

ROOT

El juego de rol



GUÍA DE INICIO

ROOT

El juego de rol



Acerca de esta guía

Esta guía de inicio es un avance de **ROOT: EL JUEGO DE ROL**, que incluye seis libretos de personaje; todos los movimientos básicos; reglas para las existencias, el desgaste, el agotamiento y las heridas; las mecánicas de cómo funciona el equipo de un personaje, y todo un claro prediseñado para que empieces a jugar de inmediato. Aquí encontrarás todo lo que necesitas enfrentar un escenario peligroso y complicado en Claro Pellenicky, una situación que podría resolverse fácilmente en un par de sesiones de juego como mucho. Estas reglas pueden tener más sentido para aquellos familiarizados con los juegos de rol enmarcados en la filosofía de *Powered by the Apocalypse*, como son *Dungeon World*, *Masks* o *The Sprawl*, pero están diseñadas para poder ser utilizadas por cualquiera. Si tienes alguna pregunta o quieres darnos tu opinión, puedes dirigirte a Shadowlands ediciones (<https://shadowlands.es>).

Créditos

DISEÑO: Brendan Conway & Mark Diaz Truman

REDACCIÓN: Brendan Conway

EDICIÓN: Mark Diaz Truman

MAQUETACIÓN: Miguel Ángel Espinoza

ARTE: Kyle Ferrin

DIRECCIÓN DE ARTE: Marissa Kelly

CORRECCIÓN: Katherine Fackrell

DISEÑO DE ROOT, EL JUEGO DE MESA: Cole Wehrle

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN DE ROOT, EL JUEGO DE MESA:

Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann, y Jaime Willems

CONCEPTOS E IDEAS ORIGINALES DE ROOT, EL JUEGO DE MESA:

Patrick Leder

Créditos versión castellano

TRADUCCIÓN: David Martín Mora

EDICIÓN Y CORRECCIÓN: Fco Javier Valverde García

MAQUETACIÓN: Claudia Andrade

LEDER GAMES

Shadowlands

magpie
GAMES

Root: The Tabletop Roleplaying Game text and design © 2019 Magpie Games. All Rights Reserved.

Root: A Game of Woodland Might and Right © 2017 Leder Games. All Rights Reserved.

Leder Games logo and Root art TM & © 2017-2020 Leder Games. All Rights Reserved.

Root: una visión general

ROOT: EL JUEGO DE ROL está basado en el galardonado juego de mesa **ROOT: UN JUEGO DE AVENTURAS Y BATALLAS EN EL BOSQUE**. Es un juego de mesa sobre conflictos y poder, que presenta luchas entre gatos, pájaros, ratones, conejos, zorros y otras criaturas.

En **ROOT: EL JUEGO DE ROL**, todos los jugadores interpretáis a vagabundos, habitantes del Bosque que han sido expulsados de la sociedad «civilizada», ya sea por voluntad propia desterrados. Os aventuráis por el Bosque realizando trabajos e inclinando la balanza del conflicto entre las facciones.

Este juego se centra en divertidas aventuras y escapadas, con el bosque y su guerra como telón de fondo significativo y duradero. Te meterás en grandes peleas y organizarás astutos atracos, y al hacerlo ganarás reputación entre las distintas facciones del Bosque, y quizás incluso les ayudes a hacerse con el control de los claros.

El Bosque

El Bosque se define por las densas forestas de las que toma su nombre, las cuales obstaculizan los viajes y la construcción. Incluso después de años de asentamientos, los habitantes del Bosque están confinados en «claros», pequeñas zonas sin árboles dentro de un mar de madera y hojas. Talaron caminos entre los claros para facilitar los desplazamientos y el comercio, pero distan mucho de ser «carreteras».

Adentrarse en la espesura más allá de los caminos y los claros es una empresa insensata y peligrosa. Los bosques son el hogar de bandidos y forajidos, de grandes osos y ciervos, con duras condiciones de vida y terrenos peligrosos.

Hay muchas especies que conforman la diversidad de habitantes del Bosque, pero las dominantes son los zorros, los ratones, los conejos y los pájaros. Los claros están poblados principalmente por especies que viven en el suelo, mientras que las aves se distribuyen por las copas de los árboles.

Hasta hace relativamente poco, el Bosque estaba en manos de las dinastías de Nido de Águilas. Pero las dinastías se desgarraron en una guerra civil, destruyendo en última instancia el control que tenían sobre los claros del Bosque. En el nuevo vacío de poder, muchos claros se sumieron en el desorden, mientras que otros empezaron a gobernarse a sí mismos, y puede que incluso uno o dos reinos florecientes empezaran a surgir...

Cuando la Marquesa Gatuna se dio cuenta, hizo venir a sus soldados de un lejano imperio, junto con sus conocimientos de industria e ingeniería. Tomó el control, utilizando la fuerza, la avaricia o cualquier otro medio necesario. Y pronto la mayoría de los claros del Bosque estuvieron bajo su dominio.

Ahora, las dinastías de Nido de Águilas han conseguido por fin reagrupar sus fuerzas. Están presionando para recuperar su dominio ancestral, mientras que el Marquesado se

mantiene fuerte contra ellos. Y mientras tanto, los otros habitantes del Bosque comienzan a agitarse de formas nuevas y desafiantes, surgiendo una Alianza del Bosque que intenta rebelarse contra los demás poderes y recuperar el Bosque...

Los vagabundos

Siempre ha habido vagabundos en el Bosque. Exiliados, parias, forasteros, rarezas. Idealistas, rebeldes, criminales, librepensadores. Los que no encajan en los claros y los caminos. Los que prefieren vivir en los espacios intermedios.

La mayoría de las veces, la vida de un vagabundo se centra en la supervivencia. Aceptan los trabajos que pueden cuando visitan los claros —generalmente los menos deseables o los más difíciles—, para conseguir comida y provisiones suficientes para sobrevivir. Algunos incluso recurren al crimen para obtener los mismos recursos, aunque los que subsisten principalmente robando a otros habitantes son más bandidos o ladrones que vagabundos.

Pero, además de esa dura realidad en la que vive, el vagabundo consigue algo más: libertad. Las estructuras sociales de los claros rara vez tienen algún control sobre los vagabundos. Los gobernantes y los políticos pueden amenazar a los vagabundos para que obedezcan utilizando la fuerza de las armas, pero estos se han vuelto lo bastante fuertes y sus sentidos se han agudizado lo suficiente, debido a la dureza de sus vidas, como para amedrentarse fácilmente. Son muy hábiles en el combate, y muchos son más que simples rivales incluso para escuadrones de soldados o guardias.

Los jugadores

En el manual básico completo de **ROOT: EL JUEGO DE ROL**, cada jugador crea un personaje, su propio vagabundo, utilizando un libreto de personaje. Un libreto de personaje es una especie de arquetipo de vagabundo, con un conjunto de habilidades, rasgos de personaje y elementos de su historia que te ayudarán a crear el personaje más genial posible. En esta guía de inicio se incluyen 6 libretos de personaje prediseñados para que puedas lanzarte a jugar rápidamente. ¡Solo tienes que elegir uno que te guste y a jugar!

El Director de Juego

Un jugador de tu partida de **ROOT: EL JUEGO DE ROL** asumirá el papel de Director de Juego o DJ (suele ser el que primero lea esta guía de inicio), con la responsabilidad de representar el mundo del Bosque. El DJ representará a todos los demás habitantes de la historia que creáis. El DJ no juega contra los otros jugadores: su trabajo es representar el Bosque y hacer de él un lugar interesante y dramático con consecuencias y cambios.

Las facciones

El Bosque es el hogar de muchos habitantes y grupos poderosos que se disputan el control de sus recursos. Estos grupos de poder se denominan «facciones» y se extienden a lo largo y ancho del Bosque.

En el Claro Pellenicky, el claro prediseñado en esta guía de inicio, están involucradas principalmente a dos facciones: el Nido de Águilas y la Alianza, con una tercera facción, el Marquesado, como amenaza externa. El Nido de Águilas y el Marquesado están en guerra por el control del Bosque, mientras que la Alianza es una nueva fuerza rebelde creciente cuyo objetivo es rebelarse contra esos poderes mayores.

Hay una facción más en el Bosque: los propios habitantes del Bosque. Esta facción está dividida y desunida —los claros en los que predominan los zorros no están necesariamente de acuerdo con los claros en los que predominan los ratones, por ejemplo—, pero las opiniones de los habitantes normales afectarán a los vagabundos allá donde vayan.

En cualquier caso, ninguna facción es «buena» o «mala». Todas las facciones hacen el bien y el mal. Todas las facciones ayudan a los habitantes en unas ocasiones y les perjudican en otras. Todas las facciones tienen miembros con empatía y honor que se preocupan por los que les rodean, y miembros que están en esta lucha puramente por su propio beneficio egoísta.



El Marquesado

Llamado así por la Marquesa Gatuna que lo lidera, el Marquesado es o bien una facción de invasores y colonizadores extranjeros, o bien una nueva fuerza de orden e industrialización, depende de a quién preguntes.

La Marquesa Gatuna procede de un imperio extranjero e irrumpió en el Bosque con su ejército cuando Nido de Águilas dejó de ostentar el poder. En general, el objetivo de la Marquesa sigue siendo industrializar el Bosque y aprovechar al máximo sus recursos. Tal vez se trate de mejorar su propia posición en su imperio natal; tal vez se trate realmente de mejorar la suerte de los habitantes del Bosque. Solo el tiempo lo dirá.



El Nido de Águilas

La historia del Nido de Águilas se adentra en la profundidad del pasado del Bosque. Afirman que sus dinastías siempre han gobernado el Bosque y que siempre lo harán. Es cierto que su reinado se caracterizó por las luchas internas, los cambios de régimen (a menudo a filo de espada), el dominio de las aves y la opresión de los demás habitantes del Bosque... pero también protegieron los claros de los bandidos y de los peligros de la naturaleza salvaje. Construyeron y mantenían los caminos entre los claros. Imponían la ley y el orden, y convirtieron el Bosque en lo que es hoy.

Todo se vino abajo con una reciente guerra civil, uno de los conflictos más crueles a los que se ha enfrentado el Bosque. Las dinastías casi se hicieron pedazos en aquel momento. Ahora, un Nido de Águilas resurgido está atrapado en una nueva guerra con el Marquesado para recuperar los claros del Bosque, su legítimo dominio. Y con un enemigo que está fuera de sus filas por una vez, el Nido de Águilas está listo para librar una guerra total. Después de todo, los habitantes del Bosque necesitan su protección.



La Alianza

En medio de la nueva guerra por el Bosque, muchos habitantes han llegado a un punto de hastío inadmisibles. Después de años de caos en los que se vieron libres de cualquier ala, garra o zarpa reinante, tener de repente dos grandes imperios intentando imponerles un yugo de nuevo es inaceptable. Estos habitantes crearon la Alianza, una red de aspirantes a rebeldes, y esperaron su momento para golpear al Nido de Águilas y al Marquesado con la fuerza suficiente para recuperar su Bosque.

Por supuesto, la Alianza no es un representante directo de los habitantes —no fueron elegidos por ellos—. Surgió a partir de aquellos más enfadados con la guerra actual y con las otras potencias, y están dispuestos a tomar medidas extremas para derrotar a esos imperios. A veces, eso significa liberar a los claros de regímenes opresores. Otras veces, significa crear mártires y hacer terribles sacrificios.

Elegir personajes

En el manual básico completo de **ROOT: EL JUEGO DE ROL** incluye todas las reglas que necesitas para crear tus personajes desde cero. Sin embargo, para esta guía de inicio, los personajes están pregenerados en su mayor parte ¡para que puedas empezar a jugar más rápido! Esto es lo que necesitas saber:

Libretos de personaje

Cada personaje pregenerado está vinculado a un libreto de personaje, un arquetipo que viene con un conjunto de habilidades, destrezas, preguntas y temas dramáticos. Para esta guía de inicio, hay 6 personajes y sus libretos de personaje disponibles:

- **Ellora, la Árbitro:** Ellora es una poderosa guerrera devota de lo que considera correcto y justo. Es de Claro Pellenicky y está de regreso a su viejo hogar a regañadientes.
- **Quinn, el Montaraz:** Quinn es un rudo habitante que se siente como en casa en la espesura y en la naturaleza. Abandonó el Bosque propiamente dicho para escapar de la guerra y de su pasado como soldado de Nido de Águilas.
- **Scratch, el Bribón:** Scratch es un alborotador, pirómano y destructor. Cree que su maestro perdido podría estar en Claro Pellenicky, y ha venido a averiguarlo.
- **Nimble, el Ladrón:** Nimble es un ladrón o carterista astuto y sigiloso. Huye de la ley y espera que el claro le proporcione un buen botín.
- **Keilee, la Chatarrera:** Keilee es una experta en técnica y fabricación de equipo y artilugios. Es de Claro Pellenicky, de donde fue expulsada por sus ideas extremas.
- **Xander, el Agitador:** Xander es un provocador y embaucador errante que sobrevive gracias a las palabras. Se enamoró del habitante equivocado, pero lo ha seguido hasta el claro.

Irás añadiendo más detalles sobre el Bosque y sus diferentes habitantes a medida que descubras y te vayas metiendo en la piel de tus personajes durante la partida. Esto está muy bien. Utiliza todo lo que hay en los personajes pregenerados como punto de partida, pero siéntete libre de introducir tus propias ideas en los huecos que no estén definidos y en los límites de la información proporcionada.

Nombre, especie y apariencia

Todos los vagabundos tienen un nombre y, a menudo, un apodo, un sobrenombre de trabajo que hace referencia a cómo llevan a cabo sus fechorías. Si quieres uno para tu vagabundo, ¡pónselo!

Además, cada vagabundo es de una especie —el tipo de vagabundo que eres—. ¿Eres un zorro?, ¿un conejo?, ¿un tipo de ave?

Las especies no tienen ningún efecto mecánico: un personaje de cualquiera de ellas puede ser un vagabundo. Pero

socialmente, tu especie influirá en la forma en que algunos habitantes te traten. Si eres un ave, puede que te odien aún más otras aves que te vean como un paria... o puede que te abracen las aves de Nido de Águilas e intenten atraerte a su lado. Si eres un lobo, puede que te miren con recelo: la mayoría de los habitantes probablemente no hayan visto nunca un lobo.

Por último, elige los detalles de tu vagabundo. Cada personaje pregenerado tiene una pequeña descripción en la parte superior derecha del libreto de personaje, y también un trasfondo del personaje. ¡Siéntete libre de crear el tuyo!

Aptitudes

Cada vagabundo tiene cinco aptitudes: Astucia, Carisma, Finura, Poderío y Suerte. Durante la partida, lanzarás 2 dados de seis caras y sumarás los valores de la aptitud requerida para determinar los resultados de tus movimientos. Cuanto mayor sea el valor de la aptitud, más probabilidades habrá de que las cosas salgan a tu favor en los movimientos relacionados con lo que quieres hacer.

Astucia mide tu agudeza mental, tu capacidad para darte cuenta de los detalles importantes de las personas y los lugares, y tu habilidad para engañar a los demás.

Carisma mide tu habilidad social, tu capacidad para convencer a los demás con palabras e ideas.

Finura mide tu habilidad y destreza para realizar tareas complicadas o intrincadas con las manos.

Poderío mide lo fuerte y duro que eres, tu capacidad para dominar a tus oponentes o de tener éxito en tareas que requieran fuerza bruta.

Suerte mide... bueno... lo afortunado que eres, tu capacidad para poner tu destino en manos del azar y salir victorioso.

Cada libreto de personaje viene con un conjunto predeterminado de valores para las aptitudes. En el proceso normal del manual básico, puedes añadir +1 a la aptitud que elijas, siempre y cuando no superes un total de +2. **En los personajes pregenerados que tienes en esta guía de inicio, este +1 ya ha sido añadido, no tienes que volverlo a añadir.**

A lo largo de la partida, podrás desbloquear mejoras que te permitirán aumentar tus aptitudes, pero el máximo total que puedes tener en una aptitud es +2 si tu personaje no posee movimientos especiales, y un límite de +3 si tu personaje tiene movimientos especiales que aumenten una aptitud concreta (como el de **Bruto**, del Árbitro).

Trasfondo, motivaciones y naturaleza

A continuación, tienes el trasfondo, las motivaciones y la naturaleza de tu personaje.

El trasfondo de cada personaje pregenerado ya ha sido incluido, pero siéntete libre de ampliarlo o de hacer pequeñas modificaciones que se adapten a tu estilo de juego.

También se han elegido las motivaciones de los personajes. Hay dos motivaciones que describen cómo puedes mejorar: si cumples la condición de la motivación, puedes mejorar inmediatamente. ¡Pero solo puedes mejorar una vez por sesión y por motivación! Si quieres ver lo que puedes hacer cuando avanzas, consulta la página 15 para ver algunas mejoras básicas y la página 33 para ver opciones específicas.

Por último, está la naturaleza de los personajes, que también está determinada. Tu naturaleza se refiere a tu tipo de personalidad de manera más profunda. Es la forma en que actúas para aliviar el estrés. Si cumples la condición de tu naturaleza, puedes eliminar todas las casillas marcadas de tu contador de agotamiento (más información en la página 15). Puedes cumplir la condición de tu naturaleza tantas veces como quieras, siempre que realices las acciones necesarias.

Si quieres cambiar alguna de estas opciones, puedes hablarlo con tu Director de Juego (DJ) y ponerlos de acuerdo, pero ten en cuenta que lo que ya está determinado en los libretos de personaje se ha elegido para ajustarse a Claro Pellenicky y poder solucionar sus problemas.

Movimientos, Habilidades con armas y proezas de granuja

Cada libreto de personaje tiene sus propios movimientos. Muchos movimientos requieren una tirada con una aptitud concreta —presta mucha atención a esas aptitudes y a cómo se conectan con lo que quieres hacer—. Los movimientos de cada libreto de los personajes pregenerados ya han sido elegidos.

Cada habilidad con armas se refiere a uno de los movimientos especiales con arma. Para usarlas, necesitas un arma que tenga la etiqueta de ese movimiento y también la habilidad con arma adecuada. Por ejemplo, para usar Hender, tienes que tener esa habilidad con armas en tu personaje y tener un arma con la etiqueta de esa habilidad.

Las proezas de granuja son hazañas especiales de picaresca y acción clandestina en las que eres experto. Se usan junto con el movimiento de **intentar proezas de granuja**. Normalmente, cada libreto de personaje tiene varias preseleccionadas o puedes elegir algunas de la lista. En esta guía de inicio, los personajes pregenerados tienen todas sus proezas de granuja ya seleccionadas.

Introducción y conexiones

Cuando todo el mundo haya elegido y terminado de leer la información sobre vuestros personajes jugadores (PJ), id presentando a vuestros personajes por turnos. Explicad quiénes sois, por qué sois vagabundos, a qué os dedicáis y cuál es vuestra motivación. Responded a cualquier pregunta que os haga el DJ o los demás jugadores. Después de que todos

hayan presentado a sus personajes y sepáis quiénes son los otros vagabundos de vuestra banda, elegiréis las conexiones entre ellos. Sigue el mismo orden, haciendo que cada jugador añada una conexión por turnos. Cada jugador puede elegir dos de las conexiones que ofrecen sus libretos para ponerlas en el juego, así que continuad hasta que cada jugador haya establecido dos de las conexiones de su libreto de personaje.

Cada conexión incluye un pequeño cambio en las reglas. Asegúrate de leerlo en voz alta para que todos los implicados en la conexión sepan de qué se trata.

Otros elementos

También tienes contadores de daño (heridas, agotamiento y existencias) y de desgaste de equipo. Tus contadores de daño representan tu salud, estrés y equipo general, mientras que tu equipo son los objetos más especializados y destacados que llevas, sufren desgaste y cada artículo tiene su propio contador. Para más información sobre tus contadores de daño, consulta la página 13. Para más información sobre tu equipo, consulta la página 14.



Jugar a Root: El juego de rol

Conversación y movimientos

ROOT: EL JUEGO DE ROL, es un juego de rol de mesa, lo que significa que se desarrolla como una conversación. Las reglas están aquí para ayudar a esa conversación, provocando declaraciones interesantes y ayudando a rellenar huecos o momentos de incertidumbre.

