJO

En tu camino de Venganza, tu objetivo quiere apagar la llama de tu venganza en un mundo reflejado. ¿Lograrás salir indemne de esta trampa?

Mírate en el espejo. Algo es diferente, un pequeño detalle al principio. Pero luego, un laberinto de espejos. ¿Hay algo realmente tuyo en esos espejos? ¿Es tuyo ese cuerpo? ¿Quién te mira? ¿Eres tú? ¿Quién eres tú? Eres tú, Furia, los espejos son tu hogar, pero cuidado. Si no prestas atención, te ahogarás, en el fondo de cada espejo.

EL CLAROSCURO

Vida: **aislamiento**, agobio.

Materia: refracción, distorsión.

Mente: ansiedad, narcisismo.

Natura: irrealidad, extrañeza.

Espíritu: **abatimiento**, angustia.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- **Sí, y...** aprisionas a tu objetivo en su propia trampa, **Caminante del Espejo**.
- **Sí, pero...** obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- **Sí, y por ello...** tu reflejo desaparecerá hasta paralizarte, obteniendo la **cicatriz: Vampirismo**.
- **Hace falta ayuda...** alguien en disposición de arriesgar su vida en el Laberinto de Espejos.
- **Pero solo si...** ya no puedes volver a reconocerte. Obtén la **cicatriz: Desrealización**.
- **Cartas No...** el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: Vagando sin rumbo para siempre en un mundo de reflejos. Gritos interminables agónicos resuenan en cada espejo, hasta que finalmente se rompen.

DESCARTAR

ACEPTAR



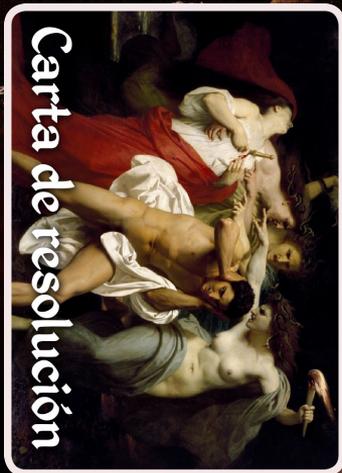
1

PODER



Destrozada ↓

TEMPLANZA



Carta de resolución

Carta de resolución

NO, PERO...

o ESENCIA o
Tu Furiae no tiene éxito, pero algo logra ir bien al menos.

o

o APEGO o
Tu Furiae forja/fortalece un apego de forma insultante, pero sin represalias.



hizo que miraras al espejo confuso.

llegado el Día, verás a Él cara a cara.



+0

VENGANZA



+1

CICATRICES

una cárcel de espejos en el Claroscuro.

casi mueres en el Laberinto, lograste salir.



INQUISICIÓN



Carlos I de Inglaterra

ni siquiera era rey de los Rosacruces.

En tu camino de la Venganza, tu objetivo se encuentra entre el tribunal de la Inquisición*. ¿Elegirás su penitencia adecuada?

* Palabras del autor: se considera que es un tribunal religioso de alguna congregación anglicana, reacios al catolicismo

Giordano Bruno tenía razón. Tuvimos más miedo que él, incluso cuando fue condenado a morir en la hoguera. La Inquisición debe sembrar el miedo en todas las almas. Miedo a mirar dentro de nuestras mentes, a tener miedo de pensar, a mirar con horror cualquier tipo de introspección. Estas acciones detendrán el fuego que alimenta la maquinaria del Claroscuro.

EL CLAROSCURO

Vida: **supervivencia**, resurrección.
Materia: destrucción, fuego.
Mente: revelación, penitencia.
Natura: plaga, creacionismo.
Espíritu: arrepentimiento, **valor**.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- **Sí, y...** la Inquisición te aprecia y matan a otro objetivo por ti, **Mano de Dios**.
- **Sí, pero...** obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- **Sí, y por ello...** la inquisición te interrogará sin excederse, obteniendo la **cicatriz: Tortura**.
- **Hace falta ayuda...** alguien con la influencia para desenmascarar a todo un tribunal de la Inquisición.
- **Pero solo si...** limpias tus pecados en una dolorosa penitencia. Obtén la **cicatriz: Flagelante**.
- **Cartas No...** el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: Deus Vult. Suena la primera trompeta. Se lanza granizo y fuego mezclado con sangre, quemando un tercio de los árboles. El mundo es purgado.

