Agitador

Eres un vagabundo encantador y superviviente, que utiliza la palabra para salir de situaciones peligrosas, quizá incluso para enfrentar a posibles depredadores y mantenerlos alejados de ti.

Nombre:

_____

Especie

- Zorro, ratón, conejo,pájaro, zarigüeya, otra:_____

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Sarnoso, salvaje, remiendos, poco llamativo.
- Insignia militar robada, capa hecha jirones, amuleto de la suerte, avíos para juegos de azar.

Comportamiento

- Emocionado, discreto, pensativo, irascible.

Trasfondo

Trasfondo

- ☐ ¿A qué sitio llamas hogar?
- ☐ Al claro _____.
- ☐ A la espesura.
- ☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Me persigue un poderoso vagabundo.
- ☐ No puedo sentar la cabeza con quien que amo de verdad.
- ☐ Busco deponer a líderes corruptos y peligrosos.
- ☐ Siento una profunda ansia de viajar.
- ☐ Estoy huyendo por culpa de mis mentiras.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi socio criminal.
- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi ser querido.
- ☐ A mi jefe.
- ☐ A mi mejor amigo.

¿A qué facción has servido más?
(marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial?
(marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

Elige tu naturaleza

☐ **Vicioso**

Recupera tu contador de agotamiento cuando te excedes en vicios como la bebida, la comida y el juego.

☐ **Estafador**

Recupera tu contador de agotamiento cuando intentes estafar a un objetivo poderoso o peligroso.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ **Caos**
Mejoras cuando derrocas a una figura u orden tiránico o peligrosamente dominante.

☐ **Emociones fuertes**
Mejoras cuando escapas de una muerte segura o encarcelamiento sin remedio.

☐ **Garras limpias**
Mejoras cuando logras un objetivo criminal ilícito manteniendo una apariencia de inocencia creíble.

☐ **Ansia de viajar**
Mejoras cuando terminas un viaje a un claro.

Tus conexiones

Familia

Después de que _____ y yo diéramos un impresionante golpe 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 cumplir con su naturaleza, ambos recuperáis vuestro contador de agotamiento.*

Vigilante

_____ me pilló el truco de una de mis estafas, y la volvió contra mí. ¿Cómo lo hizo? ¿Por qué nos perdonamos?

*Cuando **disciernes sus intenciones**, siempre guardas 1 punto, incluso en caso de fallo. Cuando **le suplicas que te siga tu camino,** puedes dejar que recupere 2 marcas de agotamiento en vez de 1.*

TU REPUTACIÓN

_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3
_____	-3	☐	☐	☐	-2	☐	☐	☐	-1	☐	☐	☐	+0	☐	☐	☐	☐	☐	+1	☐	☐	☐	☐	☐	+2	☐	☐	☐	☐	☐	+3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [+1]

Carisma [+2]

Finura [-1]

Poderío [0]

Suerte [0]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐ Heridas
☐☐☐☐ Agotamiento
☐☐☐☐ Existencias

Proezas de granuja

EMPIEZAS CON LAS QUE ESTÁN MARCADAS

- ☐ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☐ Esconderse
- ☐ Falsificación
- ☒ Forzar cerraduras
- ☐ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☒ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ Asaltar a un grupo
- ☐ **Ataque vil**
- ☐ Confundir sentidos
- ☐ Desarmar
- ☐ **Disparo rápido**
- ☐ Disparo trucado
- ☐ Hender
- ☐ **Hostigar a un grupo**
- ☐ **Improvisar arma**
- ☐ Parada

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Instigador

Cuando **engañas a un PNJ** para que luche contra otro PNJ, puedes eliminar una opción de la lista para el resultado de 7-9 —el PNJ no puede elegir esa opción en lugar de hacer lo que tú quieres—.

☐ Fachada agradable

Cuando **hagas la pelota o engatuses a un PNJ confiado o desprevenido contar ti**, tira con Carisma. Con un resultado de 10+, puedes guardar 3 puntos. Con un resultado de 7-9, guardas 2. Gasta tus puntos guardados a razón de 1 por 1 ocasión para desviar sus sospechas o su agresividad de ti hacia otra persona o cosa. Si fallas, tus intentos de adulación le hacen sospechar —no te quitará ojo de encima—.

☐ Sonrisa desesperada

Cuando **confíes en el destino** para ver el resultado de tu ruego, súplica o humillación, tira con Carisma en lugar de con Suerte.

☐ Encanto agresivo

Cuando **juegas con las inseguridades, preocupaciones o miedos de un enemigo para distraerlo con palabras durante un combate**, tiras con Astucia. Si tienes éxito, creas una oportunidad para ti. Puedes realizar cualquier movimiento con armas disponible contra él con un +1, o golpearle rápidamente y causarle daño. Con un resultado de 7-9, también lo enfureces; ya no te escuchará, hagas lo que hagas, hasta que la situación cambie drásticamente. Si fallas, le enfureces directamente; viene a por ti, con dureza, y no estás preparado.

☐ Vamos a jugar

Cuando **juegues a un juego de habilidad e ingenio para soltarle la lengua a otro**, tira con Carisma. Si tienes éxito, se le escapa algo útil o valioso. Con un resultado de 7-9, tienes que perder a lo que estés jugando para conseguirlo; marcas existencias. Con un fallo, es mejor de lo que pensabas: marcas existencias y tratas de reducir tus pérdidas, o marca 3 casillas de existencias y empezará a hablar.

☐ Arena en el bolsillo

Adquieres la habilidad con armas **confundir sentidos** (no cuenta para tu límite). Cuando **lances algo para confundir los sentidos de un oponente a corto alcance o pegado**, tira con Astucia en lugar de con Finura.

.

Equipo

VALOR INICIAL: 9 **CARGA:**_____ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO):_____ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO) _____

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Árbitro

Eres un poderoso y obstinado vagabundo, que sirve como algo intermedio entre un mercenario y un protector, quizás tomando partido con demasiada facilidad en el gran conflicto entre las facciones.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, tejón, otra:____________________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Grande, con cicatrices, bien arreglado, viejo.
- Insignia militar descolorida, parche en el ojo, ropa reparada, relicario deslustrado.