En este juego, la forma más común en que las reglas incitan a la conversación es con «movimientos». Un movimiento es un fragmento de las reglas, una frase del tipo «Cuando ocurra X, tiene lugar Y»: «Cuando te enfrentas a un enemigo en una lucha cuerpo a cuerpo con espadas, tira con Poderío», «cuando realices proezas de granuja, tira con Finura», «cuando engañas a un Personaje no Jugador, tira con Astucia».

La primera parte del movimiento, la de «cuando ocurra X», se llama «desencadenante». Cuando el desencadenante aparece en la conversación de la partida, entonces el movimiento se activa y tiene lugar la segunda parte. A veces, esa segunda parte dice que ocurre algo directamente. A veces, pide una tirada de dados (siempre 2d6, normalmente añadiendo una aptitud al resultado).

Lo más importante que hay que tener en cuenta es lo siguiente: si se activa un movimiento, hay que seguir las instrucciones. Si no se ha activado un movimiento, hay que seguir con la conversación viva.

Tirar los dados

Si un movimiento te pide que tires los dados, tira dos dados de seis caras (2d6) y sigue el resultado indicado en el movimiento. Normalmente, los movimientos te piden que tires con algo —como «tira con Poderío» o «tira con Reputación»—, lo que significa que añades el valor de esa aptitud o cualidad a la tirada.

Los resultados de los movimientos se dividen en tres categorías:

- **10+**: ¡éxito total! Te sales con la tuya.
- **7-9**: un éxito parcial con costes, complicaciones o consecuencias.
- **6-**: un fallo. El DJ te dice lo que pasa. Probablemente no será bueno.

Algunos movimientos te dicen lo que ocurre para cada una de estas categorías, mientras que otros te permiten elegir algunas opciones dependiendo de cuánto saques en la tirada. En cualquier caso, sacar un resultado más alto en la tirada suele ser mejor.

El DJ nunca tira los dados. En su lugar, te dice lo que está pasando y responde a las acciones de tus personajes. También actúa como árbitro si hay algún desacuerdo sobre el significado de un movimiento.

Los movimientos básicos

Todo vagabundo puede usar los movimientos básicos, incluidos más adelante. Aquí tienes una lista de los movimientos básicos, junto con su aptitud si procede:

- Persuadir a un PNJ (Carisma)
- Discernir las intenciones de alguien (Carisma)
- Engañar a un PNJ (Astucia)
- Leer una situación tensa (Astucia)
- Intentar una proeza de granuja (Finura)
- Confiar en el destino (Suerte)
- Destrozar algo (Poderío)
- Ayudar o interferir

Estos movimientos ayudan a estructurar la conversación central de la partida. Una gran variedad de las cosas que hacen los vagabundos encajarán en una de esas categorías, y sus componentes específicos aseguran que la conversación avance en direcciones interesantes.

Los vagabundos también tienen acceso a todos los movimientos con armas normales y a algunos especiales (página 10), a todos los movimientos de reputación (página 12) y a sus propios movimientos incluidos en sus libretos de personaje. Todos ellos son movimientos más específicos diseñados para ayudar a completar partes concretas de la conversación general durante la partida. Los movimientos con armas, por ejemplo, cubren la lucha y el uso de las armas, mientras que los movimientos de reputación cubren las situaciones en las que tu reputación influye al relacionarte en el Bosque.

Intentar una proeza de granuja

Cuando intentes proezas de granuja en las que seas competente, di cuál es tu objetivo y tira con Finura. Si tienes éxito, consigues tu objetivo. Con un resultado de 7-9, marcas una casilla de agotamiento o asumes un riesgo que enfrentar generado por tu proeza.

Cada personaje tiene una lista de todas las proezas de granuja en su libreto. Puedes intentar hacer cualquiera de ellas, pero si no estás entrenado en una de ellas —no tienes la casilla marcada—, entonces no estás «intentando una proeza de granuja», sino que estás «confiando en el destino».

Tienes que indicar tu objetivo cuando intentas una proeza de granuja, algo como «robar la joya del bolsillo de ese tipo», «colarme en los barracones sin ser visto» o «desactivar las trampas». «Lograr tu objetivo» significa que, aunque haya un coste o una complicación, lo has conseguido: has robado la joya, te has colado en los barracones o has desactivado las trampas.

Aquí tienes una lista de todas las proezas de granuja y los riesgos probables:

Proezas de granuja

Proeza	Descripción	Riesgos
Acrobacias	Escalar hábilmente, saltar, salto de altura con pértiga o similar	Romper algo, ser detectado, ponerse en peligro
Carterista	Robar sutilmente algo de un bolsillo o bolsa	Dejar pruebas, tardar demasiado, resultado pobre
Esconderse	Desaparecer de la vista, permanecer oculto	Gastar recursos, dejar pruebas, tardar demasiado
Falsificación	Copiar, falsificar, engañar	Dejar pruebas, tardar demasiado, resultado pobre
Forzar cerraduras	Abrir una puerta cerrada, un cofre, etc.	Romper algo, ser detectado, ponerse en peligro
Infiltración	Entrar o salir de lugares sin ser visto	Romper algo, llamar atención de no deseados, ponerse en peligro
Inutilizar dispositivo	Desactivar trampas, inutilizar mecanismos	Dejar pruebas, resultado pobre, tardar demasiado
Por sorpresa	Puñalada traperera, asesinato, ataque por sorpresa, puñetazo a traición	Llamar atención de no deseados, dejar pruebas, ponerse en peligro
Prestidigitación	Ocultar en la mano, dar el cambiazo, deshacerse de algo, florituras	Llamar atención de no deseados, dejar pruebas, resultado pobre

Definición de los riesgos

ROMPER ALGO

Rompes algo que llevas encima o que está en el entorno. Posiblemente marques una casilla de existencias.

SER DETECTADO

Un espectador nota tu presencia. Te haces notar. Y tiene que importar.

LLAMAR LA ATENCIÓN DE NO DESEADOS

O han aparecido espectadores hostiles en lugares donde antes a nadie le importaba mirar, o llamas la atención pero sin ser detectado realmente. Aumenta el peligro en la zona.

GASTAR RECURSOS

Consumes los suministros o recursos. Marca una casilla de agotamiento, existencias o desgaste a elección del DJ.

DEJAR PRUEBAS

Dejas rastros que más tarde puedan conducir a una investigación en tu contra.

PONERSE EN PELIGRO

Aprovechas la oportunidad de realizar la proeza pero acabas metiéndote directamente en una situación más peligrosa.

RESULTADO POBRE

Te encuentras ante una decisión difícil sobre lo que quieres exactamente, o directamente no consigues todo lo que querías.

TARDAR DEMASIADO

Empleas demasiado tiempo, haciendo que la situación cambie a tu alrededor de forma significativa.

Discernir las intenciones de alguien

Cuando **intentas discernir las intenciones de alguien**, tira con **Carisma**. Con un resultado de 10+, guardas 3 puntos. Con un resultado de 7-9, guardas 1. Mientras interactúas con ellos, puedes utilizar los puntos guardados que hayas conseguido a razón de 1 punto por cada pregunta al jugador/DJ que interpreta a ese personaje:

- ¿Está diciendo la verdad tu personaje?
- ¿Qué siente realmente tu personaje?
- ¿Qué pretende hacer tu personaje?
- ¿Qué desearía tu personaje que yo hiciera?
- ¿Cómo podría conseguir que tu personaje _____?

Este movimiento no se resuelve de inmediato, sino que obtienes algunos puntos que «guardas» y que puedes gastar según indica el movimiento. En este caso, gastas puntos guardados durante la conversación para hacer preguntas.

Cuando haces preguntas, es «su jugador» quien las responde (y responde honestamente), lo que significa que otro jugador responde por su vagabundo y el DJ responde por los Personajes No Jugadores (PNJ). Para la pregunta: «¿Cómo podría conseguir que tu personaje _____?», puedes llenar el espacio en blanco con cualquier cosa, y «No puedes» es una respuesta válida, siempre que sea verdad.

Persuadir a un PNJ

Cuando **persuades a un PNJ con promesas o amenazas**, tiras con **Carisma**. Con un resultado de 10+, verá las cosas a tu manera, siempre que le des un buen motivo para hacerlo o un soborno razonable. Con un resultado de 7-9, no está seguro; el DJ te dirá lo que tienes que hacer para convencerlo.

Este movimiento se usa cuando intentas que alguien haga lo que quieres en función de lo que estás diciendo. Si estás lanzando amenazas, si estás dando un argumento persuasivo, eso es persuadir a un PNJ. Siempre se trata de un PNJ —este movimiento no sirve contra los otros vagabundos—.

«Un buen motivo o un soborno razonable» depende del carácter, la situación y el juicio del DJ. Eso significa que con un resultado de 7-9, el requisito es más alto: el DJ te dirá qué más tienes que hacer.

Leer una situación tensa

Cuando **leas una situación tensa**, tira con **Astucia**. Con un resultado de 7-9, puedes hacer 1 pregunta. Con un resultado de 10+, puedes hacer 3. Ganas un bonificador de +1 a los movimientos posteriores cuando actúes según las respuestas obtenidas.

- ¿Cuál es mi mejor manera para salir / entrar / pasar a través de la situación?
- ¿Quién o qué es la mayor amenaza?
- ¿Quién o qué es más vulnerable con respecto a mí?
- ¿Qué debo tener en cuenta?
- ¿Quién tiene el control aquí?

Este movimiento consiste en observar el área que te rodea y descifrar lo que importa. Solo se puede leer una situación tensa. Esto quiere decir que, si dispones de suficiente tiempo y no tienes presión para buscar en una habitación, por ejemplo, no estás activando el movimiento, solo buscas en la habitación.

Si estás «actuando según las respuestas» o no, depende en última instancia de la decisión del DJ, pero por lo general debe interpretarse de manera bastante libre. Siempre que tus acciones estén informadas o respaldadas por la información que obtuviste, probablemente deberías aplicar la bonificación. Dura hasta que la situación cambia lo suficiente como para que la información ya no importe.

Engañar a un PNJ

Cuando **engañas a un PNJ para conseguir lo que quieres**, tiras con **Astucia**. Si tienes éxito, muerde el anzuelo y hace lo que quieres. Con un 7-9, puede elegir una de las siguientes opciones:

- Duda; debilitas su confianza o su moral.
- Tiene un desliz; ganas una oportunidad crítica.
- Reacciona de forma exagerada; ganas +1 Al siguiente movimiento contra él.

A diferencia de la persuasión, engañar se basa en las tretas, las mentiras y la manipulación: engañar a alguien no consiste en convencerle mediante argumentos o presiones, sino en decir o hacer lo que sea necesario para que actúe como tú quieres. Igual que ocurre con persuadir a un PNJ, no puedes engañar a otro vagabundo.

Con un éxito —resultado de 7 o más—, el PNJ es engañado de alguna manera... pero si el resultado está en la franja de 7-9, no tiene que hacer lo que esperas. En su lugar, puede dudar, tener un desliz o reaccionar de forma exagerada a discreción del DJ.

El daño moral es un tipo especial de daño que solo pueden sufrir los PNJ. Encontrarás más información más adelante, pero basta con decir que les acerca a someterse a ti o a huir de ti.

Confiar en el destino

Cuando **confías en el destino para superar un problema**, tiras con **Suerte**. Si tienes éxito, te las apañas o te las arreglas; el DJ te dirá lo que te cuesta. Con un resultado de 10+, la fortuna favorece a los audaces; tu garbo también te hace ganar una oportunidad fugaz.

Este movimiento está aquí para servir de apoyo, como un movimiento comodín. Siempre que haya un movimiento más específico para la situación en cuestión, utilízalo. Pero cuando un vagabundo hace algo peligroso, arriesgado, difícil o que de alguna manera haya tensión, y ningún otro movimiento cubre la situación... probablemente esté confiando en el destino.

Recuerda que cualquier éxito —resultados finales de 7 o más— tiene un precio. Confiar en el destino es arriesgado, y casi siempre supone un coste, ya sea la pérdida de un objeto o agotamiento.

«Pasar por los pelos» o «atravesar a toda velocidad» implican que no lo estás haciendo con elegancia o habilidad: lo estás haciendo a duras penas o te estás golpeando de frente con lo que haya. Una «oportunidad fugaz» es una oportunidad efímera para que el vagabundo se esfuerce de verdad, para que intente algo especialmente peligroso a cambio de una recompensa potencialmente mayor.

Destrozar algo

Cuando **destrozas algo**, tiras con Poderío. Si tienes éxito, lo rompes del todo y no podrá volver a ser usado hasta que esté reparado. Con un resultado de 7-9, has sido impreciso y el resultado es peligroso: causas daños colaterales, llamas la atención o acabas en mal lugar o situación, a elección del DJ.

Destrozar algo sirve para derribar puertas, romper equipo y mucho más. Tienes que ser capaz de destrozarlo para que el movimiento se active: un vagabundo ratón con una daga no puede destrozar un molino de viento. Pero un vagabundo ratón con un ariete sí.

Por defecto, destrozar algo se basa en la fuerza bruta. El «destrozo» cuidadoso basado en el conocimiento del dispositivo y en cortar el cable correcto, por ejemplo, es una proeza de granuja o confiar en el destino (a menos que tengas un movimiento especial para ello).

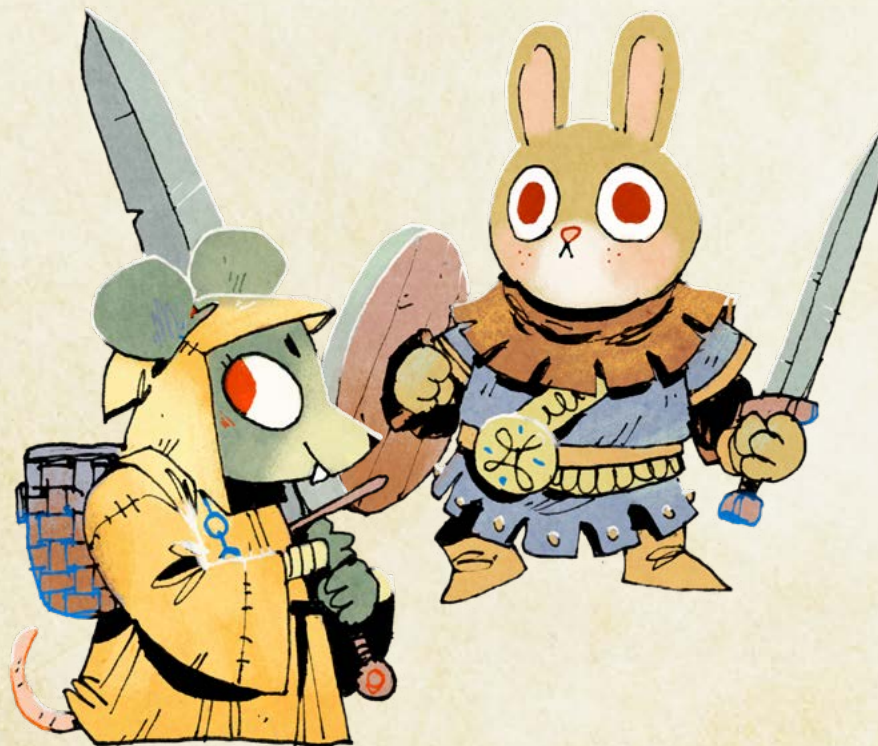
Ayudar o interferir

Cuando **ayudes a o interfieras en lo que hace otro vagabundo**, puedes aceptar marcar una casilla de agotamiento para modificar con +1 o -2 su tirada (después de tirar). Marca una casilla más de agotamiento para seleccionar una de las siguientes opciones:

- Ocultar tu ayuda o interferencia.
- Crear una oportunidad u obstáculo.

Para ayudar o interferir, un vagabundo debe ser capaz de realizar la acción apropiada para la situación específica. Varios vagabundos pueden ayudar o interferir en la misma tirada, siempre que cada uno marque una casilla de agotamiento.

Si un vagabundo crea una oportunidad u obstáculo con su ayuda o interferencia, crea algo más duradero basado en su acción. Por ejemplo, un vagabundo que ayuda a un amigo a persuadir a un PNJ con un segundo argumento podría crear una oportunidad de conseguir algo más del PNJ, pero es solo una oportunidad, no una garantía, así que los dos vagabundos probablemente tendrían que hacer algo más por el PNJ a cambio.





Movimientos con armas

Todos los vagabundos pueden usar Apuntar y disparar, Enfrentarse con armas cuerpo a cuerpo o Pelear, si tienen un arma con el alcance adecuado.

Para activar un movimiento especial de arma, debes tener un arma con la etiqueta apropiada y la habilidad con arma (Improvisar arma y Confundir los sentidos solo requieren tener materiales utilizables).

Por defecto, los vagabundos desarmados provocan 1 casilla de daño de agotamiento. Los vagabundos armados, 1 casilla de daño de heridas.

Apuntar y disparar a alguien

Cuando **apuntas y disparas a un enemigo vulnerable a largo alcance**, tiras con **Finura**. Si tienes éxito, infliges una herida. Con un resultado de 10+, puedes impactarles de nuevo antes de que consigan ponerse a cubierto —infligiendo daño otra vez— o mantener tu posición oculta, tú eliges.

Enfrentarse con armas cuerpo a cuerpo

Cuando te **enfrentas a un enemigo con armas cuerpo a cuerpo a corto alcance o pegado**, tiras con **Poderío**. Si tienes éxito, intercambiais golpes y causas daño (y puedes recibirlo). Con un resultado de 10+, elige 3 de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, elige 1.

- Infligir daño grave.
- Sufrir un poco de daño.
- Desplazar tu posición en un rango de alcance.
- Impresionar, desmoralizar o asustar a tu enemigo.

Pelear contra un enemigo

Cuando **peleas contra un enemigo (alcance pegado)**, tiras con **Poderío**. Con un resultado de 10+, tú eliges primero un efecto, y luego el enemigo elige otro. Con un resultado de 7-9, elegís simultáneamente. Continúa eligiendo hasta que alguien se retire o muera.

- Asestas un golpe rápido; infliges una herida.
- Los desgastas (forcejeas, te mueves rápido); marca una casilla de agotamiento.
- Aprovechas una debilidad; marca una casilla de agotamiento para infligir dos de heridas.
- Te retiras; te separas a corto alcance.

Asaltar a un grupo **[ESPECIAL]**

Cuando **asaltas a un grupo de enemigos cuerpo a cuerpo**, marcas una casilla de agotamiento y tiras con **Poderío**. Si tienes éxito, hay un intercambio de golpes y de daño. Con un resultado de 10+, eliges dos de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, eliges una.

- Los pones en evidencia o dejas en ridículo; les infliges 2 casillas de daño moral.
- Los mantienes desequilibrados y confusos; les infliges 2 casillas de daño por agotamiento.
- Evitas sus golpes lo mejor que puedes; sufres 1 casilla menos de daño de sus ataques.
- Los utilizas unos contra otros; vuelves a marcar una casilla de agotamiento y ellos se infligen daño entre ellos.

Ataque vil [ESPECIAL]

Cuando **atacas vilmente al punto débil de un oponente a alcance pegado**, marcas una casilla de agotamiento y tiras con Poderío. Si tienes éxito, el objetivo sufre un daño grave. Con un resultado de 10+, te libras de las represalias. Con un resultado de 7-9, puede devolvarte el golpe.

Confundir los sentidos [ESPECIAL]

Cuando **lanzas algo para confundir los sentidos de un oponente que esté pegado o a corto alcance**, tiras con Finura. Si tienes éxito, lo has desequilibrado, lo has cegado, lo has ensordecido o lo has confundido durante un tiempo, y habrás conseguido una oportunidad. Con un resultado de 10+, tiene que tomarse un tiempo para reorientarse y recuperar la claridad de sus sentidos antes de que pueda actuar con normalidad de nuevo. Con un resultado de 7-9, consigues solo unos escasos momentos para aprovecharlos.

Desarmar [ESPECIAL]

Cuando **el objetivo de tus golpes es el arma de un oponente a corto alcance**, tiras con Finura. Si tienes éxito, el enemigo tiene que marcar dos casillas de agotamiento o soltar su arma. Con un resultado de 10+, tiene que marcar tres casillas de agotamiento.