DESCARTAR

ACEPTAR



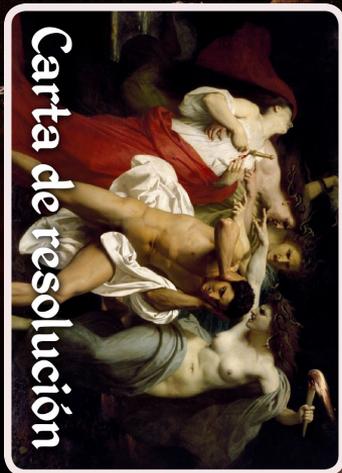
1

PODER



Destrozada

TEMPLANZA



Carta de resolución

Carta de resolución

SÍ, PERO SOLO SI...

o ESENCIA o

Tu Furiae tiene éxito, pero solo si sacrifica algo que lamentará perder.

o

o APEGO o

Tu Furiae forja/fortalece un apego, pero solo si paga un precio elevado.

Reduces tu venganza en (tres) 3.



y mirará la serpiente decapitada su reino

de tribulación y angustias, sumido en tinieblas.



-3

VENGANZA



+1

CICATRICES

un cambio de perspectiva en tu dogma de fe.

Flagelante. ¿y si no soy el enviado?

¿Merece la pena este baño de sangre?

La pregunta es ¿cesará antes del día del Juicio?



¿Son herramientas o pilares?

No os dejaré huérfanos, vendré a vosotros. ¿Pero cuándo?





MARCA MALDITA



Elizabeth Key

la madre de la Orden en las Américas.

En tu camino de Venganza, persigues a tu objetivo en una ciudad en cuarentena por un brote maldito*. ¿Conseguirás arrancar el veneno de la serpiente?

* Palabras del autor: se cree que Cromwell padecía malaria (fruto de sus campañas militares en las tierras irlandesas).

Sevilla y Milán han perdido más de 100.000 personas, más de la mitad de su población. La peste negra, el mal al que se enfrenta Europa, es un accidente alquímico y acecha en cada flor. Pero hay otros estigmas y maldiciones que pasan de generación en generación. Cuando llega la muerte, se acaba la enfermedad. Pero, ¿existe siquiera una cura?

EL CLAROSCURO

Vida: necrosis, **epidemias**.

Materia: hogueras, flemas.

Mente: ansiedad, desesperación.

Natura: pájaros, ratas.

Espíritu: solidaridad, **egoísmo**.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- **Sí, y...** terminas con el brote (fortalece +1 un apego), **Nostradamus**.
- **Sí, pero...** obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- **Sí, y por ello...** una secta de alquimistas te atacará, obteniendo la **cicatriz: Mordiendo el veneno**.
- **Hace falta ayuda...** alguien con los conocimientos arcanos necesarios para detener la infección.
- **Pero solo si...** la maldición perjudica tu condición física. Obtén la **cicatriz: Máscara de los Parias**.
- **Cartas No...** el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: El brote se descontrola marcando todas las vidas humanas. No las mata, pero las domestica como las bestias que realmente son.

DESCARTAR

ACEPTAR



1

PODER



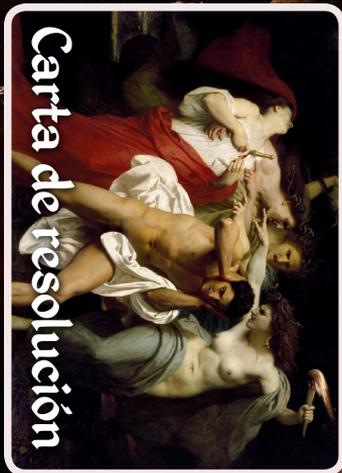
Destrozada

TEMPLANZA



Ahora es cuando piensas...

¿Y si hubieras apartado la mirada de ÉL?



Carta de resolución

Carta de resolución

Tu final está sentenciado.

SÍ, Y POR ELLO...

o ESENCIA o

Tu Furiae tiene éxito, y por ello habrá terribles consecuencias más adelante.

o

o APEGO o

Tu Furiae forja/fortalece un apego del que se arrepentirá tarde o temprano.

Título: Nostradamus.



y mirará la serpiente decapitada su reino

de tribulación y angustias, sumido en tinieblas.



+3

VENGANZA



+0

CICATRICES



Dos (2) eventos más tarde obtendrás la cicatriz

Mordiendo el veneno, la malaria te golpea.

empleas el **Clarasuro** para curar y gobernar.



VENGANZA



PODER



TEMPLANZA



CICATRICES

PLANTARSE

9 EVENTOS

ABATIMIENTO

DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

Si pudiera aliviar esta carga, rompería este cáliz.

Carta de resolución

ADVERTENCIA

Todas las cartas de Dies Irae están en el mazo de resolución.

Buena suerte.





GETSEMANÍ



Jacob Astley

olvidó al Padre entre artefactos.

En tu camino de Venganza, tu objetivo te tienta para que evites tu destino. Nadie puede evitar a las Furias. ¿Cómo va a pagar tal osadía?