Comportamiento

- Intimidante, honesto, brusco, abierto.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

- ☐ Al claro ____________.
- ☐ A la espesura.
- ☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Me persigue un poderoso oficial.
- ☐ Deseo compensar una transgresión de mi pasado.
- ☐ Quiero luchar contra la injusticia.
- ☐ Debo limpiar mi nombre manchado.
- ☐ He sido exiliado de la mayoría de los claros.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi compañero y amigo.
- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi ser querido.
- ☐ A mi protegido.
- ☐ A mi comandante.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Defensor

Recuperas tu contador de agotamiento cuando te pongas en peligro para defender a alguien de una injusticia o una amenaza grave.

☐ Castigador

Recuperas tu contador de agotamiento cuando le dices a un villano poderoso o peligroso en su cara que lo castigarás.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Justicia

Mejoras cuando persigues y consigues justicia para alguien perjudicado por un individuo poderoso, rico o de alto estatus.

☐ Principios

Mejoras cuando expresas o encarnas tus principios morales a un gran coste para ti o tus aliados.

☐ Lealtad

Eres leal a alguien; di a quién. Mejoras cuando obedezcas sus órdenes a un gran coste para ti.

☐ Protección

Di quién es tu protegido. Mejoras cuando lo proteges de un peligro importante, o cuando pasa el tiempo y tu protegido sigue a salvo.

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, puedes hacer 1 marca de agotamiento para recibir un golpe destinado a él. Si lo haces, obtienes +1 Continuo a los movimientos con armas durante el resto de la escena.

Socio

_________ y yo ayudamos juntos a una facción a tomar el control de un claro, y compartimos la responsabilidad por ello.

Cada uno gana 2 marcas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y marca 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si sois descubiertos por esas facciones actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con esas facciones se duplica para ambos.

TU REPUTACIÓN

_______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐ +3
_______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐ +3
_______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐ +3
_______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐ +3
_______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐ +3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [0]

Carisma [+1]

Finura [0]

Poderío [+2]

Suerte [-1]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐	Heridas
☐☐☐☐	Agotamiento
☐☐☐☐	Existencias

Proezas de granuja

ELIGE UNA PROEZA INICIAL

- ☐ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☐ Esconderse
- ☐ Falsificación
- ☐ Forzar cerradoras
- ☐ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☐ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ **Asaltar a un grupo**
- ☐ Ataque vil
- ☐ Confundir sentidos
- ☐ **Desarmar**
- ☐ Disparo rápido
- ☐ Disparo trucado
- ☐ Hender
- ☐ Hostigar a un grupo
- ☐ Improvisar arma
- ☐ **Parada**

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Bruto

Aumentas Poderío en +1 (máx. +3).

☐ Y con el mazo dando

Cuando **uses palabras para detener una discusión o un conflicto violento entre otros,** tira con Carisma. Si tienes 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. Si fallas, los PNJ vuelven su ira hacia ti, y los PJ ganan +1 Continuo contra ti durante la escena.

☐ Cargar y destruir

Cuando **te abres paso a golpes por el escenario para alcanzar a alguien o algo**, tira con Poderío. Si tienes éxito, alcanzas a tu objetivo. Con un resultado de 10+, eliges una de las opciones siguientes. Con un resultado de 7-9, eliges dos.

- Te haces daño: marcas 1 casilla de heridas.
- Rompes algo importante que forma parte de lo que te rodea.
- Dañas o dejas atrás un objeto del equipo (a elección del DJ).

Si fallas, te abres paso violentamente, pero quedas totalmente vulnerable al llegar.

☐ Duro de roer

Adquieres 1 casilla adicional de heridas. Cada vez que pase el tiempo o viajes a un nuevo claro, puedes recuperar 2 casillas de heridas automáticamente.

☐ Disparo potente

Cuando **apuntes y dispares a alguien** con un arco, marcas desgaste en el arco para tirar con Poderío. Si tienes éxito, puedes marcar agotamiento para infligir 1 herida adicional. Puedes volver a marcar agotamiento para que tu disparo ignore la armadura del enemigo —no podrá marcar desgaste para absorber las heridas—.

☐ Guardián

Cuando **defiendes a alguien o algo de una amenaza inmediata de un PNJ o del entorno,** tiras con Poderío. Si tienes éxito, le mantienes a salvo y eliges una de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, tiene un coste: te expones a un peligro o agravas la situación.

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

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

Equipo

VALOR INICIAL: 10 **CARGA:**___ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO):___ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO) ___

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Aventurero

Eres un vagabundo pacífico y diplomático, que hace aliados a aquellos a los que ayudas, tal vez derrocando a grandes potencias al forjar fuertes lazos con otros.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, búho, otra:___________________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Formal, colorido, multicultural, sencillo.
- Medalla al servicio, joyas de cuentas, flauta tallada, bolsitas con piedras preciosas.

Comportamiento

- Encantador, diplomático, agradable, severo.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

- ☐ Al claro ___________.
- ☐ A la espesura.
- ☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Quiero ayudar al Bosque.
- ☐ Quiero explorar el Bosque.
- ☐ Creo que las facciones actuales deberían ser derrocadas.
- ☐ Debo cumplir una promesa que hice a un ser querido.
- ☐ Quiero liberarme de las ataduras de la sociedad.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi mentor.
- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi ser querido.
- ☐ A mi estudiante.
- ☐ A mi mayor aliado.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Extrovertido

Recuperas tu contador de agotamiento cuando compartes un momento de verdadera calidez, amistad o disfrute con alguien.

☐ Pacificador

Recuperas tu contador de agotamiento cuando resuelves un conflicto peligroso de forma no violenta.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Ambición

Mejoras cuando aumentas tu reputación con cualquier facción.

☐ Garras limpias

Mejoras cuando logras un objetivo criminal ilícito manteniendo una apariencia de inocencia creíble.

☐ Principios

Mejoras cuando expresas o encarnas tus principios morales a un gran coste para ti o tus aliados.

☐ Justicia

Mejoras cuando consigues justicia para alguien perjudicado por un individuo poderoso, rico o de alto estatus.

Tus conexiones

Socio

___________ y yo luchamos codo con codo para defender un claro de los tejemanejes de una facción... pero fracasamos. ¿Por qué defendimos el claro? ¿Por qué fracasamos? ¿Quién nos derrotó?

