Asaltante

Eres un bandido, un ladrón que usa la fuerza, peligroso y amenazante, pero quizá con la capacidad de dar un buen uso a tu hacha... y tanto mejor si te pagan por ello.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, otra:
  ____

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Bien peinado, enorme, con cicatrices, delgado.
- Colgante con sigilo, oscuro capa, pintura facial, talismán sentimental.

Comportamiento

- Intimidante, jovial, brusco, curioso.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Por qué eres un vagabundo?

☐ La mayoría de los habitantes me temen.
☐ Deseo ver todo lo que el Bosque tiene que ofrecerme.
☐ Me niego a servir a alguien indigno.
☐ Quiero derrocar a todos los opresores.
☐ Huyo de enemigos poderosos.

¿A quién has dejado atrás?

☐ A mi mentor.
☐ A mi pupilo.
☐ A mi persona amada.
☐ A mi hermano.
☐ 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

☐ Bandido

Recuperas tu contador de agotamiento cuando intentas usar la amenaza de la fuerza para hacerte con objetos de valor de un oponente formidable.

☐ Héroe

Recuperas tu contador de agotamiento cuando atacas a un PNJ peligroso, opresor o villano.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Lealtad

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

☐ Caos

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

☐ Crimen

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

☐ Avaricia

Mejoras cuando te aseguras un importante botín o un tesoro.

Tus conexiones

Protector

La primera vez que vi a ____________ me picó la curiosidad; luego me desviví por protegerle de la ira de mi propia banda. ¿Qué es lo que despertó mi lealtad?

Cuando esté a tu alcance, marca 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.

Vigilante

____________ me superó en un combate cuando la cosa se me fue de las manos. ¿Cómo? ¿Por qué se lo agradecí?

*Cuando **discernes sus intenciones**, siempre guardas 1 punto, incluso si fallas. Cuando le **suplicas que te acompañe**, puedes dejar que recupere 2 casillas de agotamiento en lugar 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 [+1]

Poderío [+2]

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

☐ Ojo para el Combate

Cuando **leas una situación tensa** justo antes de que estalle la violencia, tira con Poderío en lugar de Astucia.

☐ Piel de Hierro

Cuando **un grupo te inflige daño**, sufres 2 menos de daño por cada ataque (mínimo 1 daño); cuando tú inflijas daño a un grupo, causas 1 de daño adicional.

☐ Saqueo y pillaje

Cuando **saquees una zona rica en busca de objetos de valor,** tira con Finura. Si tienes éxito, algo fuera de lo común llama tu atención; reclámalo y es tuyo. Con un resultado de 10+, elige tres de las siguientes opciones; con un resultado de 7–9, elige una:

- Vale mucho dinero (+2 a su Valor).
- Tiene un valor especial para una facción en particular (+4 a prestigio si se intercambia con ellos).
- Es extremadamente duradero (+1 a su desgaste)

Con un fallo, puedes hacerte con el objeto, pero lo buscan peligrosos habitantes que están dispuestos a matar para arrebatárselo a quien lo posea.

☐ Poder misericordioso

Cuando **intentas entablar amistad con un PNJ al que has salvado de la ira de otro,** dedica tiempo a seguir ayudándole más allá de este hecho (marca agotamiento) o invítale a tomar algo (marca existencias). Tu continua amabilidad dará sus frutos: compartirá contigo un valioso secreto o te concederá un gran favor.

☐ Plan de ataque

Cuando **elabores un plan de ataque con alguien**, tira con Poderío. Con un resultado de 10+, guardas 3 puntos. Con un resultado de 7–9, guardas 2. Puedes gastar tus puntos guardados a razón de 1 por cada opción de las siguientes, independientemente de la distancia, mientras se lleva a cabo el plan:

- Echar una mano; añadir +1 a la tirada de alguien (se elige después de tirar).
- Suavizar un golpe; reducir en 1 el daño que alguien sufre de un ataque.
- Asegurarte de que tu equipo aguanta; permite a alguien evitar marcar existencias o desgaste.

Si fallas, guardas 1 punto, pero tu plan encuentra una oposición desastrosa desde el principio.

☐ Rostro temible

Puedes **hacer una amenaza dirigida o atraer la atención públicamente** como enemigo de una facción cuando tengas una Reputación de 0 o inferior con esa facción, sin haber de cumplir el requisito de tener -2 o -3. Recuerda que, cuando tiras, lo haces como si tu Reputación negativa fuera positiva, por lo que un -1 de Reputación se convierte en un +1 para la tirada y un 0 sigue siendo un 0.

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.

Buscador

Eres un explorador por naturaleza, interesado en el descubrimiento sin límites, en ahondar en las ruinas y en desvelar cualquier maravilla secreta y verdad antigua que se oculte en medio del Bosque.

Nombre:

_____

Especie

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

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Honesto, viajado, caprichoso, joven.
- Morral de confianza, sombrero amplio y grandioso, libro de sellos, botas robustas.

Comportamiento

- Distraído, impulsivo, jovial, tranquilo.

Elige tu naturaleza

☐ **Explorador**

Recuperas tu contador de agotamiento cuando entras en unas ruinas u otras áreas peligrosas de la espesura.

☐ **Historiador**

Recuperas tu contador de agotamiento cuando te niegas a permitir que alguien encubra la verdad o la oculte.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Quiero vagar por el Bosque.
- ☐ Busco respuestas a un misterio.
- ☐ Necesito encontrar y recuperar mi conexión con un ser querido.
- ☐ Voy detrás de un tesoro.
- ☐ He robado y vendido algo precioso de alguien peligroso.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi cónyuge o ser querido.
- ☐ A mi mejor amigo.
- ☐ A mi compañero explorador.
- ☐ A mi ídolo.

¿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)

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

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

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

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

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

Tus conexiones

Socio

_____ y hemos visto las maravillas del Bosque juntos. ¿Qué le hace ser un compañero fiel en mis viajes?

Cada uno marcáis 2 casillas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si esas facciones os descubren actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con ellas se duplica para ambos.

Profesional

_____ es famoso por un descubrimiento propio. ¡Le respeto mucho! ¿Qué descubrió? ¿Cómo?

*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**, obtienes opciones en el movimiento de ayuda como si hubieras marcado 2 casillas de agotamiento cuando solo marcas 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 [+1]

Poderío [+2]

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

OBTIENES **LA VOZ DE LA CALLE**, LUEGO ELIGE DOS MÁS

☒ La voz de la calle

Cuando **pasas tiempo en un claro hablando con los lugareños**, tira con Finura. Si tienes éxito, te enteras de la existencia de una maravilla o ruinas inexploradas en las cercanías; alguien promete llevarte hasta allí por un precio justo (Valor 1). Con un resultado de 7–9, el miedo a los peligros de la zona aumenta el precio —Valor 1 adicional en monedas o equipo—. Si fallas, el lugar está amenazado: pronto será saqueado, destruido o reclamado por otra potencia.

