

EN ESPAÑOL

# DEMON HUNTERS

A COMEDY OF TERRORS



GUIA RAPIDA PARA EL  
JUEGO DE ROL

Vampiros atacando las oficinas del Gobernador. Licántropos merodeando en los suburbios. Avistamiento de otro Kraken cerca de la costa. Otro culto haciéndose pasar por una organización de autoayuda. Todos estos eventos están amenazando la paz mundial, y acercan a la Tierra a un apocalipsis demoniaco.

En su línea de trabajo, este es un martes cualquiera.

Ustedes son agentes de la Hermandad de la Antorcha Celestial, un grupo elite encargado de defender a la Tierra de las fuerzas del Mal. Ok. Es cierto que el término "elite" no aplica para todos y también es cierto que su trabajo principal es sacar fotocopias todo el día, en una oficina oscura en un edificio abandonado. Pero si las fuerzas del Mal se atreven a atacar la tienda de la esquina, ustedes van a estar ahí para detenerlos.

Este libro contiene todas las reglas necesarias para que puedan crear sus propias aventuras en el mundo de **Demon Hunter**. Si son nuevos al mundo de los juegos de rol, las reglas son lo suficientemente sencillas para que las aprendan en una sesión. Si son jugadores experimentados, el sistema les dará nuevas herramientas para echar a volar su imaginación.



DEMON HUNTERS  
A COMEDY OF TERRORS

Dead  
Gentlemen  
PRODUCTIONS

DEATH DIE  
CLUB

**CLASSIFIED**

**DEMON & HUNTERS RPG**  
A COMEDY OF TERRORS  
GUIA RAPIDA PARA  
EL JUEGO DE ROL

**Dead  
Gentlemen  
PRODUCTIONS**

  
**DEATH DIE  
CLUB**

### Escrito por

Cam Banks, Jimmy McMichael, Don Early, &  
Nathan Rockwood

### Sistema de Juego diseñado por

Cam Banks & Amanda Valentine

“5 Minutes to Mayhem” diseñado por Don Early

Diseños Adicionales por Nathan Rockwood

Editado por Amanda Valentine

Diseño Gráfico por Thomas Deeny

### Dirección de Arte por

Renaë Chambers & Jamie Chambers

### Arte Interior

por Ben Honeycutt, Nick Kremenek, Chris Bivins,  
Jason Engle, Raven Mimura, Joie Brown, Melissa Gay,  
Charles Price, Jim Callahan, Steve Stivaktis, & Andy  
Dopieralksi

Arte de la portada para la Edición en Piel por

Jen Page

Portada para la versión “Print on Demand”

(portada de comic) por Ben Honeycutt

Corrección y Revisión por Emilie Rommel Shimkus

Manejo del Proyecto por Don Early

Demon Hunters esta basado en personajes y escenarios  
creados por Matt Vancil

Traducción y Adaptación al español por

Maricarmen Garza, Fernando Marquez,

Hugo Hernandez (The DeathDie Club)

thedeathdieclub.com

---

## INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a **Demon Hunter**, un juego de rol donde asumen el papel de agentes de **La Hermandad de la Antorcha Celestial**. Esta organización tiene la misión de eliminar demonios y otras fuerzas sobrenaturales las cuales amenazan con destruir a la Tierra . . . o en algunos casos, solo una colonia.

Si esta es la primera vez que participan en un juego de rol (RPG), les presentamos una analogía muy sencilla: los juegos de rol son como una película donde ustedes toman el papel de un personaje. El director (llamado **Demon Master** o **DM**) se encarga de preparar todo para la sesión de juego. El define la historia, quienes participan en ella y como sus personajes (**Demon Hunters** o Cazadores de Demonios) pueden detener a las fuerzas del mal. No es necesario un tablero, ya que la gran parte de la historia ocurre en su imaginación. Ustedes hablan por su personaje y el **DM** habla por los malos. Si todo sale bien, todos pasan un rato agradable.