Dudas. Tienes buenas razones... o eso dices. Pero tu objetivo lo llama "crisis de fe". Estás tratando de encontrar tu camino desde este jardín crepuscular de senderos inciertos y zarzas. No eres la misma persona que murió aquel día. Deja de cargar con esta pesada cruz y bebe del cáliz. ¿Y si pudieras volver a tu antigua vida?

EL CLAROSCURO

Vida: seducción, **pruebas**.

Materia: zarzas, fisuras.

Mente: dudas, narcisismo.

Natura: carne, mundano.

Espíritu: **carga**, devoción.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- **Sí, y...** haces que beba plácidamente de su propio cáliz, **Cristo de labios melosos**.
- **Sí, pero...** obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- **Sí, y por ello...** una turba enfurecida te apedreará, obteniendo la **cicatriz: Apedreamiento**.
- **Hace falta ayuda...** alguien que pueda aportar pruebas irrefutables contra esta pantomima.
- **Pero solo si...** una pesada carga se posa sobre tu alma. Obtén la **cicatriz: Corona de espinas**.
- **Cartas No...** el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: La sangre es derramada por vosotros, pero los pecados no son perdonados. Traicionas a la humanidad. Satanás exige una audiencia.

DESCARTAR

ACEPTAR

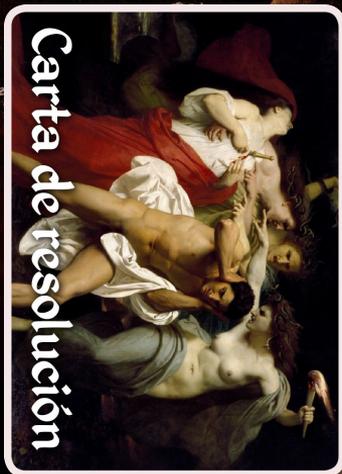


PODER



Destrozada

TEMPLANZA



Carta de resolución

Carta de resolución

SÍ, PERO...

o ESENCIA o

Tu Furiae tiene éxito, pero su apariencia y personalidad cambian por completo.

o

o APEGO o

Tu Furiae forja/fortalece un apego que hace que cambie por completo.



Él también vivió una vida ocupada como yo

Señor, si te olvidé, mantenme en tus plegarias.



VENGANZA



CICATRICES

un debate sobre lo divino en el Claroscuro.

dejaste de adorar a Y.H.W.H y creíste en Jesucristo.

Iluso, creíste que tendrías un trono a mi lado, el Aaru es mío.

—Las Furias me reclamarán, y no te darán tregua. No hay tregua con las Furias—.



VENGANZA



VENGANZA

Al final, ¿mereció la pena?

Estuve cegado, libertador y luego tirano. Aceptaré el final.



PODER



PODER

¿Cuánto se extiende mi sombra en el mundo?

No seguirá más allá de mi muerte. Polvo es, y en polvo se convertirá.



0

VENGANZA



2

PODER



Destrozada

TEMPLANZA



8

CICATRICES

PLANTARSE

9 EVENTOS

ABATIMIENTO

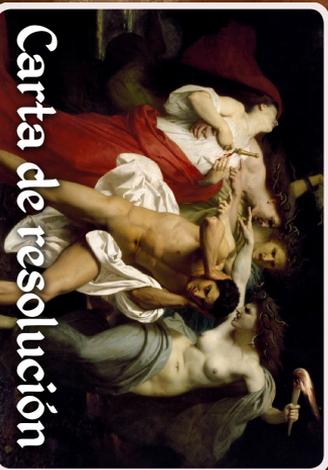
DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

hace mucho que morí pero hoy me enterrarán.

Carta de resolución



ADVERTENCIA

Todas las cartas de Dies Irae están en el mazo de resolución.

Buena suerte.





ALMANAQUE ASTRONÓMICO

En tu camino de Venganza, uno de tus objetivos de tu lista invoca al Claroscuro, desde los cielos. ¿Cómo te enfrentarás a los Horrores del Espacio?

Thomas Fairfax

tu sabio amigo, la piedra y la fosa.

Johannes Kepler y John Bainbridge sólo expusieron algunos destellos, atisbos de luz en un mundo de oscuridad y profunda ignorancia. El movimiento de esos cuerpos que habitan la bóveda celeste sobre nuestras cabezas. Tres cometas. Tres profecías. El comienzo de los Últimos Días y tres sabios heraldos de las estrellas a los que enfrentarse.

EL CLAROSCURO

Vida: grotesco, *insólito*.
Materia: cosmos, destrucción.
Mente: nihilismo, lenguaje.
Natura: indómita, celestial.
Espíritu: *sublime*, indiferente.