Disparo rápido [ESPECIAL]

Cuando **realizas un disparo rápido a un enemigo a corto alcance**, tiras con Suerte. Con un éxito, infliges una herida. Con un resultado de 7-9, eliges 1 de los siguientes efectos. Con un resultado de 10+, eliges 2.

- No marcas una casilla de desgaste.
- No marcas una casilla de agotamiento.
- Te mueves rápidamente y cambias de posición (y, si quieres, de alcance).
- Mantienes a tu objetivo a raya: no se mueve.

Disparo trucado [ESPECIAL]

Cuando **realizas un disparo trucado con la intención de aprovechar el entorno a cualquier alcance**, marcas una casilla de desgaste en tu arco y tiras con Finura. Con un resultado de 7-9, eliges 2 de los siguientes efectos. Con un 10+, eliges 3.

- Tu disparo impacta en cualquier objetivo de tu elección dentro del alcance, incluso si está tras cobertura u oculto (infligiendo una herida o desgaste si procede).
- Tu disparo impacta en un segundo objetivo disponible a tu elección.
- Tu disparo corta algo, rompe algo o derriba algo, a tu elección.
- Tu disparo distrae a un oponente y esto proporciona una oportunidad.

Hender [ESPECIAL]

Cuando **tratas de hender la armadura de enemigos a corta distancia**, marcas una casilla de agotamiento y tiras con Poderío. Si tienes éxito, atraviesas sus defensas y equipo e infliges 3 casillas de desgaste. Con un resultado de 7-9, extralimitas la resistencia de tu arma o la tuya propia, y marcas una casilla de desgaste o terminas la acción en mal lugar, tú eliges.

Hostigar a un grupo [ESPECIAL]

Cuando **hostigas a un grupo de enemigos a largo alcance**, marcas una casilla de desgaste y tiras con Astucia. Con un resultado de 10+, consigues ambos efectos. Con un 7-9, elige 1 de los siguientes efectos:

- Sufren daño moral.
- Son inmovilizados o bloqueados.

Improvisar arma [ESPECIAL]

Cuando **fabricas un arma con los materiales improvisados que haya a tu alrededor**, tiras con Astucia. Si tienes éxito, fabricas un arma; el DJ te dirá su etiqueta de alcance y al menos otra etiqueta basada en los materiales que has utilizado. Con un resultado de 7-9, el arma también tiene una etiqueta de debilidad.

Parada [ESPECIAL]

Cuando **intentas parar los ataques de un enemigo a corto alcance**, marcas una casilla de agotamiento y tiras con Finura. Con un éxito, eludes los ataques acaparando su atención ofensiva. Con un resultado de 10+, elige 3 de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, elige 1.

- Le infliges daño moral.
- Desarmas a tu oponente.
- No sufres ningún daño.



Movimientos de reputación

Cada vagabundo tiene una reputación a lo largo y ancho del Bosque. Al comienzo de una campaña de **ROOT: EL JUEGO DE ROL**, tendrán cierta reputación, pero en su mayoría serán desconocidos. Sin embargo, a medida que realicen más y más acciones en medio de la guerra por el Bosque, su reputación, buena o mala, crecerá. Las facciones y los habitantes normales del Bosque llegarán a tener opiniones cada vez más firmes sobre cada vagabundo. Para representar esto, **ROOT: EL JUEGO DE ROL** utiliza este sistema de contadores y movimientos de reputación.

Primero, un poco de terminología. Prestigio se refiere a opiniones positivas sobre ti. Infamia se refiere a opiniones negativas sobre ti. Tu reputación es la puntuación real que tienes con cualquier facción dada, representando su opinión general y lo que conocen de ti.

Marcar prestigio

Cuando **marcas prestigio**, marcas la siguiente casilla al lado positivo (derecho) del 0 en el contador de la facción correspondiente. Cuando **marques suficientes casillas para alcanzar (no superar, sino alcanzar) el siguiente número positivo más alto** del contador, ¡tu reputación con esa facción aumenta! Borra todas las casillas marcadas en el contador de prestigio y rodea con un círculo el siguiente número más alto de tu reputación actual.

Si tuvieras -2 de reputación, rodearías -1; si tuvieras +0 de reputación, rodearías +1. Ten en cuenta que esto significa que necesitas marcar 5 casillas para avanzar tu reputación de -2 a -1, o de -1 a +0, o de +0 a +1, pero necesitas marcar 10 casillas para avanzar de +1 a +2, y 15 casillas para avanzar de +2 a +3.

Marcar infamia

Cuando **marcas infamia**, marcas la siguiente casilla en el lado negativo (izquierdo) del 0 en el contador de la facción correspondiente. Cuando **marques suficientes casillas para alcanzar (no superar, alcanzar), el siguiente número negativo más bajo en el contador**, borra todas las casillas del contador de infamia y rodea con un círculo el siguiente número más bajo de tu reputación actual.

Si tuvieras +2 de reputación, rodearías +1; si tuvieras +0 de reputación, rodearías -1. Ten en cuenta que esto significa que necesitas marcar 3 casillas para bajar de +3 a +2, de +2 a +1, de +1 a +0, o de +0 a -1, pero necesitas marcar 6 casillas para bajar de -1 a -2, y 9 casillas para bajar de -2 a -3.

Cada PJ lleva la cuenta de su propia reputación independientemente, y cada PJ lleva la cuenta de la reputación de cada facción independientemente de las demás. En situaciones en las que la reputación de varios PJ esté en juego, súmalas (máximo +4, mínimo -3).

Pedir un favor

Cuando **pidas un favor razonable basándote en tu reputación**, tira con el valor de reputación de la facción adecuada. Si tienes éxito, te concederán lo que quieres. Con un resultado de 7-9, te cuesta un poco de reputación; borra una casilla de prestigio o marca una casilla de infamia, tú eliges. Si fallas, se niegan y te miran con recelo; marca una casilla de infamia.

Encontrarte con alguien importante

Cuando **te encuentras con alguien importante por primera vez**, tira con el valor de tu reputación de esa facción. Con un resultado de 10+, solo han oído cosas buenas de ti, y es más probable que se alíen contigo; ganas un bonificador de +1 Continuo para pedirles ayuda, discernir sus intenciones o interactuar con ellos de manera positiva hasta que traiciones su confianza. Con un resultado de 7-9, o bien no te conocen, o lo que han oído de ti no es especialmente bueno ni malo. Con un fallo, han oído historias sobre ti y las cosas que has hecho, ya sean verdaderas o falsas —preparate para complicaciones importantes—.



Contadores de daño

Cada vagabundo tiene tres contadores, cada uno con al menos cuatro casillas, para registrar su estrés, su daño y los recursos que tiene. También tiene contadores para la durabilidad de su equipo. Los PNJ tienen su propio contador de «daño especial» para representar la moral.

Si un personaje debe marcar una casilla y no puede en uno de los contadores, está de alguna manera incapacitado para actuar o incluso eliminado por completo (para equipo, eso significa que ese objeto se ha roto). Un personaje nunca puede elegir marcar una casilla como opción en un movimiento si en realidad no tiene una casilla vacía que marcar.

Agotamiento

El agotamiento registra la energía, la voluntad y el esfuerzo de un personaje. Cuantas más casillas se marquen, más cansado estará el personaje. Si un personaje tiene que marcar una casilla de agotamiento y no puede, entonces está demasiado exhausto para ser efectivo en nada. Para un PJ, si está completamente exhausto, cada movimiento que haga se tratará como si fallara. El agotamiento se recupera a ritmo de una casilla cada día, y todas las casillas si un PJ descansa y se cuida. Además, si un PJ cumple la condición de su naturaleza, inmediatamente recupera todas las casillas de agotamiento.

Heridas

Las heridas afectan la salud física de un personaje. Cuantas más casillas se marquen, más herido, lesionado y magullado está el personaje. Si un personaje tiene que marcar una casilla de heridas y no puede, entonces está demasiado herido para continuar. Lo más probable es que se desmaye o quede totalmente incapacitado y perezca si no recibe ayuda médica. Las heridas desaparecen cuando un personaje recibe atención médica o cuando descansa durante un tiempo prolongado.

Existencias

Existencias tiene en cuenta la reserva de recursos y equipo no importante de un personaje. Cuantas más casillas de existencias se marquen, menos recursos podrá utilizar un personaje de forma rápida y sencilla, lo que equivale a decir que sus mochilas y bolsas están vacías.

Si tienes que marcar una casilla de existencias y no puedes, significa que te has quedado sin suministros. Existencias se recupera cuando te reabasteces; por ejemplo, si alguien te paga con suministros, pasas algún tiempo forrajeando en la espesura o robas productos varios y comida de la despensa de alguien.

Desgaste

Desgaste es un registro de cada objeto importante del equipo que lleva un vagabundo. A medida que un objeto concreto del equipo sufre daños, marcarás sus casillas de desgaste. Si tienes que marcar desgaste y no puedes, significa que el objeto se rompe. Si el objeto solo está dañado, entonces puede ser reparado, aunque eso requerirá a menudo la ayuda experta de un herrero o un Chatarrero. Para más información sobre reparaciones, consulta la página 14.

Los PNJ tienen una puntuación de desgaste que funciona como un contador general de su equipo y recursos. Si el contador se marca por completo y tienen que marcar otra casilla, entonces un objeto del equipo que llevan se rompe (a elección del DJ, siguiendo la ficción) y recuperan el contador con todas las casillas al completo.

Moral

Moral solo se usa por los PNJ. El contador de moral registra la voluntad de un personaje para seguir adelante ante el peligro y la amenaza. Cuantas más casillas se marquen, más cerca estará el personaje de quebrarse por completo y huir. Si un personaje tiene que marcar una casilla de moral y no puede, entonces ya está, se rompe. Se rinde, probablemente arrastrándose y pidiendo clemencia, o huye despavorido.



Equipo y tesoro

Para esta guía de inicio rápido, cada libreto de personaje comienza con algún objeto de equipo asignado. Cada objeto del equipo viene con unas cuantas cualidades, quizás una habilidad especial, y su propio contador de desgaste. Si alguna vez tienes el contador de desgaste de un objeto del equipo completamente lleno, y tienes que marcar una casilla más, ese objeto se rompe por completo —lo usas una última vez, pero lo dañás irreparablemente—.

Si un vagabundo quiere un objeto de equipo general —una cuerda, una antorcha, una brújula—, puede marcar una casilla de existencias de su contador general para tenerla y sacarla de sus bolsas. Esto incluye dinero y suministros médicos. Dos casillas de existencias otorgan suficientes suministros médicos para permitir a un vagabundo recuperar una sola casilla de heridas (siempre que también reciba asistencia médica).

Nota importante sobre las armaduras: cuando llevas una armadura, puedes marcar una casilla de desgaste en la armadura en lugar de marcarte una herida. Solo puedes hacer esto si la armadura que llevas te protege realmente de la herida —por ejemplo, una armadura de cuero puede no ser muy útil si te caes de la muralla de un castillo—. El DJ tiene la decisión final sobre si tu armadura puede utilizarse así.

Cuando un vagabundo quiere reparar su equipo, necesita un artesano o herrero capaz, y cambiar valores por reparaciones. Cada casilla de desgaste reparada cuesta un valor 1, el equivalente a 1 casilla de existencias marcada. Sin embargo, si la pieza de equipo está rota, habrá que reemplazarla por completo, no podrá repararse.

Cuando los vagabundos tienen acceso a una gran cantidad de suministros —por ejemplo, cuando se les da acceso a la armería del cuartel como pago por un trabajo—, recuperan las casillas de existencias a medida que se reabastecen.

Tesoro

Muchos vagabundos se centran en llenar sus bolsas con monedas ganadas con el sudor de su frente. Tanto si realizan trabajos para la rica nobleza del Marquesado como si saquean ruinas antiguas, lo que buscan es un tesoro.

El Bosque no tiene una moneda única. Por ello, sus habitantes están acostumbrados al trueque y al intercambio de bienes. En el juego, esta economía se manifiesta de varias maneras. En primer lugar, cada vez que se hace referencia al valor de algo, se registra como «valores»: valor 1, valor 2, valor 3, etc. Cada casilla de existencias proporciona el equivalente a un valor 1. El contador de existencias de un vagabundo incluye objetos y artículos de cierto valor, de forma que un vagabundo puede utilizar las existencias para «pagar» por nuevos objetos y servicios marcando casillas.

Cada objeto importante del equipo tiene un valor de:

- Sus casillas de desgaste, más
- el número de etiquetas de habilidad con armas, más
- el número de cualidades ventajosas, menos
- el número de cualidades desventajosas.

Así, una espada bien hecha con tres casillas de desgaste, una habilidad con armas disponible y una ventaja sería de valor 5.

Por último, los tesoros o sacos de monedas u otros objetos que solo tienen valor, no utilidad, también existen en la misma escala. En el Bosque hay relativamente pocos objetos de este tipo, ya que sus habitantes llevan una vida pragmática. Pero a veces un vagabundo encuentra un tesoro de esta clase en unas ruinas, o un barón del Marquesado le paga con un saco de monedas.

Un saco de monedas o una pila de dinero similar se representa como un objeto de equipo con casillas de desgaste iguales a su valor equivalente. Los vagabundos pueden gastar esas casillas de una en una para comprar bienes o servicios a su elección, incluyendo reponer sus existencias de una casilla por cada una empleada con este fin cuando compran bienes en una tienda, o pagar las reparaciones del equipo de una casilla por cada una empleada.

Un tesoro que sea un objeto singular debería representarse como un objeto importante del «equipo» con un número de casillas de desgaste igual a su valor. Por ejemplo, un hermoso cetro de oro podría valer 7 casillas de desgaste.

A diferencia de una bolsa de monedas, no podrás marcar unas cuantas casillas de ese cetro para comprar algo. Un objeto singular no puede dividir su valor: es un intercambio de todo o nada. Tendrás que entregar el objeto entero, ¡así que asegúrate de conseguir algo que valga la pena por él!

Carga

Por último, los vagabundos no pueden llevar cantidades infinitas de cosas. Un vagabundo puede llevar equipo por un total de 12 + dos veces su Poderío en casillas de desgaste, SIN incluir sus existencias. Todo lo que suponga más que eso, supondrá que el personaje está **cargado**. Más allá de que el DJ haga los movimientos apropiados y siga con la ficción, los vagabundos cargados tienen que marcar una casilla de agotamiento cada vez que viajan. El máximo absoluto que pueden cargar físicamente es 20 + el doble de su Poderío en casillas de desgaste de equipo que carguen.

Comprar y vender

Cuando un vagabundo va a comprar o vender algo, no siempre se trata de un asunto simple y rutinario, una comparación de valor sin más. Lo que importa es la persona que está al otro lado del trato. Si no le gustan los vagabundos o desconfía de los habitantes de la especie a la que pertenece

el vagabundo, o no le ve utilidad al oro... regateará, discutirá o incluso se negará a negociar.

El DJ decide cómo reaccionan y responden los PNJ a los tratos, pero debe basarse en la situación. Si el vagabundo

está tratando de comprar algo en un claro al que ha salvado, lleno de habitantes con los que tiene una buena reputación, ¡comprar puede ser muy sencillo! Pero en un claro hostil, es posible que no pueda adquirir absolutamente nada.

Cambiar a los personajes

A lo largo de las partidas, los vagabundos cambiarán y crecerán. Ganarán prestigio con algunas facciones e infamia con otras. Se volverán más diestros y más capaces, aunque los problemas que se les planteen se vuelven cada vez más complicados.

Para representar estos cambios, los vagabundos pueden mejorar a través de sus motivaciones, y pueden actualizar sus naturalezas, motivaciones y conexiones.

En el manual básico completo de **ROOT: EL JUEGO DE ROL**, hay varias formas de hacer que tus personajes crezcan y cambien para poder jugar una serie o campaña a largo plazo. En esta guía de inicio, sin embargo, encontrarás un sistema simplificado de mejora.

Mejora

Los vagabundos avanzan siguiendo sus motivaciones. Cada motivación enumera una condición por la que el vagabundo puede mejorar. En última instancia, el DJ es quien decide si el vagabundo ha cumplido o no la condición de su motivación, pero los jugadores deben llamar la atención del DJ cuando crean que han cumplido la condición de una motivación.

Cuando mejoras siguiendo una motivación, puedes elegir otra opción de las opciones de mejora disponibles a partir

de la página 33. Estas mejoras son sugerencias para los personajes pregenerados y Claro Pellenicky; agilizarán sustancialmente la partida y las elecciones. Si quieres un abanico mayor de posibles opciones, puedes elegir de la lista de abajo, pero te recomendamos que uses las opciones de la página 33 para que vuestro juego sea rápido y fluido.

Estas son las otras opciones de mejora disponibles:

- Incrementar en +1 una aptitud (máximo +2).
- Adquirir un nuevo movimiento de tu libreto de personaje (máximo 5 movimientos de tu propio libreto, incluyendo los movimientos iniciales).
- Elegir un nuevo movimiento de otro libreto de personaje (máximo 2 movimientos de otro libreto).
- Adquirir hasta dos nuevas habilidades con armas (máximo 7 en total).
- Adquirir hasta dos nuevas proezas de granuja (máximo 6 en total).

NOTA IMPORTANTE: No puedes coger más de una mejora por unidad por sesión. Por tanto, aunque creas que has alcanzado la condición para la misma motivación varias veces en una misma sesión, solo podrás mejorar una vez. Sin embargo, puedes mejorar una vez por sesión para cada una de tus motivaciones, lo que significa que puedes avanzar dos veces por sesión como máximo.



Referencias para el Director de Juego

Agendas

- Haz que el Bosque parezca grande, vivo y real.
- Haz que las vidas de los vagabundos sean aventuras e importantes.
- Juega para averiguar qué ocurre.

Principios

- Describe el mundo como un cuadro vivo.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Sé fan de los vagabundos.
- Haz que tus movimientos sean fluidos.
- A veces, renuncia a tomar decisiones.
- Haz que las facciones y su alcance sean una presencia constante.
- Dota a los habitantes del Bosque con sus propias motivaciones y temores.
- Haz un seguimiento de las consecuencias de cada acción importante.
- Recuérdales su condición de parias.
- Lleva el peligro a entornos aparentemente seguros.

Movimientos

- Infligir heridas, agotamiento, desgaste o moral (según se establezca).
- Revelar una verdad indeseada.
- Mostrar señales de una amenaza que se acerca.

- Capturar a alguien.
- Poner a alguien en un aprieto.
- Desbaratar planes y tácticas.
- Hacerles una oferta para salirse con la tuya.
- Mostrarles lo que una facción piensa de ellos.
- Volver un movimiento en su contra.
- Activar una desventaja de su trasfondo, reputación o equipo.
- Después de cada movimiento, «¿Qué haces?».

Si os atascáis...

DALES UNA ZANAHORIA O CON UNA VARA

Son vagabundos, es muy probable que aprovechen cualquier oportunidad para obtener beneficios, vengarse o lo que sea que les convenga. Pero también son vagabundos en el sentido de que muchos habitantes desconfían de ellos, y un cuchillo en la garganta es una buena motivación para actuar.

ENSEÑA LOS COLMILLOS DE UNA FACCIÓN

Todas las facciones del juego pueden ser amenazantes, incluso los habitantes del Bosque si quieren. Cuando enseñan los colmillos, empiezan a pasar cosas ¡Así que muestra esos colmillos!

APUNTA A SU REPUTACIÓN

Si quieren parecer buenos, amenázalos con una posible infamia. Si no les importa ser unos criminales, amenázalos con alguien que los admire.

Personajes No Jugadores y daño

Creación de PNJ

Cuando crees un nuevo PNJ, dale un nombre, una descripción (incluyendo la especie), un trabajo y una motivación.

Cuando se metan en una pelea real o deban marcar daño, ponles contadores de daño y/o ataques.

Incluye heridas, agotamiento, desgaste y moral con al menos 1 casilla, y no más de 5 casillas en cada contador para un solo personaje.