## ¿QUE NECESITAS PARA JUGAR?

Para jugar **Demon Hunter** se requiere el siguiente material:

- El **Manual Demon Hunter en Español** (si son jugadores, solo requieren de esta guía rápida como referencia)
- Por lo menos 3 personas: una persona que asuma el rol de **DM** (Demon Master) y dos o mas que asuman el rol de **Demon Hunters** (Cazadores de Demonios).
- Una hoja de personaje para cada **Demon Hunter**.
- Varios dados poliédricos. Les recomendamos que por lo menos tengan un dado de 4 lados(d4), uno de 6 lados(d6), uno de 8(d8), uno de 10(d10) y uno de 12(d12). Estos dados los pueden conseguir en tiendas especializadas en juegos de mesa y/o tiendas de comics.
- Una buena cantidad de dados de 6 lados (d6) en 2 colores distintos. Les recomendamos que usen dados oscuros para los **Dados Demonio** y dados claros para los **Dados de Fe**.
- Un paquete de tarjetas índice, notas autoadheribles u hojas recicladas.
- Lápices, borradores, sacapuntas, papas, botanas, refrescos, etc..

# DEMÓN MASTER (DM) Y DEMÓN HUNTERS

El **Demón Master** (DM) se encarga de:

- Preparar la Misión y definir las amenazas.
- Tomar el rol de TODOS los personajes que no estén controlados por los jugadores, incluyendo a los aliados y a los villanos de los **Demón Hunters**.
- Conocer las reglas del juego y actuar como árbitro cuando haya un conflicto en la interpretación de estas.
- Presionar a los **Demón Hunters** a que tomen decisiones y a que solucionen los conflictos que se les presentan.
- Ofrecerles a los jugadores **Dados Demonio** cada vez que tengan problemas.

Los **Demón Hunters** se encargan de:

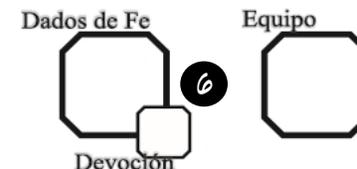
- Crear su propio **Demón Hunter**
- Atender todos los llamados de la Hermandad y pelear contra las fuerzas del mal
- Usar **Dados de Fe** cuando sea necesario
- Ayudarle al **Demón Master** a que todos pasen un rato agradable



# CREANDO UN DEMÓN HUNTER

Antes de empezar a jugar, deben de crear su **Demón Hunter**. Toda la información de su personaje será registrada en un formato como el que se muestra a continuación, el cual contiene estadísticas y rasgos que describen a su personaje a detalle. ¡Vamos revisando cada componente!

Nota: Las hojas de personaje las puedes descargar de manera gratuita en <https://thedeathdieclub.com/demon-hunter/>



**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Descripción:** \_\_\_\_\_

**1 Aspectos**

CONCEPTO PRINCIPAL	_____
PROBLEMA	_____
DISCIPLINA / ASPECTO	_____
DISCIPLINA / ASPECTO	_____
DISCIPLINA / ASPECTO	_____

**2 Estilos**

CAUTO	_____	RÁPIDO	_____
SAGAZ	_____	ENERGICO	_____
FURTIVO	_____	LLAMATIVO	_____

**3 Disciplinas**

_____	TACTICAS DE COMBATE
_____	OPERACIONES ENCUBIERTAS
_____	MAGIA y MISTICISMO
_____	INVESTIGACION y DESARROLLO
_____	INGENIERIA SOCIAL
_____	PARANORMAL

**5 Condiciones**

LEVES (HASTA 5 DE DAÑO)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

MODERADAS (HASTA 10 DE DAÑO)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SEVERA (HASTA 15 DE DAÑO)

\_\_\_\_\_

**4 Proezas**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 1 ASPECTOS

¿Quién eres y por qué eres diferente?