CARTAS DE RESOLUCIÓN

- *Sí, y...* puedes ver el futuro (voltea cuatro cartas en el Laberinto de eventos), **Clarividente**.
- *Sí, pero...* obtienes una cicatriz según la descripción de la carta de resolución.
- *Sí, y por ello...* una turba supersticiosa te dará caza, obteniendo la **cicatriz: Hereje**.
- *Hace falta ayuda...* alguien que comprende que los Horrores de los Cielos son sólo misterios.
- *Pero solo si...* dejas que el Abismo mire en ti. Obtén la **cicatriz: Perspectiva Extraterrestre**.
- *Cartas No...* el peor desenlace, la esencia conlleva una pérdida de templanza.

DIES IRAE: Una antigua civilización regresa. La Humanidad aceptará su destino o será aniquilada. Salve a la Civilización Precursora.

DESCARTAR

ACEPTAR



2

PODER

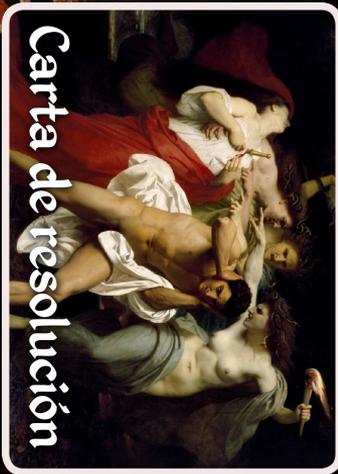


FIN ↓

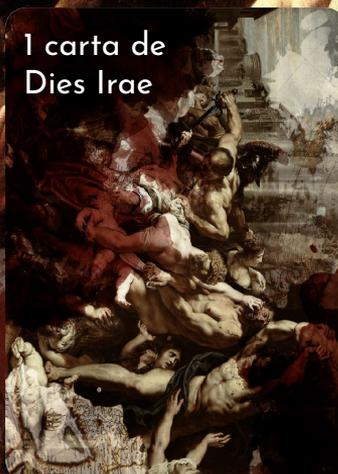
TEMPLANZA



No forjaste ningún apego que te salvase
Especialmente en el Infierno, hacen falta amigos.



Carta de resolución



1 carta de
Dies Irae



Carta de resolución

SÍ, PERO...

- o ESENCIA o
Tu Furiae tiene éxito, pero la situación
escala de una manera inesperada.
- o
- o APEGO o
Tu Furiae forja/fortalece un apego,
pero la relación no es recíproca



Hasta siempre, viejo amigo. Devuelve
este país al Dios que sacrificó a su hijo por nosotros.



+0

VENGANZA

una sacrificio celestial por la obra del Señor.



+1

CICATRICES



Dos (2) eventos más tarde obtienes la cicatriz
Mordiendo el veneno, la malaria te fulmina.



0

VENGANZA



2

PODER



FIN

TEMPLANZA



9

CICATRICES

PLANTARSE

9 EVENTOS

ABATIMIENTO

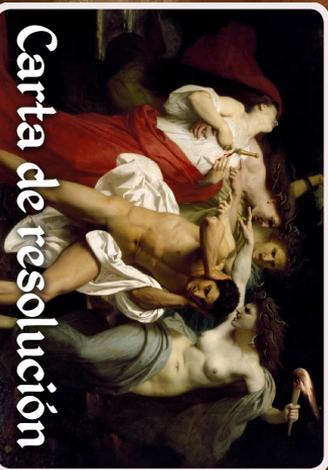
DIES IRAE

REGLA OPCIONAL APLICADA

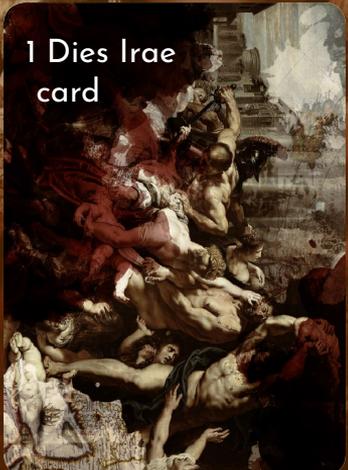
Gasta 4 de Venganza para ganar 1 de Poder.

TU HORA HABÍA LLEGADO

Carta de resolución



1 Dies Irae card





la voluntad de tu Furia se hace añicos. Sin propósito para vivir,
ni razones para morir. Sólo un recipiente errante*.

La templanza se agota

*"Oh man! thou feeble tenant of an hour,
Debased by slavery, or corrupt by power,
Who knows thee well, must quit thee with disgust,
Degraded mass of animated dust!
Thy love is lust, thy friendship all a cheat,
Thy tongue hypocrisy, thy heart deceit,
By nature vile, ennobled but by name,
Each kindred brute might bid thee blush for shame."*

Epitaph to a dog - Lord Byron.

* Palabras del autor: el Lord Profector vivió abatido hasta morir de fiebres por malaria y cálculos renales el 3 de septiembre de 1658.

FIN