Cada uno gana 2 marcas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y marca 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si sois descubiertos por esas facciones actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con esas facciones se duplica para ambos.

Amigo

Viajé con ___________ durante un tiempo justo después de convertirme en vagabundo. Me ayudó a mantenerme a salvo y me enseñó el Bosque. ¿Qué recuerdo mío le regalé?

*Cuando **le ayudas**, puedes marcar 2 casillas de agotamiento para dar un +2 a su tirada, en lugar de poder marcar solo 1 de agotamiento para ayudar con +1.*

TU REPUTACIÓN

______________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
______________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
______________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
______________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
______________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [+1]

Carisma [+2]

Finura [0]

Poderío [-1]

Suerte [0]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐ Heridas
☐☐☐☐ Agotamiento
☐☐☐☐ Existencias

Proezas de granuja

EMPIEZAS CON LAS QUE ESTÁN MARCADAS

- ☐ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☐ Esconderse
- ☒ Falsificación
- ☐ Forzar cerraduras
- ☐ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☒ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ Asaltar a un grupo
- ☐ Ataque vil
- ☐ Confundir sentidos
- ☐ **Desarmar**
- ☐ Disparo rápido
- ☐ Disparo trucado
- ☐ Hender
- ☐ **Hostigar aun grupo**
- ☐ **Improvisar arma**
- ☐ **Parada**

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Reputación excelente

Siempre que **marques cualquier cantidad de prestigio con una facción**, marca una casilla de prestigio adicional. Cuando **marques cualquier cantidad de infamia con una facción**, puedes eliminar en su lugar una cantidad equivalente de prestigio que tengas marcado.

☐ Ataque subyugador

Cuando tu objetivo sea **someter a un enemigo de forma rápida y no letal,** puedes **enfrentarte cuerpo a cuerpo** con Astucia en lugar de Poderío. No puedes elegir infligir daño grave si lo haces así.

☐ Me lo ha dicho un pajarito

Cuando r**ecabes información sobre lo que ocurre en un claro**, tiras con Astucia. Con un resultado de 10+, haces tres de las siguientes preguntas. Con un resultado de 7-9, realizas dos.

- ¿Quién ostenta el poder en este claro?
- ¿Quién es el disidente local?
- ¿A qué temen los habitantes?
- ¿Qué esperan los habitantes?
- ¿Qué oportunidades existen para los vagabundos emprendedores?

Si fallas, tus preguntas alertan a alguien peligroso.

☐ Orador

Cuando **des un discurso a los habitantes interesados de un claro,** indica lo que les estás animando a hacer y tira Carisma. Si tienes éxito, se pondrán en movimiento para hacerlo como ellos crean conveniente. Con un resultado de 10+, eliges dos de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, eliges una.

- No intentan llevar tu idea demasiado lejos.
- No se disuelven a la primera señal de resistencia real.
- No exigen que te pongas a la cabeza y les dirijas.

Si fallas, retuercen tu mensaje de formas impredecibles.

☐ Cultivado

Aumentas Astucia en +1 (máximo +3).

☐ Amistad rápida

Cuando **intentes hacerte amigo de un PNJ que acabas de conocer encajando con su personalidad, lenguaje corporal y deseos**, marca agotamiento y tira con Astucia. Si tienes éxito, te mirará con buenos ojos. Hazle cualquier pregunta no comprometedora y te responderá con la verdad, o pídele un favor sencillo y lo hará por ti. Con un resultado de 10+, le gustas de verdad, y compartirá contigo un secreto valioso o te concederá un favor importante. Si fallas, te equivocas de pata a rabo al analizar su forma de ser y su disgusto te cuesta caro.

Equipo

VALOR INICIAL: 9 **CARGA:**___ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO)**:**___ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO) ___

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Bribón

Eres un vagabundo afortunado y peligroso, que actúa más como destructor y alborotador que otra cosa, quizá creando caos y destrucción porque sí.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, gato, otra:________________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Sospechoso, empobrecido, pulgoso, con cicatrices.
- Máscara completa, mechero de chispa de acero ratuno, abrigo demasiado grande, bolsitas de sulfuro.

Comportamiento

- Taimado, no confiable, directo, ingenuo.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

- ☐ Al claro ____________.
- ☐ A la espesura.
- ☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Estoy huyendo por un crimen destructivo.
- ☐ Busco venganza por mi sufrimiento.
- ☐ Deseo derrotar a una facción.
- ☐ Desconfío de los demás habitantes.
- ☐ Quiero liberarme de las ataduras de la sociedad.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi maestro.
- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi ser querido.
- ☐ A mi único defensor.
- ☐ A mi mejor amigo.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Pirómano

Recuperas tu contador de agotamiento cuando utilizas métodos innecesariamente destructivos o dañinos para resolver un problema.

☐ Combativo

Recuperas tu contador de agotamiento cuando intentas iniciar una pelea contra una oposición abrumadora.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Caos

Mejoras cuando derrocas a una figura u orden tiránico o peligrosamente dominante.

☐ Emociones fuertes

Mejoras cuando escapas de una muerte segura o encarcelamiento sin remedio.

☐ Crimen

Mejoras cuando consigues ilícitamente un botín importante o llevas a cabo una operación ilegal contra todo pronóstico.

☐ Infamia

Mejoras cuando disminuye tu reputación con cualquier facción.

Tus conexiones

Amigo

___________ y yo nos conocimos hace tiempo y juntos llevamos a cabo una locura imposible. ¿Qué hicimos? ¿Por qué?

*Cuando **le ayudas,** puedes marcar 2 casillas de agotamiento para dar un +2 a su tirada, en lugar de poder marcar solo 1 de agotamiento para ayudar con +1.*

Socio

___________y yo destruimos un recurso de una facción en nombre de una facción contraria. ¿Por qué?

Cada uno gana 2 marcas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y marca 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si sois descubiertos por esas facciones actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con esas facciones se duplica para ambos.