El primer paso implica definir los **Aspectos** de su personaje. Los **Aspectos** son frases descriptivas, las cuales nos ayudan a entender quién es su personaje, sus antecedentes, motivaciones, virtudes, defectos y todo aquello que lo hace diferente a los demás. En **Demon Hunter** existen tres tipos distintos de **Aspectos**:

### Concepto Principal

El primer aspecto es el **Concepto Principal**; una frase breve que describe al personaje y como se distingue de los demás. ¿Cual es su profesión? ¿Que sabe hacer? ¿Como es su personalidad?

### Problema

El segundo aspecto es su **Problema**, en otras palabras, el principal defecto del personaje. Este aspecto es una actitud o vicio que suele meter a su personaje en problemas de manera frecuente.

### Otros Aspectos

Por ultimo, están los **Otros Aspectos**; descripciones extras de su personaje, las cuales les permiten entender mejor sus antecedentes, intereses, objetivos y cualquier otro dato que los diferencie de los demás. Por lo general, estos aspectos están relacionados a sus disciplinas, por lo que pueden definirlos una vez que las tengan definidas.



## 2 ESTILOS

¿Cómo solucionas problemas?

Los **Estilos** describen la forma en la que su personaje enfrenta los problemas o las situaciones que salen en el día a día.

Existen **6 Estilos** en el juego, los cuales pueden tener calificaciones que va desde **d4** (terrible) hasta **d12** (semi-Dios). Los **6 Estilos básicos** son:

**CAUTO:** Les gusta prestarle atención a los detalles. Hacen las cosas de forma lenta para garantizar que todo salga bien.

**SAGAZ:** Se les facilita el solucionar problemas de forma rápida y creativa. Toman en cuenta todas las variables y analizan los pros/contras de cada opción.

**FURTIVO:** Les gusta desorientar y confundir a la gente. Es más fácil lograr sus objetivos si los demás no saben cómo van a actuar.

**RAPIDO:** Son veloces y ágiles. Al solucionar problemas favorecen la velocidad sobre la precisión.

**ENERGICO:** Siempre toman la ruta directa. No tienen miedo a usar la fuerza.

**LLAMATIVO:** Les gusta llamar la atención. Siempre buscan la forma en que los demás vean lo que estás haciendo.

Asígnenle un valor a cada uno de sus Estilos. Tienen un d10, dos d8, dos d6 y un d4 para distribuir entre los seis estilos.

### ESTILOS - CALIFICACIONES

DADO	DESCRIPCION
4	MEDIOCRE. NO SABES ACTUAR DE ESTA FORMA
6	PROMEDIO. SI REALMENTE TE ESFUERZAS, LO PUEDES HACER.
8	BUENO. NO HAY PROBLEMA. TU PUEDES HACERLO
10	EXCELENTE. PUEDES HACERLO SIN PENSAR.
12	MAGNIFICO. TU NACISTE PARA ESTO!

### 3 DISCIPLINAS

*¿qué sabes hacer? ¿en qué eres bueno/buena?*

El tercer paso es escoger sus 3 disciplinas principales. Las **Disciplinas** describen las habilidades que su personaje posee. Existen 5 disciplinas básicas en el juego:

**TACTICAS DE COMBATE:** Esta disciplina la usan cuando van a atacar a alguien.

**OPERACIONES ENCUBIERTAS:** Pueden usar tácticas de espionaje, subterfugio, hackeo o contra terrorismo.

**MAGIA Y MISTICISMO:** Esta disciplina les permite entender las fuerzas cósmicas que nos rodean, y tratar de manipularlas a través de hechizos o rituales.

**INVESTIGACION Y DESARROLLO:** Entienden como funcionan todos los "gadgets" tecnológicos que existen, y pueden repararlos o modificarlos en caso de ser necesario.

**INGENIERIA SOCIAL:** Esta disciplina incluye el uso de habilidades sociales tales como la diplomacia, el carisma y el encanto para solucionar problemas.

Asígnenle un valor a cada uno de sus Disciplinas. Tienen un d10, un d8, un d6 y dos d4 para distribuir entre las 5. Existe una sexta disciplina llamada **Paranormal**, la cual ayuda a describir alguna habilidad sobrenatural o extraordinaria. Solo ciertos **Demon Hunters** la tienen. ¿Están interesados? Pregúntale a tu DM que opciones maneja en su aventura.