Elige su arma, con un alcance (pegado, corto, largo) y la cantidad de daño que inflija (al menos 1 herida o agotamiento, a menudo más). Un arma letal causa más heridas, un arma tramposa o tediosa contra la que luchar causa más agotamiento, un arma que aporrea o rompe causa más desgaste.

Los grupos de PNJ pueden tratarse como turbas

- **5-10 habitantes normales son una pequeña turba:** 3 casillas de cada tipo de daño, inflige x2 de daño normal.
- **10-20 habitantes normales son una turba mediana:** 5 casillas de cada tipo de daño, inflige x3 de daño normal.
- **20+ habitantes normales son una multitud grande:** 7 casillas de cada tipo de daño, inflige x4 de daño normal.

Nombres

Aimee • Alvin • Anders • Alyse • Bhea • Billi • Braden • Buford
Cesspyr • Cinder • Constance • Cloak • Dawna • Dewly
Doneel • Dugan • Ellaine • Emmie • Ewan • Eward • Flannera
Fog • Foster • Frink • Gemma • Golden • Greta • Gustav
Harper • Henny • Hinnic • Howerd • Igrin • Ilso • Inda
Irwen • Jacly • Jasper • Jinx • Johann • Keilee • Keera • Kagan
Konnor • Laina • Lindyn • Lockler • Longtooth • Masgood

Mint • Monca • Murty • Nail • Nan • Nigel • Nomi • Olaga
Omin • Orry • Oxley • Pattee • Phona • Pintin • Prewitt
Quay • Quentin • Quill • Quinella • Reece • Rhodia Roric
Rose • Sarra • Selwin • Stasee • Sorin • Tammora • Thickfur
Timber • Tondric • Ulor • Ulveny • Ulvid • Ummery • Urma
Vance • Vennic • Vittora • Vost • Wanda • Wettlecross
Whickam • Woodleaf • Xander • Xara • Xeelie • Xim • Yasmin
Yates • Yolenda • Yotterie • Zachrie • Zain • Zoic • Zola

Especies

ardilla • arrendajo azul • búho • castor • conejo • gato
halcón • lagarto • lobo • mapache • nutria • ratón • tejón
zarigüeya • zorro

Motivaciones

vengarse • enriquecerse • poner a salvo a la familia • poner a salvo el hogar • conseguir poder • explorar • construir algo grandioso • resistir a los invasores • defender a los débiles • destruir a un enemigo • promover la guerra • alistarse en la guerra • demostrar valía • derrocar una figura de poder • encontrar consuelo • servir a una causa superior • escapar • negociar resoluciones pacíficas • sobrevivir a toda costa • ganar estatus social y posición • tomar el control • ejercer el poder y la autoridad sobre otros • arrasarlo con todo

Contadores de daño de los PNJ

Aquí tienes algunos contadores de daño predefinidos para que los puedas usar en tus PNJ, dependiendo de quiénes sean y qué sean exactamente.

HERIDAS 1, AGOTAMIENTO 1, DESGASTE 1, MORAL 1

La configuración más estándar. Por defecto, esto es lo que tendría cada habitante del Bosque normal. Recuerda que varios habitantes de un grupo pueden sumar sus contadores, así que multiplica estos contadores por 3 para un grupo pequeño, por 5 para un grupo mediano o por 7 para un grupo grande.

HERIDAS 3, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 3, MORAL 2

Un bruto o un matón. Una amenaza real para cualquier vagabundo individual, e incluso lo suficientemente duro como para amenazar a la banda.

HERIDAS 1, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 1, MORAL 3

Un líder, no un luchador. Alguien más propenso a estar al mando y a evitar luchar por su cuenta.

HERIDAS 2, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 3, MORAL 3

Un teniente, comprometido a servir a una facción o a la causa de otro.

HERIDAS 5, AGOTAMIENTO 5, DESGASTE 2, MORAL 4

Un oso terrible.

Ataques de los PNJ

Aquí tienes algunas posibles armas y ataques que los PNJ pueden usar contra los vagabundos:

- **Espada estándar:** heridas 1.
- **Espada grande o hacha, blandida con fuerza:** heridas 2.
- **Arma tramposa, como un látigo:** heridas 1, agotamiento 1.
- **Arma pesada, como un enorme martillo a dos manos:** heridas 1, desgaste 1.
- **Blandida por un luchador hábil y astuto:** agotamiento +1.
- **Empuñada por un luchador poderoso y temible:** herida +1.
- **Apuntado a dañar solo equipo:** convierte todo el daño en desgaste, desgaste +1.

Infligir daño

Como DJ, puedes infligir daño como uno de tus movimientos siempre que cuadre con la ficción. Esto significa que si un vagabundo pasa por una experiencia agotadora, debes infligirle agotamiento, normalmente 1 o 2. Si el equipo de un vagabundo se dañara al intentar pasar por un espacio estrecho en la muralla de un castillo, podrías infligirle 1 o 2 de existencias. Si un vagabundo salta desde un árbol, a 12 metros del suelo, podrías decir que el MEJOR escenario después de confiar en el destino —un resultado de un 10+— es marcar 1 herida, porque es demasiado alto. Infligir daño no es un castigo, y no es un palo para desalentar la realización de acciones en la ficción. Es una manera de mantenerse fiel a la ficción, para hacer que el Bosque parezca real, para resaltar las consecuencias de las acciones de los vagabundos de una manera que honre sus elecciones. Si un vagabundo puede saltar 12 metros sin arriesgarse a resultar herido, el Bosque pierde su dramatismo.

Claro Pellenicky



Cómo usar este claro

Una descripción como esta presenta un claro del Bosque, lo suficientemente detallado como para que sea fácil de llevar a cabo en tu mesa, pero sin darte una aventura determinada y rígida que seguir. **ROOT: EL JUEGO DE ROL** tiene situaciones complicadas, difíciles y explosivas. A medida que los vagabundos se encuentren con esas situaciones, estas cambiarán y se intensificarán tanto si los vagabundos actúan como si no. La clave aquí no es esperar encontrar un único camino específico, sino saber cuál es la situación, quiénes son los personajes en la partida y cómo de probable es que se desarrolle la situación, tanto sin la intervención de los vagabundos como en respuesta a cualquiera de sus acciones en particular.

Como DJ de este juego, deberías leer la descripción básica y los conflictos y echar un vistazo a los PNJ y las localizaciones. La idea no es memorizarlo todo, sino tenerlo en la cabeza. Si algunos elementos son menos interesantes para ti o para los personajes, ¡genial! No te preocupes por introducirlos a la fuerza solo porque estén escritos aquí. No se trata de una camisa de fuerza, sino de un puñado de ideas para ayudarte e inspirarte. Si al final terminas utilizando a Mina Azor, Ellerbee Azor y Callem Azor, no pasa nada si Zane Azor acaba convirtiéndose en un personaje más secundario.

«**A primera vista**» es una descripción de lo que los vagabundos verían al llegar al claro. Está ahí sólo para establecer una serie inicial de imágenes y descripciones sobre las que construir para avanzar, una forma de poner las cosas en marcha.

El problema general de un claro es el gran problema al que se enfrenta, el que todos los habitantes conocen, el que se hace evidente casi de inmediato al entrar en el claro. Es una especie de «lo que está pasando». Cualquier PNJ con el que hable un vagabundo en el claro tendrá una opinión sobre el conflicto público, y casi todo lo que ocurre en el claro está relacionado de alguna manera con el conflicto.

Cuando los vagabundos lleguen al claro, hay que dar a conocer el problema principal muy rápidamente —no debería haber forma de que se les pueda escapar o no se den cuenta—.

Los **conflictos** de un claro son disputas más pequeñas y específicas en el claro, la mayoría de las veces vinculadas con el problema general a su manera. Cada uno de ellos es menos obvio para el conjunto del claro que el problema general. Determinados grupos del claro conocerán estos conflictos, y cualquier habitante que conozca un conflicto probablemente se preocupe mucho por él. Pero otros grupos o bien no los conocen o los malinterpretan por completo, subestimando su importancia.

Los vagabundos tendrán que indagar un poco para llegar a los conflictos, pero una vez que hablen con alguien a quien le importe ese conflicto, por ejemplo, podrá mostrarles la totalidad de lo que hay en disputa o del problema concreto. No se trata de ocultar el conflicto a los vagabundos, sino de dejar claro que estas cuestiones se cuecen a fuego lento bajo la superficie, y están a punto de hervir y causar grandes problemas.

Tanto para el problema general como para los conflictos, en la descripción del apartado «Cómo se desarrolla» puedes encontrar información sobre lo que probablemente ocurriría si los vagabundos nunca llegaran a la ciudad. Los vagabundos son el factor X, el elemento desconocido en la mezcla que puede inclinar la balanza de cualquier asunto concreto. Utiliza la sección «Cómo se desarrolla» para tener ideas sobre los acontecimientos que ocurren entre bastidores y las estrategias empleadas por los personajes principales, pero ten en cuenta que las cosas cambiarán a medida que los vagabundos interactúen con esos personajes, detengan sus planes, salven vidas y mucho más. Da a los vagabundos la oportunidad de reaccionar ante esos acontecimientos y planes asegurándote de que sus consecuencias aparezcan ante ellos.

Descripción de Claro Pellenicky

El claro es un lugar idílico, hermoso y bien cuidado. Los viajeros y mercaderes que pasan por allí se maravillan de su esplendor y sus manjares. Muchos aspiran a vivir aquí algún día.

Los trabajadores ratones del claro hacen todo lo posible por pasar desapercibidos, para que la aristocracia adinerada pueda seguir viviendo cómodamente. Han sido bien entrenados a lo largo de generaciones de dominación por la espada y la alabarda de la familia gobernante Azor.

Los miembros de la familia Azor siempre han sido prominentes dentro de Nido de Águilas a lo largo del tiempo. Incluso después de que Nido de Águilas se dividiera en dos en su última guerra civil, los Azor lograron mantener el control sobre el Claro Pellenicky, replegando todos sus intereses a su pequeño y perfecto puesto avanzado en el Bosque.

Ahora, Nido de Águilas se está levantando de nuevo, y los miembros de la familia Azor están en desacuerdo entre ellos sobre si deberían intentar apoyar a los nuevos líderes de Nido de Águilas o mantener a la familia independiente de la política y los compromisos de Nido de Águilas. Este conflicto se ve exacerbado por el asesinato del patriarca Azor,

que ha dejado a la familia con muchos sospechosos... y sin un líder claro. Además, la Alianza podría estar preparando una revuelta a gran escala a través de sus agentes en las dependencias de la servidumbre del claro...

A primera vista

El sol se derrama a través de un dosel de hojas, moteando los muros del claro con pinceladas de brillante luz dorada. Los muros están bien hechos: altos tablones de madera cortados y rematados con pinchos perfectamente simétricos. El portón está tallado con los símbolos de la familia Azor, una garra agarrando un sol dorado, junto con figuras históricas y sabias de los Azor, todas ellas hermosas y talladas con maestría.

El espacio entre el suelo del bosque y las hojas de arriba está lleno de cuerdas y redes colgantes, tendidas para formar patrones geométricos desde cualquier perspectiva, que proporcionan tanto líneas para que las aves crucen sobre de los edificios como una defensa contra cualquier posible atacante aviario. Las madrigueras y las casas de los ratones salpican el suelo del claro bajo las capas de cuerdas. Nada muestra signos de los daños, la destrucción o el deterioro que asolan a otros claros del Bosque: hasta ahora, la guerra parece haber dejado al Claro Pellenicky intacto.

El problema general

La independencia del claro

El Claro Pellenicky era una joya de la corona de Nido de Águilas antes de la Gran Guerra Civil que destruyó la dinastía. Aunque el claro fue otorgado a la familia Azor hace muchas décadas —como premio al legendario valor de Pollyria Azor en una de las batallas históricas de Nido de Águilas—, los Azor lo pusieron a disposición de los grandes poderes de Nido de Águilas como refugio, un lugar de solaz.

A los Azor se les concedió cierta autonomía por su lealtad y servicio, pero ellos siempre se consideraron Nido de Águilas hasta la Gran Guerra Civil. Los Azor hicieron promesas a todos los bandos que mantuvieron al claro al margen de la guerra, y el claro salió prácticamente indemne y libre del control de facciones externas.

Los Azor siguieron controlando el claro y lo dirigieron como siempre habían hecho. El claro siguió produciendo abundante comida y agua, más que suficiente para mantenerse y vender a los otros claros independientes. Durante ese período de disturbios en el Bosque, el claro se enriqueció y los Azor contrataron a soldados sin trabajo para crear su propio pequeño ejército.

Ahora, Nido de Águilas se ha recompuesto y sus dinastías están intentando recuperar su Bosque... y los principales miembros de la familia Azor no se ponen de acuerdo sobre lo que deben hacer.

Nido de Águilas espera que el claro se someta a su voluntad, como antaño, pero los tiempos han cambiado y algunos de los Azor (como Mina y Ellerbee) no están interesados en someterse a Nido de Águilas. Ceder el control al Marquesado es aún más impensable. Pero permanecer independiente conlleva riesgos y que Nido de Águilas se vuelva un enemigo.

Todo el mundo en el claro, desde los ratones a los conejos, pasando por los arrendajos azules, e incluso los Azor, tiene una opinión sobre si el claro debería seguir siendo independiente y cómo debería hacerlo exactamente.

Cómo se desarrolla

Si los vagabundos nunca llegaran al claro, el problema acabaría resolviéndose de forma explosiva. Las diferentes disputas y conflictos llegarían a un punto crítico sin una resolución diplomática. En última instancia, el claro estallaría en su propia guerra civil, con Callem Azor y sus aliados de Nido de Águilas liderando una lucha contra Ellerbee Azor y la guardia de la ciudad, mientras la Alianza —a través de Mina Azor, Osha Rustle y Jessamy Winn— tiende trampas y emboscadas para poner en desventaja a todas las partes. Independientemente de quién ganara, el claro quedaría dañado y desgastado, se convertiría en un premio mucho menos atractivo para las facciones y, por supuesto, sus habitantes sufrirían la peor parte.

Conflictos

El liderazgo de los habitantes

Los Azor tienen toda la autoridad legítima en el claro. Pero, especialmente con los años de reciente independencia del claro, hay una oportunidad para que surjan nuevos y diferentes líderes. La mayoría de los habitantes del claro son ratones, condenados durante años a una posición de servidumbre, pero que cada vez están más descontentos con los Azor.

Sin embargo, los habitantes del claro que no son aves aún no se han unido en torno a ningún líder en particular. No se les ha impulsado a la acción, y ningún aspirante a comandante ha conseguido el apoyo suficiente para unir a los habitantes.

Los tres mejores candidatos a líder unificador de los habitantes más pequeños del claro son:

- **Osha Rustle** - una ratona de edad avanzada y disidente radical, que se ha convertido en miembro oficial de la Alianza, aunque lo mantiene en secreto para la mayoría del claro y para los Azor.
- **Jessamy Winn** - como ratona de mediana edad y pacifista, Jessamy no quiere necesariamente que su pueblo permanezca bajo la bota de los Azor —y definitivamente no quiere que sean puestos bajo la bota de Nido de Águilas o del Marquesado—, pero tampoco quiere recurrir a una revolución violenta para lograr su objetivo.
- **Dina Azor** - la más joven descendiente de los Azor, y la más radical. Es una Azor, por lo que los habitantes no confían en ella implícitamente como defensora de sus intereses... pero Mina ha estado hablando de cambiar el claro, de convertirlo en un verdadero refugio para los desafortunados del Bosque y acabar con la estructura actual. Algunos ratones creen en su sueño, y creen que ella puede conseguirlo.

Por debajo del radar de los otros Azor y de la guardia del claro, los tres pugnan por ganarse el apoyo de tantos habitantes como puedan, para asegurarse de que su visión del futuro del claro sea la que se haga realidad. No trabajan juntos, pero los tres saben que los otros tienen una visión para el claro que va más allá de someterse al Nido de Águilas o al Marquesado.

Cómo se desarrolla

Si los vagabundos nunca llegaran al claro, Osha Rustle se convertiría probablemente en la líder de los habitantes y de la Alianza en el lugar. Osha se siente cómoda usando la fuerza, mientras que Jessamy no. Incluso si Jessamy se gana los corazones y las mentes de los ratones, los seguidores de Osha tomarían el control, por «el bien de los habitantes». Mina, incapaz de convencer a ningún ratón para que la apoye, nunca podrá alcanzar una posición de autoridad entre los habitantes del claro y, en última instancia, tendrá que unirse a Osha Rustle o abandonar el claro.

El asesinato de Alton Azor

Alton Azor, alcalde del Claro Pellenicky, ha sido asesinado. Fue encontrado muerto en su despacho de la alcaldía hace dos semanas, con un simple cuchillo con mango de madera clavado en la espalda. Los Azor han hecho todo lo posible por ocultar lo que le ocurrió a su patriarca —el claro sabe que Alton está muerto, pero no que fue asesinado—. Los Azor (Ellerbee en particular) tienen el control de la guardia del claro, después de todo, y han hecho todo lo posible para asegurarse de que nadie ha hablado.

Alton estaba lejos de ser querido por su familia, pero los mantenía a raya. Ahora, con su muerte, las luchas de poder de los Azor amenazan con engullir el claro.

Zale Azor, hermano de Alton, aspira a ocupar el escaño de su hermano mediante unas elecciones especiales de emergencia. Es más encantador que planificador, y cuenta con ser muy querido para conseguir la alcaldía.

Ellerbee Azor, la hija mayor de Alton, asume que es su heredera y que el control del claro recae en ella. Ha empezado a operar desde el despacho de su padre —el mismo lugar donde encontró su cuerpo con una daga clavada en la espalda—, y no piensa renunciar a él por ningún motivo. Definitivamente, no cuenta con hacer unas elecciones; de todos modos, siempre fueron sospechosas y poco legítimas.

Callem Azor, el hijo de Alton, es conocido en todo el claro como un flecha perdida y un vago... pero ahora ha vuelto portando la armadura azul de Nido de Águilas y reclama la alcaldía. Ha estado hablando con el Conde Dridge, diplomático de Nido de Águilas, y con la ayuda de Dridge, planea tomar lo que cree que se merece.

¿QUIÉN LO HIZO EN REALIDAD?

A estas alturas, te estarás preguntando: ¿quién mató realmente a Alton Azor? Esto es lo que pasa: en un juego de tipo *Power by the Apocalypse* (PbtA) como **ROOT: EL JUEGO DE ROL**, juegas para averiguar qué pasa. ¡Y eso incluye jugar para descubrir al verdadero culpable de misterios como este!

Definitivamente es bueno tener algunas ideas de quién podría haberlo hecho y por qué. También es bueno pensar en ello a lo largo de la partida, a medida que los vagabundos actúan, hablan con distintos PNJ, obtienen pruebas e incluso desarrollan sus propias teorías. De ese modo, cuando llegue el momento de revelar al culpable en un momento dramático, podrás revelar a un personaje que tenga sentido, cuya traición sea chocante, al que apunten las pruebas, etc.

No es bueno forzar lo que ocurre para llegar a un resultado concreto. Los movimientos básicos del juego y las preguntas que se hagan los PJ a través de ellos te ayudarán a orientarte hacia una respuesta probable. Tu trabajo no consiste en preseleccionar una respuesta, ¡sino en encontrar la respuesta en la ficción mientras juegas!

Con ese espíritu en mente, aquí tienes algunas posibles respuestas de las que puedes tirar:

- La Garra Silenciosa lo hizo para desorganizar y confundir al claro. ¡Y ha funcionado!
- El Conde Dridge hizo asesinar a Alton para debilitar a los Azor y dejar sitio para poner a Callem en la cima. ¡Callem no lo sabe!
- Ellerbee hizo matar a su propio padre porque él planeaba capitular ante Nido de Águilas, ¡y ella no podía dejar que eso pasara!
- Lo hicieron unos ratones exaltados a las órdenes de Osha Rustle. Osha no quería que mataran a Alton tan pronto, pero ahora que está muerto, va a aprovechar la oportunidad.
- ¡Nadie lo hizo, fue un accidente después de una noche de copas con Zale! Pero un Zale borracho clavó una daga en la espalda de su hermano muerto ¡para lanzar sospechas sobre los hijos de Alton!