☐ No estamos perdidos

Ganas 2 casillas adicionales de heridas y agotamiento que están disponibles para marcar cuando te enfrentes a peligros dentro de unas ruinas. También te beneficias de un +1 Continuo a **confiar en el destino** y **realizar proezas de granuja** mientras exploras estos lugares ancestrales.

☐ Cazador de tesoros

Cuando vendas en el mercado los tesoros que has encontrado en unas ruinas, tira con Astucia. Si tienes éxito, encuentras a compradores adecuados. Con un resultado de 7–9, elige una de las siguientes opciones; con un resultado de 10+, las obtienes ambas:

- Consigues un buen precio; obtienes el doble de lo que suelen valer tales hallazgos.
- Eres popular; marcas 2 casillas de prestigio con la facción que controle el claro.

Si fallas, vendes los objetos a un precio justo, pero alguien poderoso se ofende por el saqueo que has llevado a cabo de esos lugares sagrados.

☐ Contrato de aventurero

Cuando **intentes convencer a un PNJ poderoso para que financie o dé suministros para una aventura de exploración,** tira con Astucia. Si tienes éxito, te da 8 de Valor en recursos y existencias, pero debes cumplir una petición suya. Con un resultado de 10+, la petición es algo general: más riquezas, información, un premio o trofeo. Con un resultado de 7–9, quiere algo específico: un tesoro singular, un conocimiento secreto, un ritual perdido. Si fallas, organiza una expedición que competirá con la tuya basándose en lo que le has contado.

☐ Atento a las señales

Cuando te **sintonizas por primera vez con unas ruinas o lugar misterioso** observando sus señales, símbolos, rasgos particulares y disposición, tiras con Astucia. Con un resultado de 10+, guardas 3 puntos. Con un resultado de 7–9, guardas 2. Si fallas, puedes marcar agotamiento para guardar 1 punto. Mientras estés dentro de esas ruinas o lugar misterioso, puedes gastar tus puntos guardados a razón de 1 por cada 1 de las opciones siguientes:

- Identificar el camino más rápido al preciado tesoro o al conocimiento valioso más cercano.
- Desactivar una trampa o superas un peligro natural sin coste alguno.
- Elige a un personaje dentro de tu alcance a punto de sufrir daño; tú lo sufres en su lugar.
- Elige a un personaje que se encuentre en las ruinas; recorres la distancia hasta él al instante.
- Te cubres con las ruinas; ignora todo el daño de un solo ataque o catástrofe contra ti.

☐ Terreno inestable

Cuando utilizas un entorno difícil o caótico —rocas resbaladizas, un mercado abarrotado, etc.— para obtener ventaja sobre tus oponentes en un combate, puedes **enzarzarte en una pelea** con ellos utilizando Finura en lugar de Poderío.

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.

Campeón

Eres un aspirante a héroe y a leyenda, un defensor de los inocentes y un abanderado de las causas perdidas. La tuya es la narración heroica, incluso aunque a veces simplifiques demasiado las cosas.

Nombre:

_____

Especie

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

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Corpulento, centrado, desaliñado, vanidoso.
- Cinturón ornamentado, anillo reliquia familiar, poemario, símbolo de caballería.

Comportamiento

- Brusco, reflexivo, dramático, amable.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Busco justicia para todo el Bosque.
- ☐ Deseo convertirme en una leyenda para muchos claros.
- ☐ Mis enemigos quemarán cualquier hogar que intente crear.
- ☐ He jurado redimir una pérdida o causa fallida.
- ☐ Estoy huyendo de un terrible secreto.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi cónyuge.
- ☐ A mi mentor.
- ☐ A mi mejor amigo.
- ☐ A mi pupilo.
- ☐ 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

☐ Protector

Recuperas tu contador de agotamiento cuando te enfrentas a un PNJ poderoso por maltratar a los indefensos o débiles.

☐ Ejemplar

Recuperas tu contador de agotamiento cuando asumes públicamente una tarea desafiante en nombre de los Justos y de aquellos a los que representan.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Justicia

Mejoras cuando 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.

☐ Ambición

Mejoras cuando aumentas tu reputación con cualquier facción.

Tus conexiones

Protector

_____ es un verdadero héroe, alguien a quien incluso admiro por su claridad moral. ¿Qué hizo para convencerme de su rectitud?

Cuando esté a tu alcance, marca 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.

Familia

_____ y yo somo algo así como hermanos tras tantos años juntos. ¿Por qué nos ha costado tanto llevarnos bien en el pasado?

Cuando le 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 [-1]

Carisma [+1]

Finura [-1]

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 aun grupo
- ☐ Improvisar arma
- ☐ Parada

Tus movimientos

COMIENZAS CON **RESPONDER A LA LLAMADA.** ELIGE UNO MÁS

☒ Responder a la llamada

Elige dos facciones que no sean los habitantes. Di cuál crees que es la mejor esperanza para el Bosque (*los Justos*) y cuál ves como tiranos malvados (*el Enemigo*). Te beneficias de +1 Continuo para proteger a los miembros de los Justos o dañar a los agentes del Enemigo. Puedes cambiar qué facciones consideras que son los Justos o el Enemigo al final de cualquier sesión eliminando todo el prestigio de la facción que ya no te inspira —pero tu Reputación con ambas facciones permanece igual—.

Los Justos:_____ El Enemigo:_____

Elige un papel que sueles desempeñar como campeón:

- ☐ **Luminaria**: Cuando **persuades a un PNJ** para que luche por los Justos o se resista a los encantos del Enemigo, tiras con Poderío en lugar de con Carisma.
- ☐ **Paladín**: Cuando infliges daño al Enemigo, causas 1 de daño adicional; cuando sufras daño protegiendo a los Justos, sufres 1 de daño menos.
- ☐ **Emisario**: Cuando marcas prestigio con los Justos, marcas 1 casilla adicional. Cuando marcas infamia con el Enemigo, marcas 1 casilla adicional.