### 4 PROEZAS

*¿qué trucos conoces que te permiten hacer más que lo demás?*

Las **Proezas** son trucos, maniobras o técnicas que conocen y que les permiten sobresalir en ciertas circunstancias. Una **Proeza** también puede representar una arma o artículo exótico o muy especializado, el cual te da una ventaja sobre sus enemigos. Al igual que los aspectos, cada jugador puede iniciar con 1, 2 o 3 **Proezas**.

### 5 CONDICIONES

*¿qué tanto daño puedes tomar?*

Las **Condiciones** son Aspectos que ayudan a reflejar que tanto daño ha tomado su personaje. Existen 3 tipos de condiciones:

**Leves** - pequeños inconvenientes, tales como una camisa rota, una mano lastimada o el estar molesto por algo

**Moderadas** - una situación mas grave pero nada que el personaje no pueda sobrellevar, como un esguince, un brazo fracturado o una depresión temporal.

**Severas** - situaciones complicadas que pueden reducir el desempeño del personaje, como una costilla rota, una herida de bala o una depresión severa.

Los personajes inician con 3 condiciones Leves, 2 Moderadas y 1 Severa. Si llenan todas sus condiciones en una misma aventura, su personaje queda inconsciente.

### 6 DEVOCIÓN Y DADOS DE FE

*¿qué tan fuerte eres emocionalmente?*

Los **Dados de Fe** representan la fuerza emocional y espiritual de los personajes. Estos dados les permiten mejorar tus tiros y así lograr cosas extraordinarias. Sus personajes inician cada sesión con un numero de **Dados de Fe** igual a su nivel de **Devoción**.

Si te tienes duda en algún paso, tu **DM** te puede ayudar.

#### DISCIPLINAS - CALIFICACIONES

DADO	DESCRIPCION
4	SIN ENTRENAMIENTO. NO TIENES NI IDEA DE QUE ESTAS HACIENDO.
6	ENTRENAMIENTO BASICO. SABES LO SUFICIENTE PARA NO LASTIMARTE (A VECES..)
8	EXPERTO. HACES ESTO TODOS LOS DIAS.
10	MAESTRO. ERES UNO DE LOS MEJORES EN ESTE RAMO.
12	GRAN MAESTRO. ERES UNO DE LOS MEJORES EN EL MUNDO.

---

---

## COMO JUGAR DEMON HUNTER

Para cada sesión de juego, el **DM** prepara una historia en la que ustedes van a participar. El les explica cual es la situación, como es que ustedes se involucraron en el ella, y que pasa si no logran tener éxito. Con esos datos, ustedes determinan que quieren hacer y como planean detener a los villanos. En esencia, entre ustedes y el **DM** están creando y narrando una historia en conjunto.

### ACCIONES Y CONSECUENCIAS

Al igual que en otros juegos de rol, cada vez que tomes una acción en la cual hay una posibilidad de fracaso, debes de tirar los dados para saber si tuviste éxito no. Estos son los pasos que deben seguir:

#### 1- Describan la acción que quieren realizar

El primer paso es describir que quiere hacer su personaje y como lo quiere hacer. Es muy importante que describan de forma detallada la acción, ya que esto va a servir de referencia al momento de determinar el **Estilo** y la **Disciplina** que están usando.

#### 2- Decidan el tipo de acción que están tomando

Con base en su descripción, el **DM** les ayuda a determinar el tipo de acción que están tomando. En el juego de **Demon Hunter** existen 4 acciones básicas:

##### Superar

Usen la acción de **SUPERAR** cuando existe algo que se interpone entre ustedes y su objetivo. Ese obstáculo puede ser una persona, un monstruo, un objeto inanimado o alguna situación.

##### Atacar

Usen la acción de **ATACAR** cuando quieran incapacitar a una persona o criatura, ya sea de forma física (golpeándolo, disparándole) o mental (insultándolo, confundiéndolo u ofendiéndolo).