Mina Azor, la hija menor de Alton, no aspira a la alcaldía como tal. Cree que toda la estructura del claro está rota y ella aboga por un cambio radical. Es simpatizante de la Alianza, y su ayuda puede ser exactamente lo que Mina necesita.

Cualquiera de los Azor podría haber sido responsable del asesinato de Alton Azor —ninguno de ellos está realmente molesto por su muerte—.

Cómo se desarrolla

Si los vagabundos nunca hubieran llegado al claro, todo se reduciría a un conflicto entre Callem y Ellerbee. Zale es amable y encantador, pero el capitán de la guardia Wossey quiere mantener la paz, así que se pondría del lado del Azor más estable, Ellerbee. Con Ellerbee respaldada por la guardia y Callem respaldado por los soldados de Nido de Águilas, llegarían a tener una lucha por el control del claro, con Mina y Zale barridos hacia un bando u otro, o eliminados rápidamente para cortar su poder. El ganador de la lucha entre Ellerbee y Callem, a largo plazo, será Callem, ya que puede conseguir refuerzos de fuera del claro y Ellerbee no. Pero el claro sería devastado mucho antes, dejándolo en ruinas.

La Garra Silenciosa

«La Garra Silenciosa» es más un rumor que otra cosa. Un gato cuya naturaleza está ligada a la oscuridad y las sombras. Invisible, desapercibido, la Garra Silenciosa atraviesa las defensas como un fantasma, llega a lugares seguros como el viento y vuelve a salir con la misma facilidad. A la Garra Silenciosa se le atribuyen crímenes en todo el Bosque, desde el robo de documentos militares cruciales o alijos de joyas hasta la muerte de importantes habitantes. Todas las historias de la Garra Silenciosa coinciden en que ayuda a los habitantes allá donde va.

La existencia, los objetivos y la naturaleza de la Garra Silenciosa en el Bosque en general no están nada claros. Pero en lo que respecta a Claro Pellenicky, una gata encapuchada y misteriosa que se hace llamar Garra Silenciosa ha estado cometiendo un crimen tras otro, y los poderes aparentemente no han podido detenerla.

Abundan los rumores de que está aquí para ayudar a fomentar una rebelión de la Alianza, o que está aquí para asesinar a los Azor uno por uno, o que está aquí para robar algún tesoro oculto de la propia Pollyria Azor: sus espadas gemelas forjadas por un maestro herrero zorro, uno ratón Y uno conejo.

Independientemente de lo que persiga, está llevando a las autoridades de Claro Pellenicky a una paranoia y un estrés cada vez mayores, obligándolas a aumentar la seguridad y a cazarla. Después de todo, debe de estar escondida en algún lugar del claro...

Cómo se desarrolla

Si los vagabundos nunca hubieran llegado al claro, la Garra Silenciosa se enfrentaría a una oposición mínima. Nadie sería lo suficientemente experto o capaz como para oponerse realmente a la Garra en la consecución de sus objetivos, y al final lograría su fin —ver la página 23 para más información—, pero no sin aumentar las tensiones y frustraciones en todo el claro, lo que llevaría a todos los demás actores a estar más nerviosos y más propensos a recurrir a medidas drásticas.

Residentes importantes

Osha Rustle

Una ratona vieja y auténtica, disidente radical. Osha quiere derrocar la casa de los Azor y arrebatárles el control total del claro. Los sirvientes del claro saben que es una representante oficial de la Alianza, lo que le da a ella y a sus ideas más influencia de la que la mayoría de los habitantes del claro esperarían. Mantiene su posición en secreto ante los demás poderes del claro, especialmente los Azor.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Dirigir a los habitantes del Claro Pellenicky hacia la libertad mediante un levantamiento*

EQUIPO:

- Un suministro de explosivos fabricados por córvidos.
- Un cuchillo pequeño.

MOVIMIENTOS:

- Pronunciar un discurso que incite a la acción.
- Bloquear los intentos de comprometerse con los poderes o rendición.
- Pedir ayuda a sus seguidores.

Jessamy Winn

Ratona de mediana edad y pacifista, Jessamy es la propietaria y camarera de La Madriguera Cervecera. Quiere avanzar por el camino de la independencia sin rebelarse abiertamente. No quiere que los Azor mantengan el control, ni que otra facción tome el poder... pero tampoco desea una revuelta violenta si puede evitarla de alguna manera.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Buscar medios pacíficos para la independencia*

EQUIPO:

- Unas jarras de cerveza de La Madriguera Cervecera.

MOVIMIENTOS:

- Negociar un acuerdo amistoso.
- Calmar una situación con palabras.
- Recurrir a la ayuda de seguidores.

Zale Azor

El hermano menor de Alton, mientras lamenta públicamente la muerte de su hermano y dirige los preparativos del funeral, se prepara para pujar por el puesto de su hermano. Zale siempre ha gozado de más simpatía que los demás Azor: es encantador y se contenta con gastar dinero en copas y extravagancias, pero ni de lejos es tan competente como

Alton como planificador y administrador. No obstante, espera que los habitantes del claro le elijan alcalde en unas elecciones especiales de emergencia, asumiendo el puesto de su hermano y su legítimo lugar en el claro.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Convertirse en alcalde del claro mediante el encanto y el soborno*

EQUIPO:

- Un laúd.
- Una pipa y una bolsa llena de hojas rojas.

MOVIMIENTOS:

- Hacer algo extravagante o lujoso para seducir o molestar.
- Salir airoso de una situación peligrosa.
- Refugiarse tras de un aliado más poderoso.

Ellerbee Azor

La hija mayor de Alton siempre ha sido la más parecida a él, y siempre ha dado por sentado que era su heredera. Alton no era un pájaro cariñoso, así que nunca lo diría abiertamente, pero acogió a Ellerbee bajo su ala y le enseñó su forma de dirigir el claro. Tras la muerte de su padre, Ellerbee no perdió ni un instante y asumió de inmediato sus funciones, operando desde su despacho (el lugar donde encontró su cuerpo). Quiere que el claro siga exactamente igual. Es competente, pero no goza de la simpatía de nadie, y hasta ahora la mayoría le ha permitido ocupar la oficina y dar órdenes porque eso es más fácil que enfrentarse a ella.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Hacerse con el poder y el control en el claro*

EQUIPO:

- Bolsas de monedas.
- El sello de la familia Azor.

MOVIMIENTOS:

- Llegar a un acuerdo en una situación difícil.
- Organizar un plan para superar un problema.
- Convocar agentes para eliminar una amenaza.

Callem Azor

Callem, hijo de Alton, estuvo sin rumbo ni objetivos durante la mayor parte de su vida. Viajó por el Bosque casi como un vagabundo antes de regresar inevitablemente a las comodidades del claro. Sin embargo, la última vez que regresó —pocas semanas antes de la muerte de su padre— vestía con el azul de Nido de Águilas. Un diplomático de Nido de Águilas,

el Conde Dridge, convenció a Callem de que su familia intentaba negarle lo que le debía. Ahora, Callem cree que debe comandar el claro, y que Nido de Águilas son la única opción viable para el futuro. Si se comprometen tanto él como el claro con Nido de Águilas, entonces Dridge le ofrecerá soldados y apoyo en su intento de asumir el mando del claro.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Aliarse con Nido de Águilas para controlar el claro*

EQUIPO:

- Armadura reluciente de Nido de Águilas.
- La espada larga de la familia Azor.

MOVIMIENTOS:

- Atacar un problema de frente.
- Exigir lo que él merece.
- Golpear duro contra una amenaza percibida.

Mina Azor

La hija menor de Alton, Mina, es la más radical de los Azor más jóvenes. Antes de la muerte de Alton, ya presionaba a su padre para que siguiera siendo independiente y devolviera así más poder y riqueza a sus habitantes, para que el claro se convirtiera en un refugio para los habitantes pobres y desposeídos de todo el Bosque. Su padre rechazó todas sus sugerencias radicales, pero con él muerto, ella cree que ahora es el momento de actuar y cambiar realmente el claro para mejor. Cree en la causa de la Alianza y ha intentado contactar con presuntos agentes suyos en el claro.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Transformar el claro en un refugio para los necesitados*

EQUIPO:

- Un lazo exquisitamente elaborado.
- Una mochila de suministros médicos.

MOVIMIENTOS:

- Rechazar con altanería un acuerdo podrido.
- Organizar un ataque sorpresa contra una amenaza.
- Hacer una petición por el cambio para ganar la simpatía de otros.

La Garra Silenciosa

En lo que respecta a los PJ vagabundos, la Garra Silenciosa empieza siendo un enigma. ¿Es realmente la Garra Silenciosa? ¿Está utilizando esa identidad para encubrir sus acciones? ¿Qué busca realmente? ¿Dónde se esconde?

Cuando dirijas Claro Pellenicky como DJ, debes tener estas preguntas en mente. Puedes intercalar rumores, apariciones fugaces y complicaciones con la Garra Silenciosa a lo largo de la partida, pero al final necesitarás tener una idea de lo que

es en realidad para poder retratarla con veracidad, incluso si más tarde desvirtúas esas verdades como engaños.

Aquí tienes algunas verdades sobre las que debes decidir:

¿Es esta gata la verdadera Garra Silenciosa?

¿Qué persigue esta gata?

- Las espadas gemelas de Pollyria Azor.
- Un levantamiento de los sirvientes del claro.
- Toda la riqueza de los Azor.
- La muerte de los Azor.
- Fomentar disturbios para que otra facción (la Alianza, el Marquesado) pueda apoderarse del claro.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Conseguir su objetivo por medios ilícitos*

EQUIPO:

- Numerosas y variadas herramientas de ladrón, como ganzúas, garfios, bombas de humo, equipo de escalada y más.
- Un par de dagas ligeras ratoneras.
- La capucha de la Garra Silenciosa.

MOVIMIENTOS:

- Aparecer y desaparecer sin previo aviso.
- Moverse más rápido y más hábilmente de lo que parece posible.
- Hacer una exhibición con estilo y garbo capaz de recabar apoyos.



Conde Dridge

Un búho diplomático y representante de Nido de Águilas. Alton concedió a Dridge inmunidad diplomática, un estatus que técnicamente, según las propias normas del claro, persiste. Dridge tiene cuidado de no sobrepasar los límites de lo «razonable» —al menos en público—. Por el momento, su mejor oportunidad para lograr sus fines reside en Callem Azor, pero no le importa ajustar sus planes sobre la marcha. Está protegido por una pequeña cohorte de soldados de Nido de Águilas a los que puede utilizar para que entren en acción, si es necesario.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Tomar el control del claro para Nido de Águilas*

EQUIPO:

- Un cetro de Nido de Águilas como símbolo de poder.
- Un hacha de guerra ceremonial.

MOVIMIENTOS:

- Amenazar con todo el poder del Nido de Águilas.
- Revelar una terrible traición.
- Negar la implicación y culpar a otro.

La Guardia de Nido de Águilas

El Conde Dridge tiene en el claro una pequeña fuerza de guardias de Nido de Águilas, aparentemente para actuar como guardaespaldas. Están bien entrenados y capacitados, y preparados para tomar medidas drásticas si Dridge se lo ordena. Son leales a las órdenes de Dridge, e influir en ellos será extremadamente difícil. Si es necesario, crea guardias individuales según las reglas de creación de PNJ. Asegúrate de darles 2 casillas de heridas por su entrenamiento y equipo de combate, y al menos 2 casillas de desgaste para su armadura. Si necesitas tratarlos como un grupo, hay unos 10 de ellos que pueden formar una pequeña turba con los siguientes rasgos:

DAÑO CAUSADO: 4 heridas

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Servir y proteger los intereses de Nido de Águilas en el claro*

EQUIPO:

- Armadura y equipo de combate de Nido de Águilas.

Capitán Wossey

Capitán de la guardia ratuna y líder del ejército privado de Claro Pellenicky. Wossey recuerda los conflictos que sacudieron el Bosque no hace mucho; no desea que la nueva guerra llegue al claro, pero lo ve algo casi inevitable. Su objetivo es proteger el claro, ya sea del caos externo o del interno. Resolver el asesinato de Alton Azor es su gran prioridad para restaurar la sensación de seguridad, y asegurarse de que el claro tenga un liderazgo estable es la siguiente prioridad importante. A Wossey no le entusiasma la idea de intervenir en política, pero odia más la idea de que el claro se desgarre.

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Mantener el orden en el claro*

EQUIPO:

- Armadura bien hecha.
- Un set de hoja corta y daga de acero ratuno.

MOVIMIENTOS:

- Enfrentarse a una amenaza de forma segura con astucia y buena táctica.
- Pedir ayuda a la guardia del claro.
- Calmar un conflicto con palabras tranquilizadoras o amenazantes.

La Guardia del claro

El claro tiene su propia guardia privada. Es una fuerza considerable para cualquier claro del Bosque, con unos 50-75 guardias. Están bien provisionados, entrenados y equipados. Por defecto, siguen las órdenes del capitán Wossey, pero a nivel individual podrían ser influenciados hacia otras lealtades. Crea los miembros de la guardia que necesites usando las reglas de creación de PNJ, asegurándote de darles siempre al menos 3 casillas de desgaste para su armadura y 1-2 de daño de heridas para sus armas. Si tienes que tratarlos en grupo, configúralos como un grupo normal con +1 casilla de cada tipo de daño, y un «daño causado normal» de 1 Herida. Aquí tienes un ejemplo de una pequeña turba (unos 10) de guardias del claro:

DAÑO CAUSADO: 2 heridas

AGOTAMIENTO DESGASTE
HERIDAS MORAL

MOTIVACIÓN: *Mantener el orden y eliminar amenazas abiertamente peligrosas para el claro*

Lugares importantes

La Madriguera Cervecera

La Madriguera Cervecera es el abrevadero favorito de Claro Pellenicky. Tras un día de duro trabajo, cuando los habitantes quieren jugar a juegos de azar o tomar unas copas con los amigos, se dirigen a La Madriguera Cervecera. Está bajo tierra, pero tiene la mejor comida y bebida que un pobre ratón podría esperar. También es un lugar que la guardia del claro deja que se vigile sola la mayoría del tiempo. Unas veces eso significa frecuentes peleas. Otras veces significa estar a salvo de los ojos vigilantes del claro. Jessamy Winn es la propietaria y camarera de La Madriguera Cervecera.

Casa Azor

En lo alto de las copas de los árboles, Casa Azor es la mayor y mejor residencia privada de todo el claro. Es enorme, se extiende por tres árboles diferentes y los Azor pagan a un montón de sirvientes para que la mantengan. Todos los Azor tienen habitaciones allí, repartidas para no tener que verse los unos a los otros. Hay rumores sobre bóvedas y habitaciones cerradas en la casa que esconden tesoros, pero solo los Azor saben si son ciertos.

La Casa de la Guardia

Situada cerca de las puertas principales de Claro Pellenicky, la Casa de la Guardia es un cuartel lo suficientemente grande como para albergar a toda la guardia del claro. En la planta baja se guardan las armaduras, el armamento y las herramientas necesarias para su mantenimiento, y en la planta superior hay dormitorios. Algunos guardias viven en sus propias casas, pero muchos viven en el cuartel, incluido el capitán Wossey. En el sótano de la Casa de la Guardia hay algunas celdas para disidentes y habitantes rebeldes.

La oficina del alcalde

La oficina del alcalde se encuentra en un árbol central hueco. Allí se llevan a cabo los asuntos del claro desde que los Azor tomaron el poder. Mapas, contratos, leyes, escrituras y mucho más se encuentran aquí en los archivos. Este es también el lugar donde Alton Azor fue encontrado asesinado, aunque muchas de esas pruebas se han eliminado u ocultado.

El arroyo subterráneo

Hay algunos túneles subterráneos que discurren por la zona del claro, y uno en particular alberga un rápido arroyo de agua dulce. No es la única fuente de agua del claro, pero sí una de las más útiles. También permite a los criminales más temerarios intentar escapar o transportar mercancías ilícitas por el arroyo subterráneo... y podría ser el escondite de la Garra Silenciosa.

Cómo dirigir este juego

Los vagabundos llegan a Claro Pellenicky (experimentando las imágenes descritas en «A primera vista» en la página 19) para reparar su equipo. Empieza cada uno con una casilla de existencias y dos casillas de desgaste marcadas, repartidas a su elección entre su equipo. Llaman rápidamente la atención de los habitantes y una (o varias) de las figuras principales del claro se acerca a ellos. Puedes elegir la figura principal que quieras, pero aquí tienes algunas sugerencias:

- Capitán Wossey. Los «invitaría» al cuartel de la Guardia para hablar con ellos, intentar determinar a quién sirven y, posiblemente, incluso solicitar su ayuda para atrapar a la Garra Silenciosa o descubrir al asesino de Alton Azor.
- Osha Rustle. Los invitaría a cenar con ella y un grupo de habitantes, ofreciéndoles suministros y hospitalidad a cambio de su ayuda en la ejecución de una revuelta de la Alianza.
- Zale Azor. Les invitaría a una copa en La Madriguera Cervecera y trataría de seducirles para que apoyasen sus reivindicaciones sobre el claro, ¿quizás ayudándole a capturar al asesino de su padre?

Tus objetivos como DJ ahora mismo son simples: crear problemas, complicar la situación para que no haya soluciones simples o enemigos asequibles, y mantener a los PJ involucrados en los problemas del claro. Si los PJ rehúyen a un PNJ que intenta reclutarlos, no pasa nada: ¡a ver si otro PNJ capta su atención! Si se inclinan drásticamente del lado de un PNJ, ¡haz que otro les haga una fantástica contraoferta! Si los PJ quieren seguir sus propias tramas y pistas, déjalos, mientras complican la situación.

Luego, cuando las cosas sigan su curso, haz una escalada de tensión —un movimiento diseñado para intensificar la situación y atraer a los PJ aún más en el meollo—. Las escaladas de tensión pueden proporcionar nuevas oportunidades, crear nuevos peligros o cerrar vías de escape. Si las cosas se ponen demasiado tranquilas o lentas, o los PJ no están seguros de qué hacer, haz una escalada. He aquí algunos ejemplos de escalada de tensión:

- Durante la noche, la Garra Silenciosa se encuentra con los vagabundos y les ofrece una parte de los beneficios si le echan una mano para robar lo que ella busca.
- Alguien más (preferiblemente alguien que los PJ hayan conocido) de la familia Azor es encontrado muerto y todos piensan que el asesino debe ser el mismo que mató a Alton. La guardia cierra las puertas del claro para mantener a todo el mundo dentro.
- Ellerbee Azor encarcela a Jessamy, a Osha o a ambas bajo sospecha de rebelión y traición. Los sirvientes del claro están indignados y dispuestos a emprender acciones violentas.

LOS VÍNCULOS CON EL CLARO

Cada PJ pregenerado en esta guía de inicio tiene algunos vínculos que lo atan al claro y a sus PNJ. Estos vínculos se describen en los trasfondos de los libretos de personaje, así como aquí para que el DJ pueda consultarlos:

- **Ellora, la Árbitro:** Ellora vuelve a casa por primera vez en mucho tiempo. Era amiga de la infancia de Callem y Mina Azor, antes de que Alton la echara.
- **Quinn, el Montaraz:** Quinn fue una vez soldado de Nido de Águilas, y tiene un pasado ligado al Conde Dridge. Dridge reconoce el potencial de un antiguo lugarteniente y le gustaría volver a atraer a Quinn a la causa.
- **Scratch, el Bribón:** Scratch fue entrenado por otra gata, y la Garra Silenciosa le suena a Scratch como si pudiera ser su mentora —o tal vez otra alumna de la misma maestra—.
- **Nimble, el Ladrón:** Nimble es buscado en todo el Bosque. El capitán Wossey habrá oído hablar de Nimble y utilizará ese conocimiento como acicate.
- **Keilee, la Chatarrera:** Keilee es de Claro Pellenicky, donde defendía ideas radicales como la libertad de los habitantes del Bosque. Era amiga de Jessamy Winn y Osha Rustle, que han adaptado las ideas de Keilee.
- **Xander, el Agitador:** Xander es un provocador errante que se enamoró de Mina Azor mientras ella viajaba por el Bosque.

También puedes usar varias de estas escaladas: tu objetivo aquí es llevar el claro a un punto de ebullición, un lugar donde las cosas estén a punto de explotar.