☐ Del pueblo

Cuando tu banda **viaja a través de un camino a un ritmo tranquilo,** tiras con +1 en vez de -1. Si tienes éxito, encuentras caras conocidas y amigas en el camino que te ofrecen comida y ayuda. Tu banda marca la mitad de existencias de lo normal. Con un resultado de 7–9, los personajes que encuentras están en apuros y esperan que les eches una mano. Con un fallo, un peligroso enemigo empeñado en acabar con tu «rectitud» te coge (a ti y a tus amigos) desprevenido.

☐ Solo cuerpo a cuerpo

Cuando te **enzarzas en una pelea contra un enemigo** y obtienes un resultado de 12+, puedes utilizar sus golpes para incapacitarle. Sufres todo el daño que te pueda causar, pero a cambio consigues rellenar su contador de agotamiento o heridas.

☐ Una causa justa

Cuando **amenaces a una autoridad** en nombre de los oprimidos, marca infamia con la facción de la autoridad y tira con Poderío. Si tienes éxito, la fuerza de tu desafío le desconcierta; debe hacer una concesión ahora mismo a tu causa o atacarte abiertamente. Con un resultado de 10+, tus palabras son inspiradoras; tú y tus aliados tenéis un +1 Continuo contra quien ostente la autoridad y sus aliados si os atacan. Con un fallo, la autoridad revela que la causa que defiendes no es tan justa como te hicieron creer.

☐ Fuerza bruta

Elige una de las siguientes habilidades con armas: *Desarmar o Parada* (no cuenta para tu límite). Cuando uses cualquiera de las dos habilidades con armas, puedes marcar agotamiento para tirar con Poderío.

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.

Cronista

Eres un sabio que honra la historia y la palabra escrita, guardián de textos perdidos, prohibidos o vetados que guardan verdades que los grandes poderes del Bosque preferirían olvidar.

Nombre:

_____

Especie

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

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Ostentoso, desaliñado, correcto, colorido.
- Pergaminos antiguos, carta de presentación, gafas pequeñas, chaleco con bolsillos secretos.

Comportamiento

- Tosco, entrañable, astuto, reflexivo.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Busco los secretos del Bosque.
- ☐ Hice un juramento para registrar la historia verdadera y objetiva.
- ☐ Quiero extender el conocimiento por el Bosque.
- ☐ Quiero cambiar el Bosque compartiendo su historia.
- ☐ Ansias de aventura.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mis progenitores.
- ☐ A mi hermano mayor.
- ☐ A mi viejo mentor.
- ☐ A mi amante o amigo.
- ☐ A una escuela oficial.

¿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)

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Justicia

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

☐ Descubrimiento

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

☐ Ambición

Mejoras cuando aumentas tu reputación con cualquier facción.

☐ Garras limpias

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

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Observador

Recuperas tu contador de agotamiento cuando te pones en una situación peligrosa para intentar presenciar un acontecimiento significativo o secreto, o para conocer a una persona importante.

☐ Activista

Recuperas tu contador de agotamiento cuando te enfrentas públicamente a los líderes de un claro sobre cambios que crees que son vitales para el éxito de la comunidad.

Tus conexiones

Socio

_____ y yo desvelamos un oscuro secreto de una facción, lo que condujo a un cambio político significativo. ¿Qué era? ¿Y qué miembro de esa facción nos odia por ello?

Cada uno marcáis 2 casillas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si esas facciones os descubren actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con ellas se duplica para ambos.

Profesional

Creo que _____ puede ver la verdad del mundo y valoro profundamente su perspectiva. ¿Qué tipo de información ve que a menudo paso por alto?

*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**, obtienes opciones en el movimiento de ayuda como si hubieras marcado 2 casillas de agotamiento cuando solo marcas 1.*

TU REPUTACIÓN

	-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

OBTIENES **EL VALOR DE UN LIBRO**, LUEGO ELIGE DOS MÁS

☒ El valor de un libro

Cuando **estudies tus tomos y pergaminos para descubrir viejas técnicas o métodos antiguos** con los que resolver un problema irresoluble —curar una enfermedad mortal, acabar con una sequía, derrocar legalmente a un líder, etc.— decide qué quieres conseguir y díselo al DJ. El DJ te dará entre 1 y 4 condiciones que deberás cumplir para descubrir el camino a seguir, incluyendo el tiempo necesario, la información adicional requerida, los mentores o traductores necesarios, las instalaciones/herramientas necesarias o las limitaciones de tu solución. Cuando cumplas las condiciones, obtendrás los conocimientos que buscabas —y es tu decisión si los pones en práctica—.

☐ Ojo para la historia real

Cuando **leas una situación tensa,** marca agotamiento —incluso si fallas— para detectar a alguien que sabe más de lo que dice. Ganas un +1 Continuo para convencerle de que comparta sus secretos contigo cuando tengáis un momento en privado.

☐ Buscar en los registros

Cuando **examines los documentos, registros o notas variadas de un PNJ importante (tú decides)**, tira con Astucia. Si tienes éxito, descubres pruebas de su secreto; el DJ te dirá quién pagaría por la información que has descubierto. Con un resultado de 10+, además puedes elegir sacar un resultado de 12+ en vez de tirar la próxima vez que intentes ***discernir sus intenciones.*** Si fallas, tu búsqueda arroja terribles noticias: alguien está actuando contra ti o tus intereses en un terreno inesperado.

☐ Maestro de la historia

Cuando **consultes tus conocimientos para comprender un conflicto político,** tira con Astucia. Si tienes éxito, el DJ te dice qué información recuerdas que complete tu comprensión de la complicada situación. Con un resultado de 10+, puedes hacer una pregunta de seguimiento de la situación; el DJ responderá honestamente. Si fallas, algo de la situación no encaja con la historia: el DJ te dirá qué ha cambiado radicalmente.

☐ Buen consejo

Cuando **ofrezcas a un PNJ un consejo sobre una situación complicada,** dale el mejor que tengas y tira con Astucia. Si tienes éxito, ve lo acertado de tu sugerencia; tiene que marcar agotamiento o incorporar tu consejo a sus planes. Con un resultado de 7–9, dejas escapar algo sobre tus propios planes o lealtades mientras intentas ayudarle. Si fallas, el consejo le enfada u ofende; el DJ te dirá qué costumbre local has sobrepasado con tu intromisión.

☐ Erudito dedicado

Ganas una casilla extra de agotamiento. Cuando **adquieras un nuevo tomo o pergamino que documente la historia del Bosque,** recuperas tu contador de agotamiento.

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.

Embajador

Eres un representante profesional, capaz de hablar en nombre de otras potencias incluso manteniendo la negación plausible, lo que te convierte en el agente neutral y mercenario diplomático definitivo.