---

---

##### Defender

Usen la acción de **DEFENDER** cuando alguien ejecuta una acción de **SUPERAR** o de **ATACAR** en contra suya y quieran evitar que la acción los afecte.

##### Crear Ventaja

Usen la acción **CREAR VENTAJA** cuando quieran crear un artículo, situación o condición que les pueda ayudar a ustedes o a sus compañeros en el futuro. Esta opción resulta bastante útil cuando quieren apoyar a un compañero en una actividad de manera directa, ya sea facilitándole la tarea, o evitando que alguien o algo mas les complique la acción.

### 3- Tomen los dados de Estilo y de Disciplina

Con base en su descripción, tomen los dados correspondientes al **Estilo** y la **Disciplina** que usaron.

### 4- Decidan si van a usar uno o más Aspectos

Por cada **Aspecto** “invocado”, pueden agregarle 1d6 a su tiro. Cada **Aspecto** solo puede ser usado una vez por turno, pero pueden usar múltiples **Aspectos** en un solo turno (siempre y cuando tengan suficientes **Dados de Fe**).

### 5- Tiren los dados y compárenlos vs el nivel de dificultad

Sus dados de **Estilo**, **Disciplina** y **Aspectos** forman lo que se conoce como su “dice pool” o reserva de dados. Tiren su reserva de dados, sumen todos los resultados, y agreguen cualquier punto extra que reciban por **Proezas** que apliquen en esa situación. Comparen el resultado del tiro contra el nivel de dificultad. Si la acción fue contra un objeto inanimado, la dificultad la determina el **DM** usando la escala de la siguiente pagina.

Como regla general, si su tiro es **menor** al nivel de dificultad, su acción fracasa. Si su tiro es **igual o mayor** al nivel de dificultad, la acción fue exitosa, y si su tiro supero al nivel de dificultad por **5 puntos o mas**, fue un éxito con estilo. En esos casos, el DM les explicara que beneficios extras reciben por su resultado.

## 6- Decidan si quieren mejorar/alterar el resultado

Una vez que tiraron los dados y determinaron el resultado, tienes una ULTIMA oportunidad para modificar/mejorar su resultado. Existen tres maneras en las que puedes modificar una tirada, cada una con sus pros y sus contras: (1) Pueden optar por usar uno de sus **Aspectos** para volver a tirar uno de los dados. (2) Pueden optar por usar **Dados Demonio** para mejorar el tiro.(3) Pueden usar ambas opciones.

## 7- Recalculen su resultado y determinen si su acción fue un ÉXITO o un FRACASO

Si lograron su objetivo, ¡Felicidades!

Si no lo lograron, ¡acepta las consecuencias y no se desanimen!

# CONFLICTOS Y COMBATE

¿Como se manejan los combates en **Demon Hunter**?

## 1- El DM define la Escena

Antes de iniciar, el **DM** debe de darles suficiente información de la situación y de su entorno: donde se encuentra los personajes, quien mas esta en la escena, que está haciendo cada individuo y objetos/condiciones especiales de la escena.

## 2- Se determina el orden en el que cada personaje va a actuar

A diferencia de otros juegos, no es necesario tirar un dado para ver quien inicia. A menos de que los personajes hayan sido sorprendidos o emboscados, el primer jugador en reaccionar o en especificar una acción, es el que inicia el combate.

Si hay dudas de quien fue el primero en actuar, el personaje que tenga la calificación mas alta en **Tácticas de Combate** es el que inicia. Si aun así hay dudas, solo tiren un d10 y el que saque el numero mas alto es el que inicia.

## 3- El primer personaje toma su acción

El primer personaje le describe al grupo lo que hace su personaje. (Nota: No se preocupen por que dice su hoja de personaje. Enfóquense mas en describir su acción) Basándose en la descripción, el DM determina cual de las 4 acciones esta ejecutando: Atacar, Defender, Superar o Crear Ventaja.

Una vez que se define la acción, tira los dados y determina si fue exitoso o no.