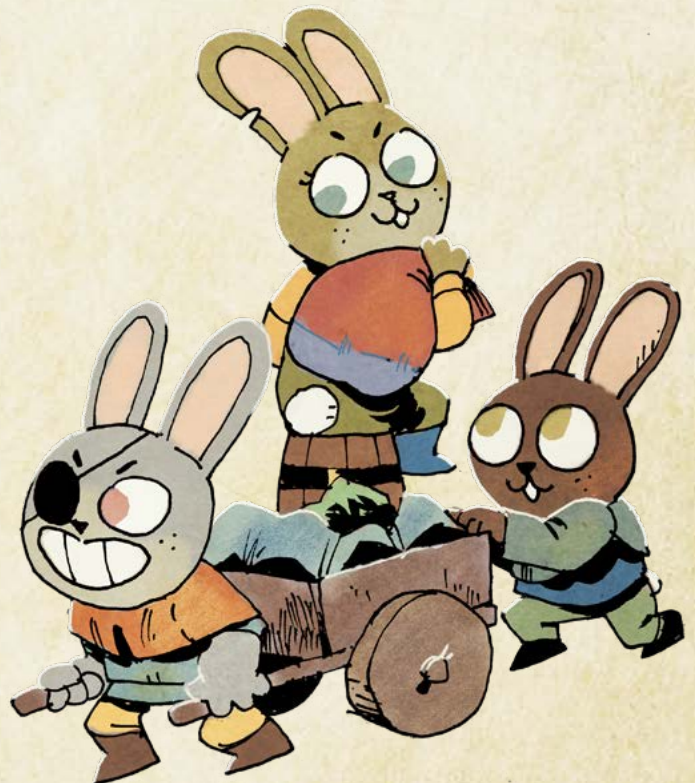
Y entonces... ¡haz que exploten! Lleva los grandes problemas a los que se han enfrentado los PJ a un punto crítico, con un conflicto enorme entre las partes interesadas. Tanto si se trata de una discusión dramática, como de una pelea directa, o de una cosa que se desliza hacia la otra, los problemas del claro bullen. No introduces nuevas cuestiones: céntrate solo en los personajes y los problemas a los que se han enfrentado los PJ hasta ahora. Si los PJ han estado investigando el asesinato de Alton Azor, al final deberían tener una idea bastante clara de quién lo hizo. Si los PJ han estado cazando o trabajando con la Garra Silenciosa, entonces deberían saber qué busca la Garra al final.

A lo largo de la partida, presta atención a la reputación de los PJ. Si emprenden una acción que afecte significativamente a las opiniones de la facción en su conjunto o de los líderes locales de esa facción, refléjalo haciendo que marquen prestigio o infamia según corresponda. No te preocupes por controlar cuánto de prestigio o infamia se marcan, ¡en el escenario de Claro Pellenicky es mejor marcar mucho que poco!

Libretos de personaje

A continuación encontrarás una lista de todos los personajes pregenerados incluidos en esta guía de inicio. En las páginas siguientes encontrarás los libretos de personaje propiamente dichos, cada uno de ellos diseñado para imprimirse por las dos caras en hojas sueltas de papel de formato Letter. Hay 6 vagabundos en este cuaderno.

- **Ellora, la Árbitro:** Ellora es una poderosa guerrera devota de lo que considera correcto y justo. Es de Claro Pellenicky y se encuentra de regreso a su viejo hogar a regañadientes.
- **Quinn, el Montaraz:** Quinn es un rudo habitante que se siente como en casa en la espesura y en la naturaleza. Abandonó el Bosque propiamente dicho para escapar de la guerra y de su pasado como soldado de Nido de Águilas.
- **Scratch, el Bribón:** Scratch es un alborotador, pirómano y destructor. Cree que su maestro perdido podría estar en Claro Pellenicky, y ha venido a averiguarlo.
- **Nimble, el Ladrón:** Nimble es un ladrón o carterista astuto y sigiloso. Huye de la ley y espera que el claro le proporcione un buen botín.
- **Keilee, la Chatarrera:** Keilee es una experta en técnica y fabricación de equipo y artilugios. Es de Claro Pellenicky, de donde fue expulsada por sus ideas extremas.
- **Xander, el Agitador:** Xander es un provocador y embaucador errante que sobrevive gracias a las palabras. Se enamoró del habitante equivocado, pero lo ha seguido hasta el claro.



Ellora, la Árbitro

Una poderosa, honorable y justa guerrera tejona de Claro Pellenicky. Ellora es honesta y de compleción robusta. Lleva consigo un relicario con su pasado. Es devota de su propio sentido del bien y de lo correcto.



Astucia +0 · Carisma +2 · Finura +0 · Poderío +3 · Suerte -1

Tu naturaleza

Defensor: recuperas tu contador de agotamiento cuando defiendas a alguien que no puede hacerlo por sí mismo de una amenaza grave.

Tus motivaciones

Justicia: mejoras cuando persigas y consigas justicia para alguien profundamente agraviado por otro poderoso habitante.

Honor: mejoras cuando mantienes tu sentido del honor personal a un gran coste para ti o para tus aliados.

Proeza de grajaja: Infiltración

Habilidades con armas: Asaltar a un grupo

Tus movimientos

Bruto: aumentas Poderío en +1 (máximo +3).

¿ con el mazo dando: cuando uses palabras para detener una discusión o un conflicto violento entre otros, tira con Carisma. Con un éxito, ellos eligen: marcar 2 casillas de agotamiento y continuar, o parar por ahora. Con un resultado de 10+, obtienes +1 Continuo a tratar con ellos pacíficamente. Con un fallo, los PNJ vuelven su ira hacia ti, y los PJ ganan +1 Continuo contra ti durante la escena.

Guardián: cuando defiendes a alguien o algo de una amenaza inmediata de un PNJ o del entorno, tira con Poderío. Si tienes un éxito, lo mantienes a salvo y elige una de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, tiene un coste: te expones a un peligro o agrava la situación.

- Llamas la atención de la amenaza; ahora se centra en ti.
- Pones a la amenaza en un punto vulnerable; ganas +1 Al siguiente movimiento para contraatacar.
- Haces retroceder a la amenaza; tú y tu protegido tenéis la oportunidad de maniobrar o huir.

Si fallas, recibes todo el impacto del golpe destinado a tu protegido, y la amenaza te tiene ahora justo donde quiere.

TUS CONEXIONES

Protector

Una vez protegí a _____ de un golpe mortal durante un combate, y volvería a hacerlo. ¿Por qué?

- Cuando esté a tu alcance, marca una casilla de agotamiento para recibir un golpe destinado a tu protegido. Si lo haces, ganarás +1 Continuo a los movimientos con armas durante el resto de la escena.

Socio

_____ y yo juntos ayudamos a una facción a tomar el control de un claro en detrimento de otra, y compartimos la responsabilidad por ello. ¿Qué fue?

- Cada uno de vosotros marca 2 casillas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si sois descubiertos juntos, cualquier ganancia de prestigio o infamia con esas facciones se duplica para ambos.

Trasfondo

Ellora creció en el Claro Pellenicky, junto a Callem y Mina Azor, hijos de la aristocrática familia Azor. Los tres eran grandes y verdaderos amigos. Hasta que un día, Alton Azor, mientras observaba a sus hijos jugar con Ellora, percibió con cuánto cariño miraban Callem y Mina a esa campesina y tomó medidas para impedirlo. Le hizo a Ellora la vida cada vez más difícil hasta que no tuvo más remedio que marcharse y convertirse en una vagabunda. Desde entonces, no le gustan los que discriminan injustamente a los desamparados. No se siente tan incómoda al volver a casa, al claro, ya que se enteró de la muerte de Alton. No sabe si Callem o Mina aún la esperan allí.

□	□	□	□	□	HERIDAS
□	□	□	□	□	AGOTAMIENTO
□	□	□	□	□	EXISTENCIAS

Tu equipo

PORTADO: 8 CARGADO: 18 CARGA MÁXIMA: 26

Espadón □□

- **Alcance:** corto | Etiquetas de movimientos con arma: Hender, Asaltar a un grupo, Desarmar.
- **Afilada:** marca desgaste al causar daño con esta arma para 1 casilla de daño adicional.
- **Grande:** marca agotamiento al causar daño con esta arma para 1 casilla de daño adicional.

Placas □□□□

- **A prueba de flechas:** ignora la primera herida que sufras por flechas en una escena.
- **Engorrosa:** marca una casilla de agotamiento mientras lleves la armadura y recupérala cuando te la quites.
- **Pesada:** este objeto supone dos casillas adicionales de desgaste al determinar la carga de un vagabundo.

TU REPUTACIÓN

Habitantes	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□□□	+0	☒☒☒☒	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3	□□□□□□
Nido de Águilas	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□☒☒	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3	□□□□□□
Alianza	-3	□□□□	-2	□□□□	-1	□□☒	+0	□□□□□□	+1	□□□□□□	+2	□□□□□□	+3	□□□□□□
		INFAMIA							PRESTIGIO					

Quinn, el Montaraz

Un lobo rudo, áspero y experimentado, que se siente como en casa en la espesura. Quinn lleva las cicatrices de su pasado como soldado de Nido de Águilas, un pasado del que desea escapar. No es cariñoso, pero comparte su pipa con los amigos.



Astucia +2 · Carisma -1 · Finura +1 · Poderío +1 · Suerte -0

Tu naturaleza

Cínico: recuperas tu contador de agotamiento cuando descubras una falsedad importante o perjudicial en el claro.

Tus motivaciones

Libertad: mejoras siempre que liberes a un grupo de habitantes de la opresión.

Protección: nombra a tu protegido: _____
Mejora cuando lo protejas de un peligro significativo o cuando haya pasado un tiempo y tu protegido esté a salvo.

Proeza de granuja: Esconderte, Infiltración

Habilidades con armas:
Desarmar, Hostigar a un grupo, Improvisar arma

Tus Movimientos

Patas silenciosas: eres experto en entrar y salir de situaciones peligrosas sin que nadie se dé cuenta. Cuando intentas una **proeza de granuja** para Infiltrarte o Esconderte, puedes marcar 2 casillas de agotamiento para cambiar un fallo por un resultado de 7-9.

Rostro amenazante: cuando **persuades a un PNJ** con amenazas abiertas o acero desnudo, tiras con Poderío en lugar de Carisma.

Luchador sucio: coge dos de las siguientes habilidades con armas: Disparo trucado, Confundir los sentidos, **Improvisar arma**, **Desarmar**, Ataque vil. Ninguna de las habilidades que adquieras por este movimiento cuenta para tu máximo para mejora. (Las habilidades señaladas en negrita y en cursiva ya han sido seleccionadas para este personaje).

TUS CONEXIONES

Vigilante

Fui engañado, embaucado o estafado una vez por _____. ¿Por qué elijo seguir trabajando con él?

... Cuando disciernas sus intenciones, siempre guardas 1 punto, incluso si fallas.

Protector

Hice algo que me habría granjeado la

enemidad de una facción del Bosque, si _____ no me hubiera encubierto. ¿Qué es lo que hice? ¿Por qué y cómo me protegió? En cualquier caso, me siento en deuda con él.

... Cuando esté a tu alcance, marca una casilla de agotamiento para recibir un golpe destinado a tu protegido. Si lo haces, ganarás +1 Continuo a los movimientos con armas durante el resto de la escena.

Trasfondo

A Quinn no le gusta hablar de su pasado. No está orgulloso de lo que hizo como soldado de Nido de Águilas a las órdenes del entonces coronel Dridge durante la Gran Guerra Civil. En aquella época era joven y orgulloso, estaba entusiasmado por formar parte de una lucha real y por ganarse la oportunidad de alcanzar la gloria. Ahora, recuerda aquellos días con disgusto y aversión. Dejó el ejército y nunca miró atrás, convirtiéndose en vagabundo de la espesura para mantenerse alejado. Ahora sigue queriendo mantenerse alejado de la nueva guerra, pero cada vez es más difícil estar al margen a medida que el conflicto se adentra en todos los rincones del Bosque.

HERIDAS
 AGOTAMIENTO
 EXISTENCIAS

Tu equipo

PORTADO: II CARGADO: 14 CARGA MÁXIMA: 22

Espada larga zorruna

- **Alcance:** corto | **Etiquetas de movimientos con armas:** Desarmar, Ataque vil.
- **Acero zorruno:** ignora la primera casilla de desgaste que marques de este objeto en cada escena.

Arco largo

- **Alcance:** largo (corto solo con Disparo rápido) | **Etiquetas de movimientos con armas:** Hostigar a un grupo, Disparo rápido.

Cota de malla

- **Entretejido firme:** cuando te tomes unos momentos para reparar esta armadura tras un combate, recupera una casilla de desgaste de este objeto.
- **Pesada:** este objeto supone dos casillas adicionales de desgaste al determinar la carga de un vagabundo.

TU REPUTACIÓN

Habitantes -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
Nido de Águilas -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
Alianza -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

INFAMIA

PRESTIGIO

Scratch, el Bribón

Un gato afortunado, peligroso y picado por las pulgas. Scratch busca a su mentor, que le regaló su preciado encendedor de chispa de acero ratuno, y cree que puede encontrarlo en Claro Pellenicky.



Astucia -1 · Carisma +1 · Finura +1 · Poderío +0 · Suerte +2

Tu naturaleza

Pirómano: recuperas tu contador de agotamiento cuando destruyas o dañes gravemente una estructura importante.

Tus motivaciones

Caos: mejoras cuando derroques a una figura u orden tiránica o peligrosamente prepotente.

Crimen: mejoras cuando consigas un botín importante o llesves a cabo una hazaña ilegal contra todo pronóstico.

Proeza de grajuja: Acrobacias, Esconderse, Infiltración

Habilidades con armas: Ataque vil

Tus movimientos

Pirómano: cuando **destruyes algo** con medios flagrantemente peligrosos (explosivos, llamas incontroladas, etc.), tiras con Suerte en lugar de Poderío.

Crear para destruir: cuando utilizas materiales disponibles para montar un artefacto peligroso, tiras con Finura. Si aciertas, improvisas algo que haga lo que quieres, pero solo una vez. Con un resultado de 10+, elige una opción de las siguientes. Con un resultado de 7-9, elige dos. El artefacto es:

- Más peligroso de lo previsto.
- Más grande o difícil de manejar de lo previsto.
- Más inestable y frágil de lo previsto.

Con un fallo, necesitas algún componente vital para terminarlo; el DJ te dirá cuál.

Más vale tener Suerte que ser bueno: Cuando uses un movimiento con armas, marca una casilla de agotamiento para tirar con Suerte en lugar de con la aptitud indicada.

TUS CONEXIONES

Amigo

_____ y yo nos encontramos hace tiempo y juntos realizamos una hazaña que fue una locura imposible. ¿Qué hicimos? ¿Por qué?

• Cuando le ayudas, puedes marcar dos casillas de agotamiento para dar un +2, en lugar de solo un agotamiento para dar un +1.

Socio

_____ y yo destruimos un recurso valioso de una facción en nombre de una facción contraria. ¿Por qué?

• Cada uno de vosotros marca 2 casillas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si sois descubiertos juntos, cualquier ganancia de prestigio o infamia con esas facciones se duplica para ambos.

Trasfondo

Scratch siempre fue un gato problemático, más interesado en romper cosas, provocar incendios y, en general, armar jaleo que en hacer algo «noble» o «constructivo». Probablemente habría volado por los aires si no hubiera sido acogido bajo la protección y tutela de otra gata, la mismísima Garra Silenciosa. La Garra nunca le dijo a Scratch su verdadero nombre, ni siquiera dejó que Scratch viera su verdadero rostro. Pero le enseñó a sobrevivir en el Bosque, a mantenerse a salvo y a causar problemas de forma productiva. Scratch y la Garra se separaron hace algún tiempo, y ahora Scratch ha oído decir que su mentora podría estar en Claro Pellenicky, así que está encantado de ir allí.

HERIDAS
 AGOTAMIENTO
 EXISTENCIAS

Tu equipo

PORTADO: 5 CARGADO: 12 CARGA MÁXIMA: 20

Daga

- **Alcance:** pegado, corto | **Etiquetas de movimientos con armas:** Parada, Ataque vil
- **Rápida:** marca una casilla de agotamiento para atacar con Finura en lugar de Poderío.

Ballesta

- **Alcance:** largo | **Etiquetas de movimientos con armas:** Disparo trucado
- **Cuerda engrasada:** ganas +1 para hacer un disparo trucado a largo alcance.
- **Gatillo de pelo:** marca una casilla de desgaste para disparar a corto alcance.
- **Pernos de hierro:** ignora la armadura del enemigo cuando inflijas una herida.

Armadura de cuero

- **Flexible:** cuando **pelees con alguien**, marca una casilla de agotamiento para ignorar la primera elección que haga tu oponente.

TU REPUTACIÓN

Habitantes -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Nido de Águilas -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Alianza -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

INFAMIA

PRESTIGIO

Nimble, el Ladrón

Un astuto, sigiloso y simpático mapache ladrón y carterista. Nimble huye de la ley del Bosque y de su hogar, Matorral del Leñador, y espera que Claro Pellenicky le proporcione un buen botín.



Astucia +1 · Carisma +0 · Finura +3 · Poderío -1 · Suerte +1

Tu naturaleza

Cleptómano: recuperas tu contador de agotamiento cuando robas egoístamente algo valioso o importante.

Tus motivaciones

Libertad: mejoras siempre que liberes a un grupo de habitantes de la opresión.

Avaricia: mejoras cuando consigues un buen dinero o un tesoro.

Proeza de granuja: Acrobacias, Carterista, Esconderte, Infiltración

Habilidades con armas: Parada

Tus movimientos

Juego de piernas: cuando evades y esquivas a tu enemigo para cansarlo, tiras con Finura. Si tienes éxito, puedes marcar una casilla de agotamiento para hacer que tu enemigo marque dos casillas de agotamiento. Con un resultado de 10+, puedes marcar una casilla de agotamiento para que el enemigo marque tres. Con un fallo, te alcanzan en mitad de una esquivas: estás a su merced.

Maestro ladrón: aumentas Finura en +1 (máximo +3).

Olfato para el oro: Cuando *disciernes las intenciones de alguien*, siempre puedes preguntar (incluso fallando):

- ¿Qué es lo más valioso que llevas encima?

Cuando *leas una situación tensa*, siempre puedes preguntar (incluso fallando):

- ¿Qué es lo más valioso que hay aquí?

TUS CONEXIONES

Profesional

Robé algo importante, algo necesario o anhelado para _____. Le demostré mi valía.

Si compartes información con él tras leer una situación tensa, ambos os beneficiáis del +1 por actuar según las respuestas. Si le ayudas mientras intenta una proeza de granuja, puedes elegir opciones del movimiento para ayudar como si hubieras marcado 2 casillas de agotamiento, pero solo marcas una.

Amigo

_____ se apresuró a sacarme del calabozo, ya fuera pagándome la fianza o rescatándome. Se lo debo.

Cuando le ayudas, puedes marcar dos casillas de agotamiento para dar un +2, en lugar de solo un agotamiento para dar un +1.

Trasfondo

Nimble procede de Matorral del Leñador, un claro en donde robaba para sobrevivir. Era un ladronzuelo de poca monta, hasta que se atrevió con un objetivo más importante: robar la espada enjoyada del comandante local de Nido de Águilas. Lo consiguió, y llevó la espada encima el tiempo suficiente para que lo atraparan con ella. Escapó de la prisión que Nido de Águilas tenía en Matorral del Leñador y huyó, ganándose la vida como vagabundo ladrón desde entonces. Se ha convertido en un experto ladrón y siempre busca un botín mayor; el botín que le permita asentarse con seguridad. Y con la noticia de que la mismísima Garra Silenciosa podría estar merodeando por Claro Pellenicky, Nimble cree que esta podría ser su oportunidad.

HERIDAS
 AGOTAMIENTO
 EXISTENCIAS

Tu equipo

PORTADO: 8 CARGADO: 10 CARGA MÁXIMA: 18

Daga

- **Alcance:** pegado, corto | **Etiquetas de movimientos con armas:** Parada, Ataque vil
- **Rápida:** marca una casilla de agotamiento para atacar con Finura en lugar de Poderío.