Nombre:

_____

Especie

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

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Bucólico, decadente, elegante, viajado.
- Botas de lujo, muestra de aprecio, bufanda áspera, pipa y hierba.

Comportamiento

- Dominante, amable, profesional, sórdido

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Por qué eres un vagabundo?

- ☐ Estoy llamado a servir a una causa noble.
- ☐ Quiero hacerme un nombre en cada facción.
- ☐ Solo soy leal al mejor postor.
- ☐ Tengo muchas lealtades contradictorias.
- ☐ Busco la verdad tras la desaparición de un aliado.

¿A quién has dejado atrás?

- ☐ A mi comandante.
- ☐ A mi familia.
- ☐ A mi ser amado.
- ☐ A mi señor.
- ☐ A mi mentor.

¿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

☐ Agente

Recuperas tu contador de agotamiento cuando convences a alguien influyente para que te permita representar sus intereses.

☐ Juramentado

Recuperas tu contador de agotamiento cuando te comprometes abiertamente a resolver un conflicto peligroso en nombre de alguien vulnerable.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Lealtad

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

☐ Avaricia

Mejoras cuando te aseguras un importante botín o un tesoro.

☐ Ambición

Mejoras cuando aumentas tu reputación con cualquier facción.

☐ Garras limpias

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

Tus conexiones

Vigilante

_____ me recuerda a una poderosa figura política del Bosque. ¿A quién se parece? ¿Por qué me llama tanto la atención el parecido?

Cuando disciernas sus intenciones, siempre guardas 1, incluso si fallas. ***Cuando le suplicas que te acompañe,*** *puedes dejar que recupere 2 de agotamiento en lugar de 1.*

Profesional

_____ y yo negociamos una tregua entre dos partes enfrentadas en un claro. ¿Por qué fue tan importante para cerrar el trato?

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****, obtienes opciones en el movimiento de ayuda como si hubieras marcado 2 casillas de agotamiento cuando solo marcas 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 [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

CONSIGUES **DIPLOMÁTICO**. LUEGO ELIGE DOS MÁS

☒ Diplomático

Eres conocido en todo el Bosque como un diplomático consumado; **tienes un contador (Diplomático) para reflejar tu reputación profesional, empezando en +1.** Cuando aumentas tu Reputación con cualquier facción, aumentas Diplomático; cuando disminuyes tu Reputación con cualquier facción, disminuyes tu contador de Diplomático. No puedes bajar Diplomático por debajo de +0 ni subirlo por encima de +3.

- Marca el agotamiento para usar Diplomático cuando **pidas un favor** o **te encuentres con alguien importante** por primera vez, independientemente de la facción de tu objetivo.
- Cuando **persuadas** o **disciernas las intenciones** de un PNJ importante actuando en nombre de otro —no por parte de tu banda o la tuya—, tira con Diplomático en lugar de con Carisma.

☐ Qué alegría encontrarme contigo

Cuando **estés divirtiéndote en un local popular,** tira con Suerte. Si tienes éxito, te encontrarás a un servidor de una poderosa facción de la zona. El DJ te dirá qué hace para la facción y tú le dirás cuándo y cómo lo conociste en el pasado. Con un resultado de 10+, se relaja y comete un desliz o es confiado contigo: se le escapa un secreto sobre los planes de la facción o se ofrece a presentarte a los líderes de la facción en términos amistosos. Si fallas, alguien que te está buscando te encuentra primero.

☐ Traidor

Obtienes las proezas de granuja de Por sorpresa y Falsificación (no cuentan para tu límite). Cuando **intentes la proeza de granuja** Por sorpresa contra alguien que confía en ti, tira con Astucia en lugar de con Finura.

☐ Planes y maquinaciones

Aumentas Astucia en +1 (máximo +3).

☐ Confía en mí

Cuando **calmes o aplaques a un PNJ enfadado,** tira con Astucia. Si tienes éxito, calmas su ira. Con un resultado de 7–9, elige una de las siguientes opciones; con un resultado de 10+, elige dos:

- Revela una vulnerabilidad inesperada.
- Vacila mientras está furioso; creas una oportunidad.
- Confía más en ti.

Si fallas, solo puedes calmarle redirigiendo sus frustraciones.

☐ Besar el anillo

Cuando **salgas de una reunión con alguien rico o poderoso,** declara que has cogido alguna de sus pertenencias y tira con Astucia. Si tienes éxito, el DJ te dice qué objeto valioso o interesante has conseguido. Con un resultado de 7–9, el objeto será echado de menos, pero no hasta que te hayas ido; marca infamia con esa facción. Si fallas, se da cuenta; marca 2 casillas de infamia con esa facción y será mejor que huyas o inventes una buena excusa.

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.

Exiliado

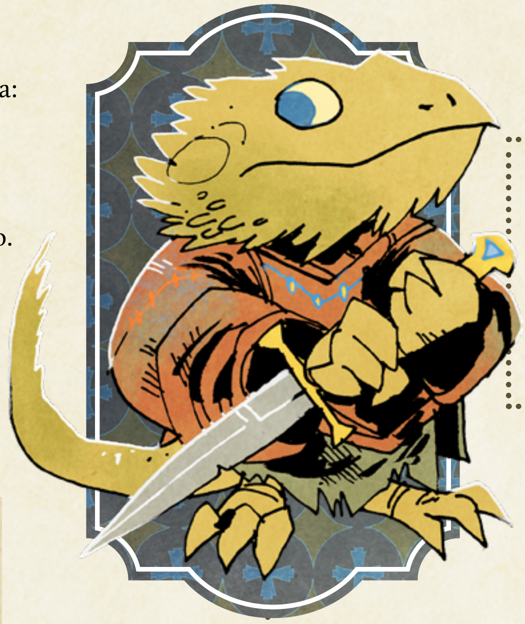
Antes eras un miembro destacado de una poderosa facción, pero ahora estás exiliado y te defines por lo que haces en relación con el grupo que antes llamabas tuyo.

Nombre:____________________

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

Detalles
- Él, ella, elle, fluido.
- Desaliñado, llamativo, formal, discreto.
- Reliquia preciosa, marca de privilegio, capa raída, libro viejo.

Comportamiento
- Amargado, cauteloso, inteligente, vanidoso.



Trasfondo

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

¿Qué causó tu caída?
- ☐ Lideré un golpe de Estado o una rebelión fallida.
- ☐ Cometí un crimen terrible.
- ☐ Fui traicionado por mis aliados más cercanos.
- ☐ Caí presa de los planes de mi rival.