## 4- Se pasa el turno a otro jugador/contrincante

Una vez tomada su acción, el jugador voltea su tarjeta de personaje (para marcar que ya paso su turno) y elije quien es el siguiente en actuar. Puede elegir a un compañero o a un enemigo.

## 5- Fin del turno actual e Inicio de un turno nuevo

Una vez que todos los personajes han tenido la oportunidad de tomar una acción, se declara el fin de este turno, todos voltean su tarjeta de personaje y se le da inicio al siguiente turno.

### NIVELES DE DIFICULTAD

DIFICULTAD DE LA TAREA	NIVEL DE DIFICULTAD
FACIL	5
DIFICIL	10
EXTRADAMENTE DIFICIL	15
CASI IMPOSIBLE	* 20+

\* EN MULTIPLOS DE 5



## DAÑO Y CONDICIONES

Cuando una acción de combate es exitosa, el defensor recibe daño igual a la diferencia entre los tiros de ataque y defensa (daño=ataque - defensa).

Además, si el tiro de ataque supera la defensa por **5 puntos o mas**, el atacante puede elegir infligir un d6 extra de daño, o puede optar por recibir un d6 “gratis” para una acción futura contra el defensor. Si el daño total es igual a cero, el atacante solo recibe el d6 “gratis”. (El d6 refleja que el atacante obtuvo una **VENTAJA** sobre la **Condición**).

Una vez calculado el daño, el defensor debe decidir como va a absorber ese daño. En **Demon Hunter**, los jugadores tienen 3 diferentes tipos de condiciones, las cuales absorben daño de la siguiente manera:

<b>Condiciones Leves</b>	5 puntos cada una
<b>Condiciones Moderadas</b>	10 puntos cada una
<b>Condiciones Severas</b>	15 puntos cada una

El defensor elige como quiere distribuir el daño. Por ultimo, el defensor agrega una breve descripción a cada condición generada (ej. Cortada en cara, brazo roto, presión psicológica). Las descripciones son importantes, ya que estas **Condiciones** pueden ser usadas en contra tuya a lo largo del juego.



## DADOS DE FE

Los **Dados de Fe** representan la fuerza emocional y espiritual de los personajes. Aunque la gente no se ha puesto de acuerdo en como llamarle a esta fuerza (fe, suerte, karma, fortuna), algo en lo que si están de acuerdo es que esta fuerza te permite lograr cosas extraordinarias. En términos del juego, los **Dados de Fe** te permiten usar tus **Aspectos** cada vez que tomas una acción.

Si usan un **Dado de Fe** ANTES de tirar, pueden agregarle un d6 a su reserva de dados por cada **Aspecto** invocado.

Si usan un **Dado de Fe** DESPUES de tirar, pueden volver a tirar, ya sea su dado de **Estilo** o su dado de **Disciplina**, esperando que el resultado



## DADOS DEMONIO

Otro tipo de dados que existen en el juego son los **Dados Demonio**.

Estos dados por lo general son colocados al centro de la mesa y representan una **TENTACION** para su personaje.

Los jugadores SIEMPRE tienen 3 **Dados Demonio** disponibles para sus personajes y puedes usarlos para mejorar cualquier tiro que hagan. Para usarlos, solo tienen que tomar uno de los dados, tirarlo, y sumar el resultado al total. Puedes usar 1, 2 o 3 dados cada turno. No tienes que definir con antelación cuantos dados van a usar, y pueden usar estos dados cuantas veces quieras en una sesión.

Sin embargo, esta **TENTACION** tiene un **costo**.

Cada vez que usen un **Dado Demonio**, el **DM** obtiene uno, el cual puede usar en cualquier momento para mejorar un tiro o activar condiciones especiales de la aventura. Además, si usan un **Dado Demonio** y tiran un 1, el **DM** obtiene un dado extra para el, y puede activar una condición/consecuencia especial en contra de su personaje.