Vara

- **Alcance:** corto | **Etiquetas de movimientos con armas:** Parada
- **Roma:** esta arma inflige agotamiento, no daño.

Cota de malla

- **Entretejido firme:** cuando te tomes unos momentos para reparar esta armadura tras un combate, recupera una casilla de desgaste de este objeto.
- **Pesada:** este objeto supone dos casillas adicionales de desgaste al determinar la carga de un vagabundo.

TU REPUTACIÓN

Habitantes -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Nido de Águilas -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

Alianza -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

INFAMIA

PRESTIGIO

Keilee, la Chatarrera

Una hábil, brillante y desordenada artesana castora. Keilee procede de Claro Pellenicky, de donde fue expulsada por sus ideas extremas. Sin embargo, tiene esperanza en el futuro y lleva sus enormes mochilas de vuelta al claro con buenas intenciones.



Astucia +2 · Carisma -1 · Finura +1 · Poderío +1 · Suerte +0

Tu naturaleza

Radical: recuperas tu contador de agotamiento cuando expones ideas peligrosas al público equivocado.

Tus motivaciones

Avaricia: mejoras cuando consigues un buen dinero o un tesoro.

Ambición: mejoras cuando tu reputación aumenta con una facción.

Proeza de grajuja: Inutilizar dispositivo, Falsificación, Forzar cerraduras

Habilidades con armas: Improvisar arma

TUS CONEXIONES

Familia

_____ y yo nos cubrimos las espaldas cuando nos echaron de un claro porque nuestras naturalezas se nos fueron de las manos.

... Cuando le ayudas a realizar su naturaleza, ambos recuperáis vuestros contadores de agotamiento.

Profesional

_____ y yo llevamos un tiempo trabajando bien juntos. Leemos los movimientos del otro con facilidad.

... Si compartes información con él tras leer una situación tensa, ambos os beneficiáis del +1 por actuar según las respuestas. Si le ayudas mientras intenta una proeza de grajuja, puedes elegir opciones del movimiento para ayudar como si hubieras marcado 2 casillas de agotamiento, pero solo marcas una.

Trasfondo

Keilee nació y creció en Claro Pellenicky, donde siempre tuvo tendencia a aprender demasiado, a hacer preguntas problemáticas y, en general, a actuar como si fuera mayor para su edad. Cuando era pequeña, se hizo amiga de la mayor Jessamy Winn y de la mucho mayor Osha Rustle, llegando incluso a influenciarlas con sus implacables ideas a medida que crecía. Keilee fue expulsada del claro por orden de Alton Azor por difundir ideas peligrosas como la igualdad total de todos los habitantes y la confiscación de los bienes de Azor para redistribuirlos entre todo el claro. Ahora, tras años como vagabunda, perfeccionando tanto sus ideas como su mente, convirtiéndose en una maestra de los artilugios y chatarrera bastante manitas, ha oído rumores de que el claro podría estar a punto de alcanzar el culmen para lograr la verdadera revolución, y ella no va a perdersela.

HERIDAS
 AGOTAMIENTO
 EXISTENCIAS

Tu equipo

PORTADO: 4 CARGADO: 14
CARGA MÁXIMA: 22

Dartillo de herrero

- **Alcance:** pegado, corto | **Etiquetas de movimientos con armas:** Hender
- **Maza pesada:** marca una casilla de agotamiento para ignorar la armadura de tu oponente cuando le infliges una herida.

Armadura de cuero

- **Flexible:** cuando *pelees con alguien*, marca una casilla de agotamiento para ignorar la primera elección que haga tu oponente.

Tus movimientos

Taller: tienes un lugar donde trabajar en proyectos a largo plazo. Está localizado cerca o en Claro Pellenicky; tú decides dónde.

Características del taller: herramientas útiles, una fragua y un yunque, un puesto de alquimia.

Inconvenientes del taller: pequeñas tiendas de suministros, depende de un recurso local.

Cuando entres en tu taller y te dediques a fabricar una cosa o estudiar en profundidad algo, decide qué y díselo al DJ. El DJ te dará de 1 a 4 condiciones que debes cumplir para lograr tu objetivo, incluyendo el tiempo, los materiales y la ayuda necesarios o los límites del proyecto. Cuando aceptes y cumplas las condiciones, consigues tu objetivo.

Reparar: cuando repares equipo personal destruido en tu taller, el DJ establecerá una condición para el movimiento *Taller*. Cúmplela y recupera todo el desgaste de ese objeto del equipo. Cuando reparas equipo personal dañado en tu taller, lo haces siempre que tengas herramientas y recursos. Elimina todo el desgaste de ese objeto del equipo.

Artilugio improvisado: cuando crees un artilugio improvisado sobre la marcha, tira con Astucia. Si tienes éxito, creas un dispositivo que funciona una vez y luego se rompe. Con un resultado de 10+, elige una opción:

- Funciona excepcionalmente bien.
- Obtienes un uso adicional del artilugio.

Si fallas, el artilugio funciona, pero tiene un efecto secundario no deseado que el DJ revelará cuando lo uses.

TU REPUTACIÓN

Habitantes -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Nido de Águilas -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Alianza -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

INFAMIA

PRESTIGIO

Xander, el Agitador

Una zarigüeya embaucadora, encantadora, tahúr y manipuladora. Xander sobrevive a base de palabras y juegos. Se enamoró de la habitante equivocada, Mina Azor, pero espera reencontrarse con ella en Claro Pellenicky.



Astucia +1 · Carisma +2 · Finura +0 · Poderío +0 · Suerte +0

Tu naturaleza

Estafador: recuperas tu contador de agotamiento cuando realizas una estafa complicada a un objetivo peligroso.

Tus motivaciones

Caos: mejoras cuando derroques a una figura u orden tiránica o peligrosamente dominante.

Emociones fuertes: mejoras cuando escapes de una muerte o encarcelamiento seguros.

Proeza de grajaja: Forzar cerraduras, Prestidigitación

Habilidades con armas: Disparo rápido

Tus movimientos

Sonrisa desesperada: cuando *confías en el destino* utilizando ruegos, súplicas o rebajándote, tira con Carisma en lugar de Suerte.

Encanto agresivo: cuando juegas con las inseguridades, preocupaciones o miedos de un enemigo para distraerlo con palabras durante un combate, tira con Astucia. Si tienes éxito, creas una oportunidad para ti: puedes hacer que cualquier arma disponible se mueva contra tu enemigo con +1, o golpearle rápidamente y causarle daño. Con un resultado de 7-9, también le haces enfadar; ya no te escuchará más, hagas lo que hagas, hasta que la situación cambie drásticamente. Si fallas, lo enfureces: viene a por ti, con fuerza, y no estás preparado.

Juguemos: cuando juegas a un juego de habilidad e ingenio mientras intentas soltarle la lengua a otro, tiras con Carisma. Si tienes éxito, tu objetivo deja escapar algo útil o valioso. Con un resultado de 7-9, tienes que perder la partida para conseguirlo; marca una casilla de existencias. Con un fallo, tu oponente es mejor jugador de lo que pensabas; marca una casilla de existencias y corta por lo sano, o marca tres casillas de existencias y empezará a hablar.

TUS CONEXIONES

Vigilante

_____ se percató de una de mis estafas y la volvió contra mí. ¿Cómo? ¿Por qué nos perdonamos?

... Cuando discernas sus intenciones, siempre guardas 1 punto, incluso si fallas.

Familia

Después de que _____ y yo realizáramos un impresionante atraco y robáramos algo muy valioso a una poderosa facción, mis malas decisiones me llevaron a una situación desesperada. Pero me sacó del apuro y desde entonces estamos muy unidos.

... Cuando le ayudas a realizar su naturaleza, ambos recuperáis vuestro contador de agotamiento.

Trasfondo

Ya incluso durante su juventud en Claro Zarzamora, Xander hablaba demasiado. Era un estafador, un embaucador, un charlatán... siempre alguien que llamaba la atención, para bien o para mal. Siendo él mismo el objeto de las atenciones de los demás, a Xander le sorprendió encontrar que su propia atención se centraba en otra viajera llamada Mina Azor. Decía que viajaba por el Bosque para reunir nuevas ideas, para mejorar y poder servir mejor a su hogar, Claro Pellenicky. Hablaba con determinación y sin artificios, y Xander se sintió atraído sin remedio por aquella franqueza. Mina y él iniciaron una relación y ambos vieron el potencial para que se convirtiera en algo más grande, antes de que los crímenes de Xander lo atrapasen y lo alejaran de ella, mientras el viaje de Mina continuaba para llevarla a otra parte. Ahora tiene la oportunidad de ir a Claro Pellenicky y, con un poco de suerte, reencontrarse con Mina.

HERIDAS
 AGOTAMIENTO
 EXISTENCIAS

Tu equipo

PORTADO: 8 CARGADO: 12 CARGA MÁXIMA: 20

Espada corta ratuna

- **Alcance:** corto | **Etiquetas de movimientos especiales:** Parada, Desarmar.
- **Acero ratuno:** marca una casilla del desgaste de esta espada para enfrentarte con armas cuerpo a cuerpo usando Astucia en vez de Poderío.

Arco corto

- **Alcance:** corto | **Etiquetas de movimientos especiales:** Disparo rápido.
- **Extremos cortos:** marca una casilla de desgaste de este arco para apuntar a alguien a largo alcance.

Armadura de cuero

- **Flexible:** cuando *pelees con alguien*, marca una casilla de agotamiento para ignorar la primera elección que haga tu oponente.

TU REPUTACIÓN

Habitantes -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Nido de Águilas -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3
 Alianza -3 -2 -1 +0 +1 +2 +3

INFAMIA

PRESTIGIO

Mejoras

Los vagabundos mejoran siguiendo sus motivaciones. Cada motivación indica una condición que, si se cumple, el vagabundo puede mejorar. En última instancia, el DJ es quien decide si el vagabundo ha cumplido o no la condición de su motivación, pero los jugadores pueden y deben llamar la atención del DJ cuando crean que han cumplido la condición de una motivación.

Cuando mejoras siguiendo tu motivación, elige una opción de la lista de tu personaje.

Agitador

- Añades +1 a una aptitud de tu elección (hasta una puntuación máxima de +2).
- Adquieres este movimiento:
Fachada agradable: cuando haces la pelota a un PNJ desprevenido, tira con Carisma. Con un resultado de 10+, guardas 3 puntos. Con un 7-9, guardas 2. Gasta los puntos guardados con tu tirada a razón de 1 por 1 para desviar su sospecha o su agresividad hacia ti hacia otra persona o cosa. Si fallas, tus intentos de adulación son sospechosos: no te quitará el ojo de encima.
- Adquieres este movimiento:
U con el mazo dando: cuando uses palabras para detener una discusión o un conflicto violento entre otros, tira con Carisma. Con un éxito, ellos eligen: marcar 2 casillas de agotamiento y continuar, o parar por ahora. Con un resultado de 10+, obtienes +1 Continuo a tratar con ellos pacíficamente. Con un fallo, los PNJ vuelven su ira hacia ti, y los PJ ganan +1 Continuo contra ti durante la escena.
- Adquieres las proezas de granuja **CARTERISTA** e **INFILTRACIÓN**.
- Adquieres las habilidades con armas **PARADA** y **DESARMAR**.

Árbitro

- Añades +1 a una aptitud de tu elección (hasta una puntuación máxima de +2).
- Adquieres este movimiento:
Cargar y destruir: cuando te abres paso a golpes por el escenario para alcanzar a alguien o algo, tiras con Poderío. Si tienes éxito, alcanzas a tu objetivo. Con un resultado de 10+, elige 1 de las opciones siguientes. Con un resultado de 7-9, elige 2.
 - Te haces daño: marcas 1 casilla de heridas.
 - Rompes una parte importante de los objetos o estructuras que te rodean.
 - Dañas o dejas atrás un objeto del equipo (a elección del DJ).Si fallas, te abres paso violentamente, pero quedas totalmente vulnerable al llegar.
- Adquieres este movimiento:
Rostro amenazante: Cuando **persuades a un PNJ** con amenazas abiertas o acero desnudo, tiras con Poderío en lugar de Carisma.
- Adquieres las proezas de granuja **POR SORPRESA** y **PRESTIDIGITACIÓN**.
- Adquieres las habilidades con armas **HENDER** y **DESARMAR**.

NOTA IMPORTANTE: No puedes hacer más de una mejora por motivación y por sesión. Por tanto, aunque creas que has cumplido la condición de una misma motivación varias veces en una misma sesión, solo podrás mejorar una vez. No obstante, puedes mejorar una vez por sesión por cada una de tus motivaciones, lo que significa que puedes mejorar dos veces por sesión como máximo.

Chatarrero

- Añades +1 a una aptitud de tu elección (hasta una puntuación máxima de +2).
- Adquieres este movimiento:
Dar y recibir: cuando **destroces** un mecanismo o cerradura usando tu entendimiento preciso, tira con Astucia en vez de con Poderío. Con un resultado de 7-9, en lugar de no controlar tu propia fuerza, descubres un aspecto inesperado del mecanismo; lo destrozas, pero también provocas una consecuencia imprevista.
- Adquieres este movimiento:
Olfato para el oro: cuando **disciernes las intenciones de alguien**, siempre puedes preguntar (incluso fallando):
 - ¿Qué es lo más valioso que llevas encima?Cuando **leas una situación tensa**, siempre puedes preguntar (incluso fallando):
 - ¿Qué es lo más valioso que hay aquí?
- Adquieres las proezas de granuja **CARTERISTA** y **PRESTIDIGITACIÓN**.
- Adquieres las habilidades con armas **CONFUNDIR LOS SENTIDOS** y **HENDER**.

Bribón

- Añades +1 a una aptitud de tu elección (hasta una puntuación máxima de +2).
- Adquieres este movimiento:
Máscara peligrosa: tienes una máscara, disfraz o atuendo que usas cuando realizas tu trabajo más destructivo, una combinación de tarjeta de visita y medio para ocultar tu identidad. Trátala como un objeto de equipo con dos casillas de desgaste. Mientras llesves la máscara, considera que tienes Reputación -2 con todas las facciones y tienes una bonificación de +1 a **confiar en el destino** y a todos los movimientos específicos de Bribón de tu libreto de personaje. Si alguna vez se destruye la máscara, marcas tres casillas de agotamiento.
- Adquieres este movimiento:
Instigador: cuando **engañas a un PNJ** para que se enfrente a otro PNJ, puedes eliminar una opción de la lista cuando saca un resultado de 7-9: no pueden elegir esa opción en lugar de hacer lo que tú quieres.
- Adquieres las proezas de granuja **FORZAR CERRADURAS** y **POR SORPRESA**.
- Adquieres las habilidades con armas **PARADA** y **DISPARO TRUCADO**.

Ladrón

- Añades +1 a una aptitud de tu elección (hasta una puntuación máxima de +2).
- Adquieres este movimiento:
Allanamiento de morada: cuando intentas una **proeza de granuja** para entrar o salir de un lugar en el que has estado previamente, puedes marcar una casilla de agotamiento para tener siempre una escapatoria clara, incluso en caso de fallo.
- Adquieres este movimiento:
Patas silenciosas: eres experto en entrar y salir de situaciones peligrosas sin que nadie se dé cuenta. Cuando intentas una **proeza de granuja** para Infiltrarte o Esconderte, puedes marcar 2 casillas de agotamiento para cambiar un fallo por un resultado de 7-9.
- Adquieres las proezas de granuja **FALSIFICACIÓN** y **FORZAR CERRADURAS**.
- Adquieres las habilidades con armas **ATAQUE VIL** y **CONFUNDIR LOS SENTIDOS**.

Montaraz

- Añade +1 a una aptitud de tu elección (hasta una puntuación máxima de +2).
- Adquieres este movimiento:
Venenos y antídotos: eres experto en los venenos y antídotos del Bosque. Cuando prepares un veneno, marca una casilla de existencias y di qué efecto quieres que tenga: sueño, debilidad, embriaguez o muerte. Cualquier veneno que elabores requiere su ingestión o inyección; puedes usar el veneno en tu arma o ponerlo en la comida o bebida de tu objetivo. Cuando estudies un veneno o sus efectos para fabricar un antídoto, el DJ te dirá qué ingrediente especial necesitarás. Consigue el ingrediente y marca 1 casilla de existencias para elaborar el antídoto.
- Adquieres este movimiento:
Desaparecer en la oscuridad: cuando te deslices entre las sombras mientras pasas desapercibido, marca una casilla de agotamiento para guardar 1 punto. Mientras permanezcas en silencio, te muevas lentamente y mantengas ese punto para mantener este movimiento, permanecerás oculto. Si te revelas sin querer, pierdes el punto guardado. Gasta tu punto guardado para revelarte desde un lugar oscuro, de repente y sin avisar. Si atacas a alguien inmediatamente después de gastar el punto guardado, obtienes +3 en la tirada de ataque.
- Adquieres las proezas de granuja **POR SORPRESA** y **ACROBACIAS**.
- Adquieres las habilidades con armas **ATAQUE VIL** y **DISPARO RÁPIDO**.



Movimientos básicos

Intentar una proeza de granuja

Cuando **intentas proezas de granuja en las que seas competente**, di cuál es tu objetivo y tira con Finura. Si tienes éxito, consigues tu objetivo. Con un resultado de 7-9, marcas una casilla de agotamiento o asumes un riesgo que enfrentar generado por tu proeza, a elección del DJ. Cuando **intentas proezas de granuja en las que NO seas competente**, en realidad estás **confiando en el destino**.

Discernir las intenciones de alguien

Cuando **intentas discernir las intenciones de alguien**, tira con Carisma. Con un resultado de 10+, guardas 3 puntos. Con un resultado de 7-9, guardas 1. Mientras interactúas con él, puedes utilizar los puntos guardados a razón de 1 punto para hacer una pregunta al jugador:

- ¿Está diciendo la verdad tu personaje?
- ¿Qué siente realmente tu personaje?
- ¿Qué pretende hacer tu personaje?
- ¿Qué desearía tu personaje que yo hiciera?
- ¿Cómo podría conseguir que tu personaje _____?

Persuadir a un PNJ

Cuando **persuades a un PNJ con promesas o amenazas**, tiras con Carisma. Con un resultado de 10+, verá las cosas a tu manera, siempre que le des un buen motivo para hacerlo o un soborno razonable. Con un resultado de 7-9, no está seguros; el DJ te dirá lo que tienes que hacer para convencerlo.

Proezas de granuja

Proeza	Descripción	Riesgos
Acrobacias	Escalar hábilmente, saltar, salto de altura, con pértiga o similar	Romper algo, ser detectado, ponerse en peligro
Carterista	Robar sutilmente algo de un bolsillo o bolsa	Dejar pruebas, tardar demasiado, resultado pobre
Esconderse	Desaparecer de la vista, permanecer oculto	Gastar recursos, dejar pruebas, tardar demasiado
Falsificación	Copiar, falsificar, engañar	Dejar pruebas, tardar demasiado, resultado pobre
Forzar cerraduras	Abrir una puerta cerrada, un cofre, etc.	Romper algo, ser detectado, ponerse en peligro
Infiltración	Entrar o salir de lugares sin ser visto	Romper algo, llamar la atención de no deseados, ponerse en peligro
Inutilizar dispositivo	Desactivar trampas, detener mecanismos	Romper algo, llamar la atención de no deseados, gastar recursos
Por sorpresa	Puñalada traperera, asesinato, ataque por sorpresa, puñetazo a traición	Llamar la atención de no deseados, dejar pruebas, ponerse en peligro
Prestidigitación	Ocultar en la mano, dar el cambio, deshacerse de algo, florituras	Llamar la atención de no deseados, dejar pruebas, resultado pobre

Leer una situación tensa

Cuando **leas una situación tensa**, tira con Astucia. Con un resultado de 7-9, puedes hacer 1 pregunta. Con un resultado de 10+, puedes hacer 3. Ganas un bonificador de +1 a los movimientos posteriores cuando actúes según las respuestas obtenidas.