TU REPUTACIÓN

______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [-1]

Carisma [+1]

Finura [0]

Poderío [0]

Suerte [+2]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐	Heridas
☐☐☐☐	Agotamiento
☐☐☐☐	Existencias

Proezas de granuja

EMPIEZAS CON LAS QUE ESTÁN MARCADAS

- ☒ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☒ Esconderse
- ☐ Falsificación
- ☐ Forzar cerraduras
- ☒ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☐ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ Asaltar a un grupo
- ☐ **Ataque vil**
- ☐ **Confundir sentidos**
- ☐ Desarmar
- ☐ **Disparo rápido**
- ☐ Disparo trucado
- ☐ Hender
- ☐ Hostigar a un grupo
- ☐ **Improvisar arma**
- ☐ Parada

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Personalidad explosiva

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

☐ Crear para destruir

Cuando **utilices materiales disponibles para montar un artefacto peligroso**, tira con Finura. Si tienes éxito, 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.

Si fallas, necesitas algún componente vital para terminarlo; el DJ te dirá cuál.

☐ ¡Una distracción!

Obtienes la proeza de granuja Por sorpresa (no cuenta para tu límite). Cuando **intentes una proeza de granuja** para sorprender a alguien mientras está distraído por peligros ambientales (un incendio, una inundación, etc.), tira con Suerte en vez de Astucia.

☐ Temerario

Tienes más suerte cuando te lanzas al peligro sin dudar. Cuando te l**ances a una situación peligrosa sin premeditación ni planificación**, considera que tienes una «Armadura de la suerte», con 1 casilla de desgaste (recuerda que una armadura solo se «destruye» cuando tienes que marcar otra casilla de desgaste y todas sus casillas ya están llenas). La «Armadura de la suerte» desaparece automáticamente una vez que ha pasado el peligro, y la próxima vez que tengas «Armadura de la suerte», la obtienes como si fuera nueva con las casillas libres.

☐ Máscara peligrosa

Tienes una máscara, disfraz o atuendo que usas cuando realizas tus trabajos más destructivos. Es más una combinación de tarjeta de visita y una marca de tu «verdadero yo» que un medio para ocultar tu identidad. Trátala como un objeto de equipo con dos casillas de desgaste. Mientras lleves la máscara puesta, cualquier ganancia de infamia que sufras se dobla, y cualquier ganancia de prestigio resulta en la mitad. También ganas +1 a **confiar en el destino** y a todos los movimientos específicos del libreto de personaje de Bribón. Si alguna vez se destruye la máscara, marcas 4 casillas de agotamiento. Si tu máscara es destruida, puedes hacer una nueva cuando pase algo de tiempo.

☐ Más vale tener suerte que ser bueno

Cuando **uses un movimiento con armas (básico o especial)**, marca agotamiento para tirar con Suerte en lugar de con la aptitud indicada.

Equipo

VALOR INICIAL: 8 **CARGA:**___ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO):____ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO) ____

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Chatarrero

Eres un vagabundo hábil e inteligente, interesado en los mecanismos y la artesanía, quizá con ideas que te separan de quienes te rodean.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, castor, otra: ________________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Disperso, organizado, sucio, chamuscado.
- Cinturón de herramientas excéntrico, hermosa piedra de afilar, antigua insignia de patrón, paquetes enormes.

Comportamiento

- Esperanzado, alegre, inquisitivo, cínico.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

☐ Al claro ____________.
☐ A la espesura.
☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

☐ Me niego a guardarme mis ideas para mí.
☐ Necesito reconstruir mi taller de nuevo en un lugar seguro.
☐ Ansío la aventura.
☐ Necesito encontrar y salvar a mi familia.
☐ Necesito mantener a salvo mi diseño más peligroso.

¿A quién has dejado atrás?

☐ A mi maestro.
☐ A mi mentor.
☐ A mi familia.
☐ A mi mejor amigo.
☐ A mi ser querido.
☐ A mi líder.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Perfeccionista

Recuperas tu contador de agotamiento cuando sustituyes la herramienta o el accesorio de otra persona por algo realmente genial.

☐ Radical

Recuperas tu contador de agotamiento cuando propones ideas peligrosas al público equivocado.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Avaricia

Mejoras cuando te aseguras un importante botín o un tesoro.

☐ Ambición

Mejoras cuando aumentas tu reputación con cualquier facción.

☐ Venganza

Di quién es tu enemigo. Mejoras cuando le causes un daño significativo a él o a sus intereses.

☐ Protección

Di quién es tu protegido. Mejoras cuando lo proteges de un peligro importante, o cuando pasa el tiempo y tu protegido sigue a salvo.

Tus conexiones

Profesional

__________ y yo trabajamos bien juntos desde hace tiempo. Leemos los movimientos del otro con facilidad.

*Si compartes información con él después de **leer una situación tensa,** ambos os beneficiáis de +1 por actuar según las respuestas. Si le ayudas mientras **intenta una proeza de granuja** ganas elecciones en el movimiento de ayuda como si hubieras marcado 2 de agotamiento pero marcas solo 1.*

Familia

__________ y yo nos cubrimos las espaldas cuando nos echaron de un claro porque nuestras naturalezas se descontrolaron.

*Cuando **les ayudas** a cumplir con su naturaleza, ambos recuperáis vuestro contador de agotamiento.*

TU REPUTACIÓN

____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [+2]

Carisma [-1]

Finura [+1]

Poderío [0]

Suerte [0]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐	Heridas
☐☐☐☐	Agotamiento
☐☐☐☐	Existencias

Proezas de granuja

EMPIEZAS CON LAS QUE ESTÁN MARCADAS

- ☐ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☐ Esconderse
- ☒ Falsificación
- ☒ Forzar cerraduras
- ☐ Infiltración
- ☒ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☐ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ Asaltar a un grupo
- ☐ Ataque vil
- ☐ Confundir sentidos
- ☐ Desarmar
- ☐ Disparo rápido
- ☐ **Disparo trucado**
- ☐ **Hender**
- ☐ **Hostigar a un grupo**
- ☐ **Improvisar arma**
- ☐ Parada

Tus movimientos

TIENES **CAJA DE HERRAMIENTAS Y REPARAR**, LUEGO ELIGE UNA MÁS

☒ Caja de herramientas

Tienes un kit de herramientas y suministros con el que trabajas en proyectos a largo plazo. Elige dos características para el kit:
Trozos de madera desechada de diferente tipo, variedad de engranajes y muelles, herramientas de especialista, manuales, medicinas variadas, kit de alquimia portátil, kit de costura, utensilios de cocina, explosivos de menor potencia.
Elige un inconveniente:
Pesado (cuenta como 2 de Carga en lugar de 1), voluminoso y evidente, robado, frágil.
Cuando **abras tu caja de herramientas y te dediques a fabricar o a estudiar a fondo algo,** decide el qué y díselo al DJ. El DJ te dará entre 1 y 4 condiciones que debes cumplir para lograr tu objetivo, incluyendo el tiempo necesario, los materiales necesarios, la ayuda necesaria, las instalaciones/herramientas necesarias o las limitaciones del proyecto. Cuando cumplas las condiciones, habrás logrado el objetivo.