Si además de tirar un 1, el total de su tiro no es lo suficientemente alto para que la acción sea exitosa (aun y con la ayuda del **Dado Demonio**), la consecuencia es aun MAS grave, y puede llegar a alterar el curso de la historia.

En esos casos, el **DM** se encargara de explicarles la consecuencias, y aunque el detalle de la misma depende de la aventura, si les podemos decir que a NADIE le gustaría estar en esta situación.

---

---

## COMENTARIOS FINALES

Este documento es un complemento al manual básico de **Demon Hunter**, el cual es la primer etapa en una serie de proyectos que tenemos como grupo de Rol. Estamos muy contentos de que, por fin, los RPGs están tomando mas fuerza en México y en America Latina, y queremos encontrar la forma de que esto siga. No solo buscamos que se traduzcan mas libros al español, también queremos que haya mas contenido/material original en nuestro idioma.

Si te agrado la guía, escríbenos y háznoslo saber.

Si hay cosas que no entiendes, también escríbenos y con gusto te ayudamos.

Y por ultimo, si NO te gusto el material, también escríbenos y dínoslo. La retroalimentación es clave para poder seguir mejorando

Si buscas mas material de **Demon Hunter** en Ingles, te recomendamos que sigan a Don Early y a su grupo (Dead Gentlement Productions) en las redes sociales.

Si buscas mas material de **Demon Hunter** en español, lo pueden conseguir en nuestro blog ([thedeathdieclub.com](http://thedeathdieclub.com)), donde estaremos subiendo material nuevo de forma regular.

Gracias a todos por su apoyo, y ¡no dejen de jugar!



@TheDeathDieClu1



[www.instagram.com/thedeathdieclub/](http://www.instagram.com/thedeathdieclub/)



[admin@thedeathdieclub.com](mailto:admin@thedeathdieclub.com)



---

---

## Demon Hunters Shared Cinematic Universe License & Agreement v1.0

### THE PREMISES

The Demon Hunters series of programs were first produced and put out into the Universe in 1999 by Dead Gentlemen Productions LLC (“DG”).

B. DG created Demon Hunters from scratch. As creator, DG owns the copyrights to Demon Hunters and its creative elements.

C. DG welcomes viewers, of course. The more Demon Hunters viewers, the better. Expand the community. Tell your friends.

D. DG, quite unusually, welcomes community members to create their own original variations, adaptations, and spin-offs of Demon Hunters, provided that the new creators agree to all of the following terms.

### THE TERMS

You affirm your understanding that DG owns the copyright to all the Demon Hunters episodes that DG has already created or will create. That includes the stories, scripts, characters, dialogue, designs, costumes, make-up, props, cinematography, music and everything else that goes into any motion picture.

DG grants you a conditional, free, non-exclusive license to make and distribute your own variations, adaptations or spin-offs of Demon Hunters. Really. You own the copyright to your creation, as a derivative work based on Demon Hunters. This explicitly includes video, the written word, live theater, music, the visual arts, and dramatic entertainments.

BUT, “Share-Alike” applies. It’s a condition of your license. You must expressly allow other folks to make free use of whatever you create for further variations, adaptations or spin-offs of Demon Hunters including use of whatever new elements you create. That means that you must include or link to this license and state explicitly that your work is released under the terms of the Demon Hunters Shared Cinematic Universe License & Agreement. If you don’t “Share-Alike,” you lose your license.

“Attribution” also applies. It’s a condition of your license. You have to give prominent credit to DG, to Demon Hunters, and to the creators of any subsequent work you use to make your work. And you have to give prominent on-line links to the Demon Hunters web-site and to the web-sites of any other works that you used to make your work. Crediting third-party works is by necessity a good faith effort—as more works by more creators are created using this license, it is possible that tracing originating works may become difficult. Keep an online record of the credits for your work that can be updated as necessary with missing third-party credits. (The Demon Hunters Wiki is a good place to list your project and credited works.) If you don’t give “Attribution,” you lose your license.

“Transformation” counts too. It’s a condition of your license. You can’t just copy all or parts of Demon Hunters or someone else’s work. You have to create something original. In other words, we welcome you to create a transformative work, that uses but is not a mere copy of Demon Hunters or someone else’s work.