¿Por qué fuiste exiliado (y no ejecutado)?
- ☐ Un complejo sistema jurídico protegió mi vida.
- ☐ El último de mis aliados me salvó la vida.
- ☐ Mis enemigos me concedieron clemencia.
- ☐ Hui antes de enfrentarme al juicio.

¿Por qué eres un vagabundo?
- ☐ Busco un nuevo hogar en el Bosque.
- ☐ Quiero recuperar mi prestigio.
- ☐ Deseo reparar mis pecados.
- ☐ Busco venganza contra mis enemigos.

¿Qué facción te exilió? (Comienzas con Reputación -2 con esa facción).

¿Qué facción busca ahora tu lealtad o pleitesía? (Comienzas con Reputación +1 con esa facción).

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Confabulador

Recuperas tu contador de agotamiento al prometer valiosos recursos a un peligroso personaje del Bosque para conseguir su ayuda.

☐ Vengador

Recuperas tu contador de agotamiento cuando atacas abiertamente a aquellos que te han ofendido a ti o a tus vasallos y protegidos.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

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

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

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

☐ Infamia
Mejoras cuando disminuye tu reputación con cualquier facción.

Tus conexiones

Protector
Yo veo la grandeza en __________, a la que quiero nutrir... y quizás usarla a favor de mis intereses.

Cuando esté a tu alcance, marca 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.

Familia
__________ me dio cobijo en los primeros días de mi exilio, cuando era más vulnerable. ¿Por qué me ofreció tanta bondad en mi momento de necesidad?

*Cuando **le 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 [-1]

Carisma [+1]

Finura [0]

Poderío [+1]

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

OBTIENES **CONOCIDO POR TODOS**, LUEGO ELIGE DOS MÁS

☒ Conocido por todos

Cuando te **encuentres por primera vez con un PNJ importante de tu antigua facción**, puedes declarar que es un viejo aliado —elige y marca una opción que quede sin marcar de la siguiente lista en lugar de desencadenar **encontrarte con alguien importante**— y tira los dados.

- ☐ Compartió tus redes políticas; tiras con +1.
- ☐ Trabajasteis estrechamente juntos durante años; tiras con +2.
- ☐ Fue un amigo leal o un sirviente obediente; tiras con +3.

Si tienes éxito, su lealtad no ha disminuido; ofrece toda la ayuda que puede, incluso arriesgando su propia reputación y seguridad. Con un resultado de 7–9, solo puede ayudarte si puede fingir que se ve forzado a actuar por ti y puede cubrir sus huellas cuando te marches; marca tanta infamia con su facción como lo que hayas añadido a tu tirada. Si fallas, tu intento de volver a contactar solo revela tu desesperación; marca tanta infamia como lo que hayas añadido a tu tirada, y además sabe que los que te dan caza no tardarán en llegar. Cuando **hayas marcado las tres opciones,** borra las marcas; tus agentes te hablarán de una oportunidad para redimirte a los ojos de tu facción ahora que saben que sigues en activo.

☐ Por encima del hombro

Cuando ***engañes a un PNJ*** para que te conceda acceso o información haciéndote pasar por un líder de facción de alto rango, tira con Carisma en lugar de Astucia.

☐ Os traigo...

Cuando **pasas tiempo hablando con los habitantes de un claro,** marcas agotamiento para saber qué recurso vital o fugitivo buscan los poderes. Cuando entregas un recurso vital o un prisionero a una facción, puedes **pedir un favor** a la facción como si hubieras sacado un resultado de 12+, además de marcar prestigio. Si tu Reputación con esa facción ya es +2 o superior, puedes en su lugar **influir en el PNJ** cuya causa hayas beneficiado más directamente con tu contribución como si hubieras sacado un resultado de 12+.

☐ El más grande de tu tiempo

Cuando te **enfrentas cuerpo a cuerpo a un enemigo**, si sacas un resultado de 12+, consigues las cuatro opciones, y una tiene efecto doble.

☐ Nacido para ser rey

Aumentas Carisma en +1 (máximo +3).

☐ Un documento elaborado

Obtienes la proeza de granuja Falsificar (no cuenta para tu límite). Cuando **intentes una proeza de granuja** para producir documentos falsificados utilizando tu conocimiento íntimo de la política y los procedimientos de tu facción de origen, marca infamia con esa facción para realizar el movimiento como si hubieras sacado un resultado de 12+.

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.

Hereje

Eres un ferviente creyente en una causa o ideología que la mayoría de los habitantes y facciones del Bosque consideran desagradable e inaceptable, incluso si tus creencias buscan genuinamente el bien de los habitantes.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, otra: ______________

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Descuidado, joven, de mirada astuta, esbelto.
- Túnicas coloridas, tatuaje facial, símbolo de tu creencia, joyas únicas.

Comportamiento

- Apasionado, ingenuo, excéntrico, orgulloso.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Cuáles son los principios fundamentales de tu causa? (Elige 2):

☐ Acabar con una tradición.
☐ Enaltecer a los dignos.
☐ Derrocar a los corruptos.
☐ Elevar a los oprimidos.
☐ Destruir una falsedad.

¿Por qué eres un vagabundo?

☐ Debo enmendar mi pasado.
☐ Quiero llevar mi verdad a todos.
☐ Busco comprender aún más.
☐ Me persiguen los poderosos.

¿A quién has dejado atrás?

☐ A mi devoto.
☐ A mi gurú.
☐ A mi familia.
☐ A mi amor secreto.

¿Qué facción es conocida por odiar a los de comparten tu causa? (Tu Reputación comienza en -1 con esa facción)

¿Qué facción es conocida por acoger a los que comparten tu causa? (Tu Reputación comienza en +1 con esa facción)

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Creyente

Recuperas tu contador de agotamiento cuando llamas públicamente la atención sobre un símbolo o una autoridad dedicada a creencias opuestas a las tuyas.

☐ Mediador

Recuperas tu contador de agotamiento cuando intentas iniciar un diálogo entre dos enemigos de facciones diferentes.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Principios

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

☐ Protección

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

☐ Libertad

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

☐ Caos

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

Tus conexiones

Protector

__________ ha venido para compartir mis creencias; debo estar a su lado, cueste lo que cueste. ¿Qué nos ha pasado para convencerle de lo acertado de mi causa?

Cuando esté a tu alcance, marca 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.

Vigilante

__________ fue herido gravemente una vez por alguien que compartía mi causa. ¿Por qué creo que aún podría ganármelo? ¿Qué he intentado ya para intentar ganarme su confianza?.