☒ Reparar

Cuando **reparas equipo personal destruido con tu caja de herramientas,** el DJ establecerá una condición para el movimiento de **Caja de herramientas.** Cúmplela y puedes eliminar todo el desgaste de ese equipo. Cuando **reparas equipo personal dañado con tu caja de herramientas,** lo haces siempre que marques existencias o Valor, a razón de 1 por cada casilla de desgaste que elimines.

☐ Bolsillos grandes

Tienes dos casillas extra de existencias.

☐ Artilugio improvisado

Cuando **creas un artilugio improvisado sobre la marcha**, tiras con Astucia. Si tienes éxito, creas un artilugio que funciona una vez y luego se rompe. Con un resultado de 10+, elige una de las siguientes características:

- Funciona excepcionalmente bien.
- Obtienes un uso adicional.

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

☐ Mente ágil

Cuando **intentes proezas de granuja** que impliquen mecanismos o cerraduras, marca existencias para tirar con Astucia en vez de con Finura.

☐ Desmantelar

Cuando **desmanteles una pieza de equipo o maquinaria rota o inutilizada,** recuperas 2 casillas de existencias.

Equipo

VALOR INICIAL: 8 **CARGA:**____ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO):____ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO) ____

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Hostigador

Eres un vagabundo rápido y emprendedor, que corre con facilidad de un edificio a otro y de un claro a otro sin que nada te detenga, llegando incluso a lugares que otros preferirían mantener secretos u ocultos.

Nombre: ______________________________

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, ardilla, otra: ________________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Pillo, pertrechado, fibroso, con cicatrices.
- Mapas a medio empezar, pañuelo cosido, bola y cazoleta de boliche, sombrero de ala ancha.

Comportamiento

- Excitado, enérgico, apasionado, voluble.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

☐ Al claro ____________.
☐ A la espesura.
☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

☐ Quiero luchar por la libertad del Bosque.
☐ Voy tras un ser querido.
☐ Huyo por mis crímenes.
☐ Siento un profundo deseo de vagabundear.
☐ Huyo de un compromiso en casa.

¿A quién has dejado atrás?

☐ A mi maestro.
☐ A mi familia.
☐ A mi ser querido.
☐ A mi ídolo.
☐ A mi mejor amigo.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Cumplidor

Recuperas tu contador de agotamiento cuando asumes una tarea peligrosa o difícil en nombre de otro.

☐ Competitivo

Recuperas tu contador de agotamiento cuando asumes riesgos dramáticamente innecesarios para presumir.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Crimen

Mejoras cuando consigues ilícitamente un botín importante o llevas a cabo una operación ilegal contra todo pronóstico.

☐ Descubrimiento

Mejoras cuando encuentras una nueva maravilla o ruinas en la espesura.

☐ Infamia

Mejoras cuando disminuye tu reputación con cualquier facción.

☐ Ansia de viajar

Mejoras cuando terminas un viaje a un claro.

Tus conexiones

Profesional

____________ y yo intentamos abrir un nuevo camino entre dos claros; sin el apoyo de las facciones principales, nunca llegó a buen puerto.

Si compartes información con él después de ***leer una situación tensa****, ambos os beneficiáis de +1 por actuar según las respuestas. Si le ayudas mientras* ***intenta una proeza de granuja*** *ganas elecciones en el movimiento de ayuda como si hubieras marcado 2-agotamiento pero marcas solo 1.*

Amigo

____________ y yo forjamos un vínculo mientras investigábamos unas ruinas en lo profundo de la espesura. ¿Qué extrañas baratijas menores nos llevamos cada uno de aquella expedición?

Cuando ***le ayudas****, puedes marcar 2 casillas de agotamiento para dar un +2 a su tirada, en lugar de poder marcar solo 1 de agotamiento para ayudar con +1.*

TU REPUTACIÓN

______________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
______________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
______________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
______________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
______________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [-1]

Carisma [0]

Finura [+2]

Poderío [0]

Suerte [+1]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐ Heridas
☐☐☐☐ Agotamiento
☐☐☐☐ Existencias

Proezas de granuja

EMPIEZAS CON LAS QUE ESTÁN MARCADAS

- ☒ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☐ Esconderse
- ☐ Falsificación
- ☐ Forzar cerraduras
- ☒ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☐ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ Asaltar a un grupo
- ☐ Ataque vil
- ☐ Confundir sentidos
- ☐ **Desarmar**
- ☐ **Disparo rápido**
- ☐ **Disparo trucado**
- ☐ Hender
- ☐ **Hostigar a un grupo**
- ☐ Improvisar arma
- ☐ Parada

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Campo a través

Adquieres una casilla extra de agotamiento. Cuando **tu contador de agotamiento esté lleno y debas marcar una casilla más**, puedes elegir marcar una cantidad equivalente de heridas en lugar de quedar exhausto y ser retirado de la situación o quedar inconsciente.

☐ Manos ágiles, pies rápidos

Aumentas Finura en +1 (máximo +3).

☐ No mates al mensajero

Adquieres la proeza de granuja Falsificación (no cuenta para tu límite). Cuando finjas ser un mensajero inofensivo que lleva una misiva de importancia para **engañar a alguien**, tira con Suerte en lugar de Astucia.

☐ Parkour

Cuando **te abres paso lanzándote a toda prisa a través de una escena o combate caóticos,** tira con Finura. Con un resultado de 10+, guardas 3 puntos. Con un resultado de 7-9, guardas 2. Gasta tus puntos guardados a razón de 1 por cada vez que te lances para alcanzar algo que esté a la vista y a tu alcance sin que puedas ser detenido, o para huir de algo cercano sin que puedas ser detenido. Puedes huir de un enemigo incluso en el momento en que ataca. Si fallas, tu entorno te hará tropezar y quedarás atrapado mientras el peligro se acerca.