“Integrity” is required. It’s a condition of your license. Be careful and smart when you create your work. The license from DG doesn’t mean that all new elements you use are OK. Don’t rip off anyone! For example, if you add new characters, or you add music, or you use a new story line, or you use someone else’s trademarks, artworks or words in your work, be sure they are original or that you get written permission from the copyright owners of those new elements. You agree to be solely responsible for claims and damages if you don’t have the integrity to do this right, and that includes indemnifying others who thereafter use any of your elements to create their own new works.

“Keep It Clean.” It’s a condition of your license. If DG perceives your derivative work to be hateful, racist, or misogynist, DG reserves the right to void your license and you agree that, among other remedies, DG can compel the immediate removal of the Demon Hunters name from your work or (in extreme cases) the immediate removal of the work from distribution.

**The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.**

**Definitions:** (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

**The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

“Keep It Clean.” It’s a condition of your license. If DG perceives your derivative work to be hateful, racist, or misogynist, DG reserves the right to void your license and you agree that, among other remedies, DG can compel the immediate removal of the Demon Hunters name from your work or (in extreme cases) the immediate removal of the work from distribution.

“Demon Hunters CANON STATUS” – If you’d like your creation to be recognized as part of the official Demon Hunters Canon, you must acquire approval from DG’s Demon Hunters Story Team before, during, or after you create your work. DEMON HUNTERS Canon Status will be granted at DG’s discretion based on its Story Team’s determination that your completed work fits creatively within the overall narrative of the DEMON HUNTERS universe as conceived by DG. Yes, this is vague—but we can’t make it more specific. It’s at DG’s discretion. The advantage of receiving DEMON HUNTERS Canon Status is you can use the DEMON HUNTERS Canon logo on your work and be an official part of the story. If you generate any profits from your DEMON HUNTERS Canon work you agree to give DG 10% of your net profits to be used by DG solely to support this experiment in the creation of collective art. Your accounting and payments should be done as revenue comes in but let’s face it, DG is not likely to sue you if you haven’t paid a hundred dollars. You are becoming a member of a community and we rely upon you to do the right thing for the community. If you seem to be cheating, DG can at its discretion revoke your Canon Status.

“Limits on Re-use.” It’s a condition of your license. This license does not grant you the right to use or license any Demon Hunters footage, other than what is wholly original with or created by you, for broadcast television, cable television, theatrical exhibitions (except at conventions and festivals), subscription video-on-demand (SVOD) services, “over the top” delivery services (e.g. Netflix, Hulu, Amazon), without getting explicit written permission from all the copyright holders. Violation of this obligation will revoke your license and you will be responsible for any claims arising from your violation, including without limitation any claims from any entertainment industry union or guild.

Your attribution must take the following form:

Demon Hunters London: The Plague Years is copyright ©2018 John Doe and is released under the terms of Demon Hunters Shared Cinematic Universe License and Agreement:

Attribution: This work is based on Demon Hunters, copyright ©2018 Zombie Orpheus Entertainment, and reuses content from Demon Hunters: Melbourne, copyright @2018 Jane Doe.

Share-alike: You are free to use, remix, and transform this work in the creation of your original Demon Hunters stories and projects, subject to the Demon Hunters Shared Cinematic Universe License & Agreement

Learn more at <http://scu.la/DemonHunters>.

(And, if approved by the Demon Hunters Story Team)

DEMON HUNTERS CANON: Demon Hunters London: The Plague Years has been approved as an official part of the Demon Hunters Shared Cinematic Universe story.

Printed works must also reproduce this complete license in their text.

This is an effort at a plain-English agreement but don’t misunderstand. This is a contract. If you don’t understand what is said, get professional advice. If you agree to all the terms and conditions set forth above, then show your acceptance by printing and emailing a signed and dated copy of this license agreement to [info@deadgentlemen.com](mailto:info@deadgentlemen.com).

**Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.