*Cuando **disciernes sus intenciones**, siempre guardas 1 punto, incluso si fallas. Cuando le **suplicas que te acompañe,** puedes dejar que recupere 2 casillas de agotamiento en lugar 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 [0]

Carisma [+2]

Finura [-1]

Poderío [0]

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

OBTIENES **BUENOS AMIGOS** Y **¡ESCUCHADME!,** LUEGO ELIGE UNA MÁS

☒ Buenos amigos

Cuando **buscas por primera vez a aquellos que comparten tu causa** tras llegar a un claro, tiras con Carisma. Si tienes éxito, encuentras a uno o dos, que proveen y ponen lo que pueden a tu servicio por el bien de la comunidad. Con un resultado de 7–9, también te informan de una amenaza a vuestra ideología que ha surgido en el claro. Si fallas, te atrapa alguien del claro que desprecia abiertamente a los tuyos.

☒ ¡Escúchadme!

Cuando **das un discurso inspirador a una multitud persuadible** al servicio de tu causa, marcas agotamiento y tiras con Carisma. Si tienes éxito, los convences; elige dos de las opciones de abajo. Con un resultado de 7–9, debes ponerte a merced de la multitud y guiarla directamente para que te siga.

- Derriban un símbolo contrario a vuestra causa.
- Derriban a un tirano vulnerable.
- Destruyen las ataduras de la tradición .
- Enaltecen a alguien olvidado.
- Imparten justicia a los malvados.

Si fallas, la multitud pasa a la acción pero ignora tu guía, lo que lleva a terribles consecuencias.

☐ Destruir algo hermoso

Cuando **destruyes un falso ídolo o símbolo de opresión** junto a tus aliados, tiras con Carisma en lugar de Poderío; tú y todos tus aliados recuperáis 1 casilla de agotamiento, incluso en caso de fallo.

☐ Encanto diabólico

Cuando **engañes a un PNJ** al que hayas ayudado o impresionado previamente, marca agotamiento para realizar el movimiento como si hubieras sacado un 12+ en lugar de tirar.

☐ El centro del universo

Aumentas Carisma en +1 (máx. +3).

☐ No puedes pasar

Cuando te coloques en el camino de tus enemigos, tira con Carisma. Si tienes éxito, tus enemigos no pueden evadirte hasta que te derriben. Con un resultado de 10+, elige una de las siguientes consecuencias. Con un resultado de 7–9, elige dos:

- Sufres +1 de daño de todos los ataques de tus enemigos.
- Un solo enemigo (a elección del DJ) se te escapa.
- No puedes retirarte de tu posición.

Si fallas, tus enemigos encuentran o crean una nueva forma de evadir tu posición que empeora tu situación.

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.

Juglar

Eres un contador de historias, haces dinero y te ganas la confianza de tu público yendo de un claro a otro y tejiendo historias que, en última instancia, enseñan a los habitantes lo que quieres que crean sobre los sucesos del Bosque.

Nombre:

____

Especie

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

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Destartalado, llamativo, desordenado, cansado.
- Diente de oro, capa arremolinada, recuerdo casero, diapasón.

Comportamiento

- Ingenuo, apasionado, locuaz, sutil.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Por qué eres un vagabundo?

☐ Quiero ver todo el Bosque.
☐ Quiero encontrar un héroe digno sobre el que escribir.
☐ Quiero ser testigo directo de un momento legendario.
☐ Quiero encontrar el amor verdadero del que habla la poesía épica.
☐ Me han echado de demasiados claros como para asentarme.

¿A quién has agraviado y cómo?

☐ A un amante, con mis palabras.
☐ A un amigo, con mis actos.
☐ A un inocente, con mi silencio.
☐ A un aliado, con mi inacción.
☐ A un hermano, muchas veces.

¿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

☐ Leyenda

Recuperas tu contador de agotamiento cuando actúas ante un público numeroso y atento.

☐ Camarada

Recuperas tu contador de agotamiento cuando elogias efusivamente a un amigo ante una persona o grupo poderoso.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Descubrimiento

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

☐ Emociones fuertes

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

☐ Infamia

Mejoras cuando disminuye tu reputación con cualquier facción.

☐ Garras limpias

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

Tus conexiones

Amigo

__________ y yo aún hablamos de la vez que nos echaron de un claro, aunque pensábamos que nuestras aventuras harían que los poderes fácticos nos trataran como héroes. ¿Qué hicimos? ¿Cómo salió mal?

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

Familia

___________ y yo hemos vivido juntos batallas, ruinas, atracos y mucho más. ¿Qué incidente en particular nos unió más? ¿Cómo lo hice famoso?

Cuando le 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 [+1]

Carisma [+2]

Finura [+1]

Poderío [-1]

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

OBTIENES **HERRAMIENTAS DEL OFICIO**, LUEGO ELIGE DOS MÁS

☒ Herramientas del oficio

Desgaste ☐☐☐☐☐

Tienes un valioso (al menos para ti) símbolo de tu habilidad y talento. Empieza con 3 casillas de desgaste y, sea cual sea su valor, no tiene precio para ti.

- Elige el tipo: instrumento musical, poemario, traje único, atrezo de escenario.
- Elige su aspecto: maltratado, lujoso, delicado, manchado, inmaculado.
- Elige tres características:

☐ **Robusto:** +2 casillas de desgaste. Cuando cuidas el símbolo de tu talento después de una actuación pública, recuperas una casilla de su desgaste.

☐ **Encantador**: Marca desgaste en lugar de agotamiento para sumar +2 al resultado cuando ayudes a otro vagabundo distrayendo a alguien con tu actuación.

☐ **Versátil:** Elige dos etiquetas de equipo para tu herramienta simbólica.

☐ **Revelador:** Cuando actúes en público, marca desgaste para preguntar a cualquier personaje que te haya visto: «¿Qué motiva realmente a tu personaje?»; te beneficias de +1 cuando actúes según la respuesta.

☐ **Agradable**: Cuando actúas para tu banda mientras **viajas por un camino,** marcas desgaste para recuperar hasta 2 casillas de agotamiento adicionales de cada vagabundo.

Cuando **realices una actuación seria por primera vez en público en un claro**, tira con Carisma. Si tienes éxito, indica a qué facción halagas; un miembro importante de ella se presenta para ofrecerte trabajo. Con un resultado de 10+, marcas también prestigio con esa facción. Si fallas, atraes la peor clase de atención hacia ti y tus amigos.