☐ Viajero extraordinario

Cuando **viajes por los caminos hacia otro claro**, siempre puedes dar +1 a la tirada o recuperar 2 casillas de agotamiento, a tu elección. Cuando viajes a **través de la espesura** hacia otro claro, siempre puedes dar +1 a la tirada o recuperar 2 casillas de existencias, a tu elección. En ambos casos, antes de llegar al siguiente claro, puedes hacer al DJ dos preguntas cualesquiera sobre el siguiente claro, basándote en lo que recuerdes de tu última vez.

☐ La senda del contrabandista

Tienes un sentido especial para encontrar caminos y puertas secretas. Cuando **pasas tiempo buscando un camino secreto para entrar o salir de un lugar que podría tener uno**, marcas agotamiento y tiras con Suerte. Si tienes éxito, encuentras un camino oculto: el DJ lo detallará y te dirá adónde conduce. Con un resultado de 10+, hay algo a lo largo o dentro del camino de valor para ti —el DJ te dirá el qué—. Si fallas, encuentras un camino secreto... pero alguien más lo está usando en este momento. Es probable que no se alegre de que hayas encontrado su secreto.

Equipo

VALOR INICIAL: 9 **CARGA:**_____ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO)**:**_____ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO) _____

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Ladrón

Eres un vagabundo astuto y criminal, capaz de robar incluso los tesoros mejor guardados, tal vez comprometido con usar el crimen y el robo para tu propio beneficio.

Nombre: ______________________________

Especie
- Zorro, ratón, conejo, pájaro, mapache, otra: ________________

Detalles
- Él, ella, elle, fluido.
- Cansado, inquieto, discreto, extravagante.
- Capa negra, mochila grande, arma vieja y rota, bufanda robada.

Comportamiento
- Hablador, tranquilo, enfadado, amistoso.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?
- ☐ Al claro ____________.
- ☐ A la espesura.
- ☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?
- ☐ No tengo mejor forma de conseguir comida, agua, cobijo y dinero.
- ☐ Estoy huyendo de antiguos «socios».
- ☐ Los demás habitantes suelen desconfiar de mí.
- ☐ Persigo un tesoro.
- ☐ Me persigue un poderoso oficial.

¿A quién has dejado atrás?
- ☐ A mi compañero de fechorías.
- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi ser querido.
- ☐ A mi protector.
- ☐ A mi benefactor.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Cleptómano
Recuperas tu contador de agotamiento cuando intentas robar egoístamente algo valioso o importante.

☐ Rebelde
Recuperas tu contador de agotamiento cuando, de una manera grave, insultas, desafías o haces enfadar a figuras de autoridad.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Libertad
Mejoras cuando liberas a un grupo de habitantes de la opresión.

☐ Avaricia
Mejoras cuando te aseguras un importante botín o un tesoro.

☐ Ambición
Mejoras cuando aumentas tu reputación con cualquier facción.

☐ Emociones fuertes
Mejoras cuando escapas de una muerte segura o encarcelamiento sin remedio.

Tus conexiones

Profesional
Robé algo importante, algo necesario o ansiado, para ___________. Le demostré mi valía.

*Si compartes información con él después de **leer una situación tensa,** ambos os beneficiáis de +1 por actuar según las respuestas. Si le ayudas mientras **intenta una proeza de granuja** ganas elecciones en el movimiento de ayuda como si hubieras marcado 2-agotamiento pero marcas solo 1.*

Amigo
___________ se volcó para sacarme de apuros, ya fuera pagándome la fianza o rescatándome. Le debo una.

*Cuando **le ayudas,** puedes marcar 2 casillas de agotamiento para dar un +2 a su tirada, en lugar de poder marcar solo 1 de agotamiento para ayudar con +1.*

TU REPUTACIÓN

________________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
________________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
________________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
________________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3
________________ -3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1 ☐☐☐ +0 ☐☐☐☐☐ +1 ☐☐☐☐☐ +2 ☐☐☐☐☐ +3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [0]

Carisma [0]

Finura [+2]

Poderío [+1]

Suerte [+1]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐	Heridas
☐☐☐☐	Agotamiento
☐☐☐☐	Existencias

Proezas de granuja

ELIGE CUATRO CUALESQUIERA INICIALES

- ☐ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☐ Esconderse
- ☐ Falsificación
- ☐ Forzar cerraduras
- ☐ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☐ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ Asaltar a un grupo
- ☐ Ataque vil
- ☐ **Confundir sentidos**
- ☐ Desarmar
- ☐ Disparo rápido
- ☐ **Disparo trucado**
- ☐ Hender
- ☐ Hostigar a un grupo
- ☐ **Improvisar arma**
- ☐ **Parada**

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Allanamiento de morada

Cuando **intentes proezas de granuja** para entrar o salir de un lugar en el que has estado previamente, puedes marcar agotamiento para realizar el movimiento como si hubieras sacado un resultado de 10+, en lugar de tirar.

☐ Desaparecer en la oscuridad

Cuando **te deslizas entre las sombras para pasar desapercibido**, marcas agotamiento y guardas 1 punto. Mientras permanezcas en silencio, te muevas lentamente y guardes el punto para este movimiento, permanecerás oculto. Si descubres tu posición sin darte cuenta, pierdes el punto guardado. Gasta tu punto guardado para aparecer 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.

☐ Juego de piernas

Cuando **esquivas a tu enemigo para cansarlo,** tiras con Finura. Si tienes éxito, puedes marcar 1 casilla de agotamiento para hacer que tu enemigo marque 2. Con un resultado de 10+, cuando marques 1 casilla de agotamiento, el enemigo marca 3. Si fallas, te alcanzan en mitad de una esquiva: estás a su merced.

☐ Manos pequeñas

Cuando **pelees** con un enemigo más grande que tú, tira con Finura en vez de con Poderío. Si fallas, te supera: 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 si fallas):

- ¿Qué es lo más valioso que llevas encima?