- ¿Cuál es mi mejor manera para salir / entrar / pasar a través de la situación?
- ¿Quién o qué es la mayor amenaza?
- ¿Quién o qué es más vulnerable con respecto a mí?
- ¿Qué debo tener en cuenta?
- ¿Quién tiene el control aquí?

Engañar a un PNJ

Cuando **engañas a un PNJ para conseguir lo que quieres**, tiras con Astucia. Si tienes éxito, muerde el anzuelo y hace lo que quieres. Con un 7-9, puede elegir una de las siguientes opciones:

- Duda; debilitas su confianza o su moral.
- Tiene un desliz; ganas una oportunidad crítica.
- Reacciona de forma exagerada; ganas +1 Al siguiente movimiento contra ellos.

Confiar en el destino

Cuando **confías en el destino** para superar un problema, tiras con Suerte. Si tienes éxito, te las apañas o te las arreglas; el DJ te dirá lo que te cuesta. Con un resultado de 10+, la fortuna favorece a los audaces;

tu garbo también te hace ganar una oportunidad fugaz.

Destrozar algo

Cuando **destrozas algo**, tiras con Poderío. Si tienes éxito, lo rompes del todo y no podrá volver a usarse hasta que esté reparado. Con un resultado de 7-9, has sido impreciso y el resultado es peligroso; causas daños colaterales, llamas la atención o acabas en mal lugar o situación, a elección del DJ.

Ayudar o interferir

Cuando **ayudes o interfieras en otro vagabundo**, puedes aceptar marcar una casilla de agotamiento para modificar con +1 o -2 su tirada (después de tirar). Marca una casilla más de agotamiento para seleccionar una de las siguientes opciones:

- Ocultar tu ayuda o interferencia.
- Crear una oportunidad u obstáculo.

Definición de los riesgos

ROMPER ALGO

Rompes algo que llevas encima o que está en el entorno. Posiblemente marques una casilla de existencias.

SER DETECTADO

Un espectador nota tu presencia. Te haces notar. Y tiene que importar.

LLAMAR LA ATENCIÓN

DE NO DESEADOS
O han aparecido espectadores hostiles en lugares donde antes a nadie le importaba mirar, o llamas la atención pero sin ser detectado realmente. Aumenta el peligro en la zona.

GASTAR RECURSOS

Consumes los suministros o recursos. Marca una casilla de agotamiento, existencias o desgaste a elección del DJ.

DEJAR PRUEBAS

Dejas rastros que más tarde puedan conducir a una investigación en tu contra.

PONERSE EN PELIGRO

Aprovechas la oportunidad de realizar la proeza, pero acabas metiéndote directamente en una situación más peligrosa.

RESULTADO POBRE

Te encuentras ante una decisión difícil sobre lo que quieres exactamente, o directamente no consigues todo lo que querías.

TARDAR DEMASIADO

Empleas demasiado tiempo, haciendo que la situación cambie a tu alrededor de forma significativa.

Movimientos con armas

Todos los vagabundos pueden usar Apuntar y disparar, Enfrentarse con armas cuerpo a cuerpo o Pelear, si tienen un arma con el alcance adecuado.

Para activar un movimiento especial de arma, debes tener un arma con la etiqueta apropiada y la habilidad con arma (Improvisar arma y Confundir los sentidos solo requieren tener materiales utilizables).

Por defecto, los vagabundos desarmados provocan 1 casilla de agotamiento. Los vagabundos armados, 1 casilla de heridas.

Apuntar y disparar a alguien

Cuando **apuntas y disparas a un enemigo vulnerable a largo alcance**, tiras con Finura. Si tienes éxito, infliges una herida. Con un resultado de 10+, puedes impactarles de nuevo antes de que puedan ponerse a cubierto —infligiendo daño otra vez— o mantener tu posición oculta, tú eliges.

Enfrentarse con armas cuerpo a cuerpo

Cuando **te enfrentas a un enemigo con armas cuerpo a cuerpo a corto alcance o pegado**, tiras con Poderío. Si tienes éxito, intercambiais golpes y causas daño (y puedes recibirlo). Con un resultado de 10+, elige 3 de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, elige 1.

- Infligir daño grave.
- Sufrir un poco de daño.
- Desplazar tu posición en un rango de alcance.
- Impresionar, desmoralizar o asustar a tu enemigo.

Pelear contra un enemigo

Cuando **peleas contra un enemigo (alcance pegado)**, tiras con Poderío. Con un resultado de 10+, tú eliges primero un efecto, y luego el enemigo elige otro. Con un resultado de 7-9, elegís simultáneamente. Continúa eligiendo hasta que alguien se retire o muera.

- Aestas un golpe rápido; infliges una herida.
- Lo desgastas (forcejeas, te mueves rápido); marca una casilla de agotamiento.
- Aprovechas una debilidad; marca una casilla de agotamiento para infligir dos de heridas.
- Te retiras; te retiras a corto alcance cerca.

Asaltar a un grupo **ESPECIAL**

Cuando **asaltas a un grupo de enemigos cuerpo a cuerpo**, marcas una casilla de

agotamiento y tiras con Poderío. Si tienes éxito, hay un intercambio de golpes y de daño. Con un resultado de 10+, elige dos de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, elige una.

- Los pones en evidencia o dejas en ridículo; les infliges 2 casillas de daño moral.
- Los mantienes desequilibrados y confusos; les infliges 2 casillas de daño por agotamiento.
- Evitas sus golpes lo mejor que puedes; sufres 1 casilla menos de daño de sus ataques.
- Los utilizas unos contra otros; vuelves a marcar una casilla de agotamiento y ellos se infligen daño entre ellos.

Ataque vil **ESPECIAL**

Cuando **atacas vilmente al punto débil de un oponente a alcance pegado**, marcas una casilla de agotamiento y tiras con Poderío. Si tienes éxito, el objetivo sufre un daño grave. Con un resultado de 10+, te libras de las represalias. Con un resultado de 7-9, puede devolvarte el golpe.

Confundir los sentidos **ESPECIAL**

Cuando **lanzas algo para confundir los sentidos a un oponente que esté pegado o a corto alcance**, tiras con Finura. Si tienes éxito, lo has desequilibrado, lo has cegado, lo has ensordecido o lo has confundido durante un tiempo, y habrás conseguido una oportunidad. Con un resultado de 10+, tiene que tomarse un tiempo para reorientarse y recuperar la claridad de sus sentidos antes de que pueda actuar con normalidad de nuevo. Con un resultado de 7-9, consigues solo unos escasos momentos para aprovecharlos.

Desarmar **ESPECIAL**

Cuando **el objetivo de tus golpes es el arma de un oponente a corto alcance**, tiras con Finura. Si tienes éxito, el enemigo tiene que marcar dos casillas de agotamiento o soltar su arma. Con un resultado de 10+, tiene que marcar tres casillas de agotamiento en vez de dos.

Disparo rápido **ESPECIAL**

Cuando **realizas un disparo rápido a un enemigo a corto alcance**, tiras con Suerte. Con un éxito, infliges una herida. Con un resultado de 7-9, elige 1 de los siguientes efectos. Con un resultado de 10+, elige 2.

- No marcas una casilla de desgaste.
- No marcas una casilla de agotamiento.
- Te mueves rápidamente y cambias de posición (y, si quieres, de alcance).
- Mantienes a tu objetivo a raya: no se mueve.

Disparo trucado **ESPECIAL**

Cuando **realizas un disparo trucado con la intención de aprovechar el entorno a cualquier alcance**, marcas una casilla de desgaste en tu arco y tiras con Finura. Con un resultado de 7-9, elige 2 de los siguientes efectos. Con un 10+, elige 3.

- Tu disparo impacta en cualquier objetivo de tu elección dentro del alcance, incluso si está tras cobertura u oculto (infligiendo una herida o desgaste si procede).
- Tu disparo impacta en un segundo objetivo disponible a tu elección.
- Tu disparo corta algo, rompe algo o derriba algo, a tu elección.
- Tu disparo distrae a un oponente y esto te proporciona una oportunidad.

Hender **ESPECIAL**

Cuando **tratas de hender la armadura de enemigos a corta distancia**, marcas una casilla de agotamiento y tiras con Poderío. Si tienes éxito, atraviesas sus defensas y equipo e infliges 3 casillas de desgaste. Con un resultado de 7-9, extralimitas la resistencia de tu arma o la tuya propia, marcando una casilla de desgaste o terminando la acción en mal lugar, tú eliges.

Hostigar a un grupo **ESPECIAL**

Cuando **hostigas a un grupo de enemigos a largo alcance**, marcas una casilla de desgaste y tiras con Astucia. Con un resultado de 10+, consigues ambos efectos. Con un 7-9, elige 1 de los siguientes efectos:

- Sufren daño moral.
- Son inmovilizados o bloqueados.

Improvisar arma **ESPECIAL**

Cuando **fabricas un arma con los materiales improvisados que haya a tu alrededor**, tiras con Astucia. Si tienes éxito, fabricas un arma; el DJ te dirá su etiqueta de alcance y al menos otra etiqueta basada en los materiales que has utilizado. Con un resultado de 7-9, el arma también tiene una etiqueta de debilidad.

Parada **ESPECIAL**

Cuando **intentas parar los ataques de un enemigo a corto alcance**, marcas una casilla de agotamiento y tiras con Finura. Con un éxito, eludes los ataques acaparando su atención ofensiva. Con un resultado de 10+, elige 3 de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, elige 1.

- Les infliges daño moral.
- Desarmas a tu oponente.
- No sufres ningún daño.

Movimientos de reputación

El prestigio tiene que ver con las cosas positivas sobre ti. La Infamia se refiere a las palabras negativas sobre ti. Tu reputación es la puntuación real que tienes con una facción determinada, que representa su opinión general y el conocimiento que tienen de ti.

Marcar prestigio

Cuando **marcas prestigio**, marcas la siguiente casilla al lado positivo (derecho) del 0 en el contador de la facción correspondiente. Cuando marques suficientes casillas para alcanzar (no superar, sino alcanzar) el siguiente número positivo más alto del contador, ¡tu reputación con esa facción aumenta! Borra todas las casillas marcadas en el contador de prestigio y rodea con un círculo el siguiente número más alto de tu reputación actual.

Si tuvieras -2 de reputación, rodearías -1; si tuvieras +0 de reputación, rodearías +1. Ten en cuenta que esto significa que necesitas marcar 5 casillas para avanzar tu reputación de -2 a -1, o de -1 a +0, o de +0 a +1, pero necesitas marcar 10 casillas para avanzar de +1 a +2, y 15 casillas para avanzar de +2 a +3.

Marcar Infamia

Cuando **marcas infamia**, marcas la siguiente casilla en el lado negativo (izquierdo) del 0 en el contador de la facción correspondiente. Cuando marques suficientes casillas para alcanzar (no superar, alcanzar), el siguiente número negativo más bajo en el contador, borra todas las casillas del contador de infamia y rodea con un círculo el siguiente número más bajo de tu reputación actual.

Si tuvieras +2 de reputación, rodearías +1; si tuvieras +0 de reputación, rodearías -1. Ten en cuenta que esto significa que necesitas marcar 3 casillas para bajar de +3 a +2, de +2 a +1, de +1 a +0, o de +0 a -1, pero necesitas marcar 6 casillas para bajar de -1 a -2, y 9 casillas para bajar de -2 a -3.

Cada PJ lleva la cuenta de su propia reputación independientemente, y cada PJ lleva la cuenta de la reputación de cada facción independientemente de las demás. En situaciones en las que la reputación de varios PJ esté en juego, súmalas (máximo +4, mínimo -3).

Pedir un favor

Cuando **pidas un favor razonable basándote en tu reputación**, tiras con el valor de reputación de la facción adecuada. Si tienes éxito, te concederán lo que quieres. Con un resultado de 7-9, te cuesta un poco de reputación; borra una casilla de prestigio o marca una casilla de infamia, tú eliges. Si fallas, se niegan y te miran con recelo; marca una casilla de infamia.

Encontrarte con alguien importante

Cuando te **encuentras con alguien importante** por primera vez, tira con el valor de tu reputación de esa facción. Con un resultado de 10+, solo han oído cosas buenas de ti, y es más probable que se alíen contigo; ganas un bonificador de +1 Continuo para pedirles ayuda, discernir sus intenciones o interactuar con ellos de manera positiva hasta que traiciones su confianza. Con un resultado de 7-9, o bien no te conocen, o lo que han oído de ti no es especialmente bueno ni malo. Con un fallo, han oído historias sobre ti y las cosas que has hecho, ya sean verdaderas o falsas —preparate para complicaciones importantes—.

Creación de PNJ

Cuando crees un nuevo PNJ, dale un nombre, una descripción (incluyendo la especie), un trabajo y una motivación.

Cuando se metan en una pelea real o deban marcar daño, ponles contadores de daño y/o ataques.

Incluye heridas, agotamiento, desgaste y moral con al menos 1 casilla, y no más de 5 casillas en cada contador para un solo personaje.

Elige su arma, con un alcance (pegado, corto, largo) y la cantidad de daño que inflija (al menos 1 herida o agotamiento, a menudo más). Un arma letal causa más heridas, un arma tramposa o tediosa contra la que luchar causa más agotamiento, un arma que aporrea o rompe causa más desgaste.

Los grupos de PNJ pueden tratarse como turbas

- **5-10 habitantes normales son una pequeña turba:** 3 casillas de cada tipo de daño, inflige x2 de daño normal.
- **10-20 habitantes normales son una turba mediana:** 5 casillas de cada tipo de daño, inflige x3 de daño normal.
- **20+ habitantes normales son una multitud grande:** 7 casillas de cada tipo de daño, inflige x4 de daño normal.

Nombres

Aimee • Alvin • Anders • Alyse • Bhea • Billi • Braden Buford
Cesspyr • Cinder • Constance • Cloak • Dawna Dewly • Doneel
Dugan • Ellaine • Emmie • Ewan • Edward • Flannera • Fog • Foster
Frink • Gemma Golden • Greta • Gustav • Harper • Henny • Hinnic
Howerd • Igrin • Ilso • Inda • Irwen • Jacly • Jasper • Jinx • Johann
Keilee • Keera • Kagan • Konnor • Laina • Lindyn • Lockler
Longtooth • Masgood • Mint • Monca • Murty • Nail • Nan • Nigel
Nomi • Olaga • Omin • Orry • Oxley • Pattee • Phona • Pintin
Prewitt • Quay • Quentin • Quill • Quinella • Reece • Rhodia
Roric • Rose • Sarra • Selwin • Stasee • Sorin • Tammora Thickfur
Timber • Tondric • Ulor • Ulveny • Ulvid • Ummery • Urma
Vance • Vennic • Vittora • Vost • Wanda • Wettlecreess • Whickam
Woodleaf • Xander • Xara • Xeelie • Xim • Yasmin • Yates • Yolenda
Yotterie • Zachrie • Zain • Zoic • Zola

Especies

ardilla • arrendajo azul • búho • castor • conejo • gato • halcón • lagarto • lobo • mapache • nutria • ratón • tejón • zarigüeya • zorro

Motivaciones

vengarse • enriquecerse • poner a salvo a la familia • poner a salvo el hogar • conseguir poder • explorar • construir algo grandioso • resistir a los invasores • defender a los débiles • destruir a un enemigo • promover la guerra • alistarse en la guerra • demostrar valía • derrocar una figura de poder • encontrar consuelo • servir a una causa superior • escapar • negociar resoluciones pacíficas • sobrevivir a toda costa • ganar estatus social y posición • tomar el control • ejercer el poder y la autoridad sobre otros • arrasar con todo

Daño

Contadores de daño de los PNJ

Aquí tienes algunos contadores de daño predefinidos para que los puedas usar en tus PNJ, dependiendo de quiénes sean y qué sean exactamente.

HERIDAS 1, AGOTAMIENTO 1, DESGASTE 1, MORAL 1

La configuración más estándar. Por defecto, esto es lo que tendría cada habitante del Bosque normal. Recuerda que varios habitantes de un grupo pueden sumar sus contadores, así que multiplica estos contadores por 3 para un grupo pequeño, por 5 para un grupo mediano o por 7 para un grupo grande.

HERIDAS 3, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 3, MORAL 2

Un bruto o un matón. Una amenaza real para cualquier vagabundo individual, e incluso lo suficientemente duro como para amenazar a la banda.

HERIDAS 1, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 1, MORAL 3

Un líder, no un luchador. Alguien más propenso a estar al mando y a evitar luchar por su cuenta.

HERIDAS 2, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 3, MORAL 3

Un teniente, comprometido a servir a una facción o a la causa de otro.

HERIDAS 5, AGOTAMIENTO 5, DESGASTE 2, MORAL 4

Un oso terrible.

Ataques de los PNJ

Aquí tienes algunas posibles armas y ataques que los PNJ pueden usar contra los vagabundos:

- **Espada estándar:** heridas 1.
- **Espada grande o hacha, blandida con fuerza:** heridas 2.
- **Arma tramposa, como un látigo:** heridas 1, agotamiento 1.
- **Arma pesada, como un enorme martillo a dos manos:** heridas 1, desgaste 1.
- **Blandida por un luchador hábil y astuto:** agotamiento +1.
- **Empuñada por un luchador poderoso y temible:** herida +1.
- **Apuntando a dañar solo equipo:** convierte todo el daño en desgaste, desgaste +1.

Infligir daño

Como DJ, puedes infligir daño como uno de tus movimientos siempre que cuadre con la ficción. Esto significa que si un vagabundo pasa por una experiencia agotadora, debes infligirle agotamiento, normalmente 1 o 2. Si el equipo de un vagabundo se dañara al intentar pasar por un espacio estrecho en la muralla de un castillo, podrías infligirle 1 o 2 de existencias. Si un vagabundo salta desde un árbol, a 12 metros del suelo, podrías decir que el MEJOR escenario después de *confiar en el destino* —un resultado de un 10+— es marcar 1 herida, porque es demasiado alto. Infligir daño no es un castigo, y no es un palo para desalentar la realización de acciones en la ficción. Es una manera de mantenerse fiel a la ficción, para hacer que el Bosque parezca real, para resaltar las consecuencias de las acciones de los vagabundos de una manera que honre sus elecciones. Si un vagabundo puede saltar 12 metros sin arriesgarse a resultar herido, el Bosque pierde su dramatismo.

Referencias para el DJ

Agendas

- Haz que el Bosque parezca grande, vivo y real.
- Haz que las vidas de los vagabundos sean aventuras e importantes.
- Juega para averiguar qué ocurre.

Principios

- Describe el mundo como un cuadro vivo.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Sé fan de los vagabundos.
- Haz que tus movimientos sean fluidos.
- A veces, renuncia a tomar decisiones.
- Haz que las facciones y su alcance sean una presencia constante.
- Dota a los habitantes del Bosque con sus propias motivaciones y temores.
- Haz un seguimiento de las consecuencias de cada acción importante.
- Recuérdales su condición de parias.
- Lleva el peligro a entornos aparentemente seguros.

Movimientos

- Infligir heridas, agotamiento, desgaste o moral (según se establezca).
- Revelar una verdad indeseada.
- Mostrar señales de una amenaza que se acerca.
- Capturar a alguien.
- Poner a alguien en un aprieto.
- Desbaratar planes y tácticas.
- Hacerles una oferta para salirse con la tuya.
- Mostrarles lo que una facción piensa de ellos.
- Volver un movimiento en su contra.
- Activar una desventaja de su trasfondo, reputación o equipo.
- Después de cada movimiento, «¿Qué haces?».

Si os atascáis...

DALES UNA ZANAHORIA O CON UNA VARA

Son vagabundos, es muy probable que aprovechen cualquier oportunidad para obtener beneficios, vengarse o lo que sea que les convenga. Pero también son vagabundos en el sentido de que muchos habitantes desconfían de ellos, y un cuchillo en la garganta es una buena motivación para actuar.

ENSEÑA LOS COLMILLOS DE UNA FACCIÓN

Todas las facciones del juego pueden ser amenazantes, incluso los habitantes del Bosque si quieren. Cuando enseñan los colmillos, empiezan a pasar cosas ¡Así que muestra esos colmillos!

APUNTA A SU REPUTACIÓN

Si quieren parecer buenos, amenázalos con una posible infamia. Si no les importa ser unos criminales, amenázalos con alguien que los admire.