☐ Fans que te adoran

Cuando **entres por primera vez en un claro,** tira con Carisma. Si tienes éxito, un admirador te reconocerá, te contará cotilleos, te ofrecerá un lugar donde quedarte y enseñará los alrededores a tu banda. Con un resultado de 10+, tu admirador hará todo lo posible por ayudarte. Si fallas, conocerás a un fan con buenas intenciones que empeorará bastante tu situación.

☐ Todos los ojos puestos en mí

Cuando creas una distracción mediante una actuación extravagante, marcas agotamiento y tiras con Carisma. Si tienes éxito, la sala no puede apartar la mirada de ti. Tus aliados se benefician de +1 Continuo para Carterista, Esconderse, Infiltración o **confiar en el destino** mientras estás actuando. Con un resultado de 10+, puedes guardar 1 punto. Gástalo para conceder a un aliado un +3 a una de las tiradas anteriores. Si fallas, tu público considera que hay algo en tu actuación que es insultante o erróneo; se vienen arriba para darte sus opiniones y desaprobación.

☐ Si mis dedos son rápidos, mis ojos lo son más

Cuando **leas una situación tensa** mientras actúas, siempre puedes hacer una pregunta, incluso si fallas la tirada.

☐ Pico de oro

Cuando **persuadas a un PNJ** con una anécdota pintoresca y tienes éxito, marca agotamiento para que además revele algo importante sobre la situación.

☐ Dulce como la miel

Aumentas Carisma en +1 (máx. +3).

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.

Pirata

Eres un tunante capitán de barco que se siente como en casa en las aguas de los ríos, lagos o bahías del Bosque, libre de las ataduras de la vida terrestre y más que dispuesto a hacer lo que haga falta para mantener esa libertad.

Nombre:

____

Especie

- Zorro, ratón, conejo, pájaro, rata, otra:

____

Detalles

- Él, ella, elle, fluido.
- Tatuado, elegante, canoso, atractivo.
- Sombrero llamativo, abalorio de la suerte, botella de ron, roca magnética y brújula.

Comportamiento

- Honesto, extravagante, estoico, extraño.

Trasfondo

¿A qué sitio llamas hogar?

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

¿Por qué eres un vagabundo?

☐ Creo que me persigue una poderosa maldición.
☐ Oigo la llamada del oro y la plata.
☐ Me desprecian otros habitantes.
☐ Huyo de las consecuencias legales de mi piratería.
☐ Deseo crear una red de compañeros piratas y saqueadores.

¿Qué le pasó a tu capitán?

☐ Desapareció.
☐ Murió en su momento más glorioso.
☐ Sufrió un motín.
☐ Fue encarcelado.
☐ Se jubiló.

¿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

☐ Rufián

Recuperas tu contador de agotamiento cuando intentas engañar o traicionar en tu propio beneficio a un PNJ poderoso o peligroso.

☐ Mercader

Recuperas tu contador de agotamiento cuando transportas bienes valiosos o un tesoro más allá de un peligro, una dificultad o un bloqueo.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ Libertad

Mejoras cuando liberea a un grupo de ciudadanos de la opresión.

☐ Venganza

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

☐ 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

Socio

__________ y yo nos apoderamos de un valioso cargamento de una facción. ¿A quién robamos? ¿Por qué?

Cada uno marcáis 2 casillas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y también 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si esas facciones os descubren actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con ellas se duplica para ambos.

Familia

__________ tenía una buena relación con mi antiguo capitán. ¿Cómo me apoyó a la hora de asumir yo mismo ese papel?

Cuando le 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 [0]

Carisma [+1]

Finura [0]

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

OBTIENES **BARCO PEQUEÑO** Y **NAVEGAR,** LUEGO ELIGES UNO MÁS

☒ Barco pequeño

Por defecto, tu barco tiene un contador de desgaste con 4 casillas. Marca desgaste cuando sufra daños graves o cuando un movimiento lo requiera. Cuando el contador de desgaste de tu barco esté lleno, ya no puede navegar y debe ser reparado en puerto. Si debes marcar desgaste en tu barco pero todo su contador está lleno, tu barco está perdido. Si alguna vez pierdes el barco, el DJ puede darte la oportunidad de conseguir uno nuevo.

☐ Nombre de tu barco _____ Desgaste ☐☐☐☐

Ventajas (elige 2):

- ☐ **Abastecido**: Tu barco gana un contador de existencias de 2 casillas para cargamento y equipo.
- ☐ **Ágil**: Te beneficias de +1 Continuo para **engañar a un PNJ** cuando confíes en la velocidad de tu barco.
- ☐ **Renombre**: tienes +1 a la Reputación con una facción determinada mientras estés en tu barco.
- ☐ **Veloz**: Una vez por sesión, marca desgaste para dejar atrás a cualquier perseguidor en el agua

Defectos (elige 2):

- ☐ **Temido**: Sufres -1 a la Reputación con una facción determinada mientras estés en tu barco.
- ☐ **Desvencijado**: Tu barco tiene una casilla de desgaste menos de lo habitual.
- ☐ **Torpe**: Sufres -1 Continuo a **confiar en el destino** cuando pilotas tu barco con cuidado.
- ☐ **Robado**: Alguien peligroso te persigue para recuperar su propiedad.

☒ Navegar

Cuando **viajes de un claro a claro en barco**, marca desgaste del barco y tira con Suerte. Si tienes éxito, llegas al siguiente puerto; el DJ te dirá un habitante (mayormente) amistoso que conozcas allí. Con un resultado de 7–9, te guarda rencor —resuélvelo como puedas u ofrécele al menos 2 de Valor para dejar las cosas como están—. Si fallas, te verás atrapado en una situación peligrosa a lo largo de tu ruta antes de llegar a puerto.

☐ Filibustero

Cuando te lanzas por primera vez a la batalla balanceándote entre maromas, lanzándote de cabeza o saltando para **enfrentarte a un enemigo cuerpo a cuerpo a corto alcance**, tira con Suerte en lugar de con Poderío.

☐ Ojo para los tesoros

Cuando **preguntes en un puerto sobre una oportunidad de comercio valiosa**, tira con Suerte. Si tienes éxito, te enteras de que hay un cargamento en las cercanías que merece la pena. Con un resultado de 10+, sabes exactamente dónde se encuentra el cargamento o cómo interceptarlo. Si fallas, solo sabrás de cargamentos bien guardados o difíciles de alcanzar... y tus preguntas empezarán a llamar la atención.

☐ Mucho ron

Una vez por sesión, puedes **suplicar a un vagabundo** por segunda vez durante esa sesión compartiendo tu ron (marca existencias) e indicando el objetivo de tu súplica.