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

- ¿Qué es lo más valioso que hay aquí?

Equipo

VALOR INICIAL: 6 **CARGA:**___ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO)**:**___ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO) ___

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Montaraz

Eres un vagabundo capaz y sigiloso, centrado en la espesura que inunda el Bosque entre los claros, más interesado en lo salvaje que en la compañía de otros habitantes del Bosque o su sociedad.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, lobo, otra: ________________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Desaliñado, con cicatrices, natural, práctico.
- Amuleto del bosque, capa frondosa, pipa de fumar, anillo robado.

Comportamiento

- Cortante, desconfiado, educado, amable.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

- ☐ Al claro _____________.
- ☐ A la espesura.
- ☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ No me gusta la hipocresía de la sociedad.
- ☐ Desconfío de los demás habitantes del Bosque.
- ☐ Quiero vagar por el Bosque.
- ☐ Necesito encontrar y salvar a un ser querido.
- ☐ Busco escapar de las guerras.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi comandante.
- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi mejor amigo.
- ☐ A mi pupilo.
- ☐ A nadie —perdí a los que me importaban (marca 1 casilla de infamia con la facción responsable)—.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Solitario

Recuperas tu contador de agotamiento cuando entras solo en una situación peligrosa, sin refuerzos ni ayuda.

☐ Cínico

Recuperas tu contador de agotamiento cuando planteas abierta y directamente preguntas peligrosas sobre una «verdad» aceptada.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Descubrimiento

Mejoras cuando encuentras una nueva maravilla o ruinas en la espesura.

☐ Libertad

Mejoras cuando liberas a un grupo de habitantes de la opresión.

☐ Venganza

Di quién es tu enemigo. Mejoras cuando les causas un daño significativo a él o a sus intereses.

☐ Protección

Di quién es tu protegido. Mejoras cuando lo proteges de un peligro importante, o cuando pasa el tiempo y tu protegido sigue a salvo.

Tus conexiones

Vigilante

___________ me engañó o estafó una vez. ¿Por qué sigo trabajando con él?

*Cuando **disciernes sus intenciones**, siempre guardas 1 punto, incluso en caso de fallo. Cuando **le suplicas que te siga tu camino**, puedes dejar que recupere 2 marcas de agotamiento en vez de 1.*

Protector

Hice algo que me habría granjeado la enemistad de una facción del Bosque, si ___________ no me hubiera encubierto. ¿Qué hice? ¿Por qué y cómo me protegió? En cualquier caso, me siento en deuda con él.

Cuando esté a tu alcance, puedes hacer 1 marca de agotamiento para recibir un golpe destinado a él. Si lo haces, obtienes +1 Continuo a los movimientos con armas durante el resto de la escena.

TU REPUTACIÓN

____________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
____________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
____________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
____________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3
____________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐	+3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [+1]

Carisma [-1]

Finura [+1]

Poderío [+1]

Suerte [0]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐	Heridas
☐☐☐☐	Agotamiento
☐☐☐☐	Existencias

Proezas de granuja

EMPIEZAS CON LAS QUE ESTÁN MARCADAS

- ☐ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☒ Esconderse
- ☐ Falsificación
- ☐ Forzar cerraduras
- ☒ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☐ Por sorpresa
- ☐ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ Asaltar a un grupo
- ☐ **Ataque vil**
- ☐ Confundir sentidos
- ☐ **Desarmar**
- ☐ Disparo rápido
- ☐ Disparo trucado
- ☐ **Hender**
- ☐ **Hostigar a un grupo**
- ☐ Improvisar arma
- ☐ Parada

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Patas silenciosas

Eres experto en meterte y escabullirte 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.

☐ Escabullirte

Cuando **aproveches una oportunidad para escapar de una situación peligrosa,** tira con Finura. Si tienes éxito, escapas. Con un resultado de 10+, elige una de las siguientes opciones. Con un resultado de 7-9, elige dos:

- Sufres heridas o agotamiento (a elección del DJ) durante tu huida.
- Acabas en otra situación peligrosa.
- Te dejas algo importante atrás.

Si fallas, escapas, pero esto tiene un coste —heridas o agotamiento, a elección del DJ— y dejas una amplia evidencia atrás, gracias a la cual tus enemigos pueden rastrearte y seguirte.

☐ Venenos y antídotos

Eres experto en los venenos y antídotos del Bosque. Cuando **prepares un veneno,** marca existencias y di qué efecto quieres que tenga: sueño, debilidad, embriaguez o muerte. Cualquier veneno que elabores requiere ingestión o inyección; puedes usarlo 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 existencias para elaborar el antídoto.

☐ Forrajeador

Cuando **viajas a través o entras a la espesura,** antes de hacer cualquier movimiento de viaje, puedes recuperar a tu elección:

- Hasta 3 casillas de existencias.
- Hasta 2 casillas de agotamiento.
- Hasta 2 casillas de heridas.

☐ 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 sentidos, improvisar arma, desarmar, ataque vil.* Ninguna de las habilidades que adquieras por este movimiento cuenta en tu máximo para mejora.

Equipo

VALOR INICIAL: 9 **CARGA:**_____ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO):_____ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO)____

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.

Ronin

Eres un vagabundo habilidoso y voluntarioso, antes siervo de un señor en otra tierra, y ahora sin amo. Viniste al Bosque a vivir como un vagabundo libre.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, tanuki, otra: ________________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Militarista, extravagante, simple, colorido.
- Símbolo de tu señor, marca de honor, instrumento de cuerda, juego de mesa.

Comportamiento

- Rudo, educado, directo, peligroso.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

☐ Al claro ____________.
☐ A la espesura.
☐ A un lugar lejos de aquí.

¿Por qué eres un vagabundo?

☐ Quiero crear mi propia vida sin un señor.
☐ Busco una causa para redimirme.
☐ Aspiro a llevar ante la justicia al enemigo que persigo.
☐ Me persiguen viejos enemigos.
☐ Necesito la libertad para cumplir el último deseo de mi señor.

¿Qué le ocurrió a tu último amo?

☐ Asesinato.
☐ Encarcelamiento injusto.
☐ Desaparición.
☐ Derrocamiento justificado.
☐ Traición.