☐ Lobo de mar

Cuando **intentes una proeza de granuja** a bordo de un barco para realizar Acrobacias, Esconderte, Infiltrarte o Por sorpresa, tira con Suerte en lugar de con Finura.

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.

Príncipe

Eres un vagabundo de segunda generación, heredero de la maestría y los conocimientos de tus progenitores, pero también has nacido en esta vida de granuja e independencia; no eres un vagabundo por voluntad propia.

Nombre: ______________________________

Especie
- Zorro, ratón, conejo, pájaro, otra: ______________

Detalles
- Él, ella, elle, fluido.
- Brillante, práctico, bajito, sencillo.
- Mochila buena, chaqueta cómoda, brújula familiar, vara para el camino.

Comportamiento
- Arrogante, curioso, temerario, valiente.

Trasfondo

¿Por qué tus progenitores te criaron como un vagabundo?
- ☐ Rechazaron la vida ordinaria de los claros del Bosque.
- ☐ Temían que sus enemigos les encontraran si se asentaban.
- ☐ Querían que tomara mis propias decisiones libre de la influencia de la sociedad.
- ☐ Nunca encajaron con los habitantes comunes.
- ☐ No sabían de qué otra forma vivir.

¿Qué le pasó a tus progenitores?
- ☐ Fueron capturados por una facción poderosa.
- ☐ Fueron abatidos por un vagabundo rival.
- ☐ Se retiraron a un claro del Bosque.
- ☐ Desaparecieron en la espesura, y ahora se les considera presuntamente muertos.
- ☐ Fueron asesinados en combate por los agentes de una poderosa facción.

¿A qué facción sirvieron más tus progenitores? (Marca dos de prestigio con la facción apropiada).

¿A qué facción se opusieron tus progenitores más a menudo? (Marca infamia con la facción apropiada).

ELIGE TU NATURALEZA

☐ Descendiente
Recuperas tu contador de agotamiento cuando entras en peligro para atacar a los enemigos o defender a los aliados de tus padres.

☐ Pionero
Recuperas tu contador de agotamiento cuando emprendes un nuevo curso de acción descabellado y arriesgado junto a otros.

Tus motivaciones

ELIGE DOS MOTIVACIONES

☐ 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.

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

☐ Libertad
Mejoras cuando liberea a un grupo de ciudadanos de la opresión.

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

Tus conexiones

Socio
__________ trabajaba con uno de mis progenitores y me invitó a unirme a la banda cuando cumplí la mayoría de edad. ¿Cómo le impresioné con mi talento?

Cada uno marcáis 2 casillas de prestigio con la facción a la que ayudasteis, y también 2 de infamia con la facción a la que perjudicasteis. Si esas facciones os descubren actuando juntos, cualquier cantidad de prestigio o infamia que ganéis con ellas se duplica para ambos.

Familia
__________ tuvo como mentor a uno de mis progenitores. ¿Qué habilidades de vagabundo aprendió de ellos que siempre me ha costado dominar?

Cuando le 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 [+1]

Carisma [-1]

Finura [+1]

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 Y LUEGO ELIGE DOS MÁS

- ☐ 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 –

OBTIENES **ARMA HEREDADA** Y **LEGADO**, LUEGO ELIGE UNO MÁS

☒ Arma heredada

Desgaste ☐☐☐☐☐☐

Tus padres te otorgaron una reliquia familiar. Tiene 4 casillas de desgaste y, sea cual sea su valor, no tiene precio para ti. Si el arma se rompe alguna vez, el DJ te dirá qué tareas debes realizar para restaurarla.

- Elige un tipo de arma: daga, hacha, martillo, espada, lanza, ballesta, arco.
- Elige un alcance apropiado: pegado, corto, largo.
- Elige dos características:

- ☐ **Fiable**: +2 casillas de desgaste y un alcance adicional.
- ☐ **Temida**: Cuando te enfrentas en combate contra enemigos que reconocen esta arma, les infliges daño moral.
- ☐ **Mortal**: Cuando causas daño con esta arma, infliges +1 de daño.
- ☐ **Dos partes**: Un lado inflige daño, el otro agotamiento. Declara qué lado usas al inicio del combate.
- ☐ **Flexible**: Elige 2 etiquetas de habilidad con armas para esta arma.
- ☐ **Única**: Tu arma tiene un diseño inusual; una vez por sesión, marca agotamiento para ignorar el daño que te inflija un solo ataque.
- ☐ **Inspiradora**: Después de tener éxito y causar heridas a un enemigo peligroso, marca desgaste para recuperar agotamiento de todos los aliados que te vieron asestar el golpe.

☒ Legado ☐☐☐

Cuando **te encuentres con alguien importante** por primera vez, añade una marca en tu contador de Legado para obtener un resultado de 10+ en vez de tirar los dados. Cuando tu contador de Legado esté lleno, díselo al DJ, vacía el contador y tira los dados. Te beneficias de +1 por cada respuesta afirmativa a las siguientes preguntas:

- ¿Estás en un claro?
- ¿ Alguien te está buscando?
- ¿Tienes +2 o -2 de Reputación con al menos una facción?

Si tienes éxito, alguien que tiene asuntos pendientes con tus padres te encuentra. Con un resultado de 10+, aparece sin avisar. Si fallas, un habitante ordinario te advierte sobre alguien que podría estar buscándote; marca una casilla de tu contador de Legado.

☐ Uno de los nuestros

Cuando intentes **discernir las intenciones** o **persuadir** a vagabundos, bandidos, revolucionarios o parias, tira con Suerte en lugar de Carisma.

☐ Cuentos chinos

Cuando intentas impresionar a una multitud con una historia disparatada, tiras con Suerte. Si tienes éxito, la multitud se conmueve; todos los de tu grupo reciben +1 Continuo para **persuadir** o **engañar a alguien** de acuerdo con la historia. Con un resultado de 10+, ¡alguien insensato incluso se acerca a ti con una oportunidad de trabajo rentable! Si fallas, tus historias atraen a alguien que necesita desesperadamente una ayuda que tú no estás preparado para darle.

☐ No hay barrotes que puedan encerrarme

Consigues la proeza de granuja Forzar cerraduras (no cuenta para tu límite). Cuando intentes escapar de tu aprisionamiento o detención, marca agotamiento para cambiar un fallo por un resultado de 7–9.

☐ Afortunado

Aumentas Suerte en +1 (máx. +3).

Equipo

VALOR INICIAL: 7 **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.