¿A qué facción has servido más? (marca 2 casillas de prestigio con la facción apropiada)

¿Con qué facción te has ganado una enemistad especial? (marca 1 casilla infamia con la facción apropiada)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Superviviente

Recuperas tu contador de agotamiento cuando intentas huir o cubrir la huida de tus aliados de una situación peligrosa o abrumadora.

☐ Peregrino

Recuperas tu contador de agotamiento cuando encuentras a un experto en una habilidad que no posees.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Principios

Mejoras cuando expresas o encarnas tus principios morales a un gran coste para ti o tus aliados.

☐ Venganza

Di quién es tu enemigo. Mejoras cuando le causas un daño significativo a él o a sus intereses.

☐ Emociones fuertes

Mejoras cuando escapas de una muerte segura o encarcelamiento sin remedio.

☐ Ansia de viajar

Mejoras cuando terminas un viaje a un claro.

Tus conexiones

Socio

____________ y yo trabajamos juntos en mi primera tarea realmente importante en el Bosque, deponer a una peligrosa figura de autoridad de una facción. ¿A quién depusimos? ¿Por qué?

Cada uno gana 2 marcas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y marca 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si sois descubiertos por esas facciones actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con esas facciones se duplica para ambos.

Vigilante

Veo en ____________ muchas cosas que me recuerdan a mi antiguo señor. Me siento atraído por él, aunque le observo atentamente. ¿Qué es lo que me recuerda a mi antiguo señor? ¿Cómo se siente él con mi mirada continua?

*Cuando **disciernes sus intenciones**, siempre guardas 1 punto, incluso en caso de fallo. Cuando **le suplicas que te siga tu camino**, puedes dejar que recupere 2 marcas de agotamiento en vez de 1.*

TU REPUTACIÓN

____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
____________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3

INFAMIA — PRESTIGIO

Astucia [+1]

Carisma [0]

Finura [0]

Poderío [+2]

Suerte [-1]

AÑADE +1 A UNA APTITUD HASTA UN MÁXIMO DE +2

☐☐☐☐	Heridas
☐☐☐☐	Agotamiento
☐☐☐☐	Existencias

Proezas de granuja

EMPIEZAS CON LAS QUE ESTÁN MARCADAS

- ☐ Acrobacias
- ☐ Carterista
- ☐ Esconderse
- ☐ Falsificación
- ☐ Forzar cerraduras
- ☐ Infiltración
- ☐ Inutilizar dispositivo
- ☒ Por sorpresa
- ☐ Prestidigitación

Habilidades con armas

ELIGE UNA HABILIDAD CON ARMAS INICIAL DE LAS QUE ESTÁN EN NEGRITA:

- ☐ **Asaltar a un grupo**
- ☐ **Ataque vil**
- ☐ Confundir sentidos
- ☐ Desarmar
- ☐ Disparo rápido
- ☐ Disparo trucado
- ☐ **Hender**
- ☐ **Hostigar a un grupo**
- ☐ Improvisar arma
- ☐ Parada

Tus movimientos ELIGE TRES

☐ Siempre armado

Adquieres la habilidad con armas **Improvisar un arma** (no cuenta para tu límite). Cuando inflijas daño con un arma improvisada, causas +1 al daño.

☐ Conocer la voluntad de un señor

Cuando quieras **discernir las intenciones** de un habitante con estatus, autoridad o poder, tira con Poderío en vez de con Carisma. Cuando quieras **engañar** a un habitante con estatus, autoridad o poder haciéndote pasar por un subordinado, tira con Poderío en lugar de con Astucia.

☐ Buenos modales

Cuando **entres en un entorno social que depende de los modales y la etiqueta,** tira con Astucia. Con un resultado de 10+, guardas 3 puntos. Con un resultado de 7-9, guardas 2. Pierdes todos los puntos guardados no usados cuando te marchas o cuando las reglas sociales se desmoronan. Gasta los puntos guardados a razón de 1 por cada una de estas opciones:

- Encubrir un desliz social en tu nombre o en el de un aliado; recuperas 1 casilla de agotamiento.
- Llamar la atención sobre un desliz social de otra persona; le causa 1 de daño moral.
- Encandilar a alguien; ganas +1 Continuo para hablarle mientras te queden puntos guardados.
- Demostrar tu valía; marcas prestigio con la facción de un poderoso habitante.

Si fallas, las reglas de etiqueta aquí son muy diferentes de lo que esperabas; marcas agotamiento al cometer un error gravemente descortés.

☐ Lealtad

Cuando **te comprometes con la causa de alguien que consideras que lo merece**, le haces un juramento en el que declaras qué tarea realizarás en su nombre. Marca agotamiento para volver a tirar un movimiento realizado en pos de esa tarea. No puedes comprometerte con otra causa hasta que cumplas la primera o rompas tu juramento. Si rompes tu juramento, llena por completo tu contador de agotamiento y marca 4 casillas de infamia con la facción cuya confianza traicionaste. Si cumples tu juramento, marca 4 casillas de prestigio con la facción cuya confianza mantuviste.

☐ Las reglas de la guerra

Cuando **pidas a un enemigo razonable que respete una regla de la guerra**, tira con Poderío. Si tienes éxito, se siente obligado; elige una de las siguientes opciones que deberá seguir. Con un resultado de 7-9, el enemigo elige una que tú debes seguir; si desobedeces, la obligación terminará.

- Mostrar piedad con los enemigos y prisioneros que se rinden.
- Abstenerse de tácticas turbias en una lucha.
- Enfrentarse sin ayuda, apoyo o asistencia.
- Mantener la violencia alejada de los desarmados o inocentes.
- Luchar hasta la rendición o el sometimiento, sin retirada.

Si fallas, no se siente obligado a seguir lo que considera tus ideas sobre la guerra; prepárate para una brutal lección sobre las reglas del enemigo.

☐ Siempre Alerta

Aumentas Astucia en +1 (máximo +3).

Equipo

VALOR INICIAL: 11 **CARGA:**_____ **SOBRECARGADO** (4 + PODERÍO):_____ **MAX** (DOBLE DE SOBRECARGADO)____

El logotipo de Root® y Leder Games® y arte son TM y © 2017 Leder Games. Texto y diseño son TM & © 2021 Magpie Games. Todos los derechos reservados.