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

¿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

Facción	Infamia						Prestigio						
______________	-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 **lances 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

	INFAMIA						PRESTIGIO					
______________	-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

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)

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.

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 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.

Movimientos Básicos

Intentar una Proeza de Granuja

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

Discernir las Intenciones de Alguien

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

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

Persuadir a un PNJ

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

Leer una Situación Tensa

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

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

Engañar a un PNJ

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

- Dudan; debilitas su confianza o su moral.
- Tienen un desliz; ganas una oportunidad crítica.
- Reaccionan de forma exagerada; ganas +1 Al siguiente contra ellos.

Confiar en el Destino

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

Destrozar Algo

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

Ayudar o Interferir

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

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

Proezas de Granuja

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

Definición de los Riesgos

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

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

Llamar la Atención de No Deseados
O han aparecido espectadores hostiles en lugares donde antes a nadie le importaba mirar, o llamas la atención pero sin ser detectado realmente. Aumenta el peligro en la zona.

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

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

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

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

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

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.

Movimientos con Armas

Todos los vagabundos pueden usar Enfrentarse con armas, Lucha sin armas o Apuntar y disparar, si tienen un arma con el alcance adecuado.
Para activar un movimiento especial de arma, debes tener un arma con la etiqueta apropiada y la habilidad con arma (Improvisar Arma y Confundir Sentidos solo requieren tener materiales utilizables). Por defecto, los vagabundos desarmados hacen 1 daño de agotamiento. Los vagabundos armados hacen 1 daño de heridas.

Apuntar y Disparar a Alguien

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

Asaltar a un Grupo [Especial]

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

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

Ataque Vil [Especial]

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

Confundir los Sentidos [Especial]

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

Desarmar [Especial]

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

Disparo Rápido [Especial]

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

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

Disparo trucado [Especial]

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

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

Enfrentarse con Armas Cuerpo a Cuerpo

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

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

Hender [Especial]

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

Hostigar a un Grupo [Especial]

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

- Sufren daño moral.
- Son inmovilizados o bloqueados.

Improvisar Arma [Especial]

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

Lucha sin Armas contra un Enemigo

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

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

Parada [Especial]

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

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

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.

Creación de PNJ

Crea tu personaje

1 Escoge un libreto de personaje. Tu libreto de personaje es una pauta que representa la clase de vagabundo que eres, tus movimientos especiales y los trabajos que desempeñas.

2 Elige un nombre, especie y detalles. Tu especie describe qué tipo de animal eres y puede afectar a la percepción de otros habitantes. Los detalles se refieren a tu apariencia y comportamiento. Marca todas las opciones que correspondan.

3 Elige dónde añadir +1 en tus habilidades. Estas representan tus puntos fuertes y débiles, y se aplicarán cuando realices movimientos. Puedes añadir +1 a una estadística de tu elección, pero no puedes aumentar una estadística más allá de +2 por ahora.

4 Elige tu trasfondo. Las preguntas de trasfondo ayudan a profundizar en la historia de tu personaje. Responde a cada pregunta de trasfondo, bien eligiendo una opción y completándola con algunos detalles, bien describiendo una respuesta diferente. Las dos últimas preguntas de trasfondo te piden que marques prestigio e infamia; márcalo en tu registro de reputación según corresponda.

5 Escoge tu naturaleza. Tu naturaleza refleja la esencia de tu personaje , así como su forma de liberarse del estrés. Cumplir con tu naturaleza te ayuda a despejar el agotamiento. Selecciona una naturaleza de las dos posibles.

6 Elige tus motivaciones. Tus motivaciones representan los objetivos y deseos de tu personaje. Cumplir con tus motivaciones hace que tu personaje consiga mejoras. Cada motivación puede proporcionar una mejora por sesión. Elige dos motivaciones de entre las cuatro disponibles.

7 Elige tus movimientos. La mayoría de los libretos de personaje tienen tres movimientos en total. La mayoría puede elegir de su lista. Elige tus movimientos especiales, habilidades únicas de tu personaje (por ahora).

8 Elige tus Proezas de Granuja (si es necesario). Las proezas de granuja representan habilidades particulares para realizar fechorías y el latrocinio que un vagabundo ha adquirido; si están marcadas en tu libro de juego, eres especialmente hábil en esas tareas. Muchos libretos de personaje ya tienen seleccionadas las proezas; otros te permiten elegirlas.

9 Elige tu(s) habilidad(es) con armas. Las habilidades con armas son movimientos especiales que usas con las armas adecuadas. Elige según las instrucciones de tu libreto de personaje, normalmente una sola habilidad de las indicadas en negrita.

10 Gasta el valor inicial en equipo. Tu valor inicial aparece en la lista, y puedes elegir y crear equipo con él. Todo lo que no gastes, te lo quedas como moneda. Asegúrate de rellenar tus valores de "Carga" y "Sobrecarga".

11 Una vez que todos hayan terminado de crear su personaje en el paso 10, preséntalos.

12 A continuación, vuelve a hacerlo y crea conexiones. Las conexiones representan los vínculos entre los vagabundos. Cada jugador rellena el nombre de otro vagabundo en cada conexión.

Especies

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

Mejoras

Cuando mejoras siguiendo una motivación, elige una opción de la siguiente lista:

- Aumentas una aptitud en +1 (máx. +2).
- Aprendes un nuevo movimiento de tu libreto de personaje (máx. 5 movimientos de tu propio libreto de personaje).
- • Aprendes un nuevo movimiento de otro libreto de personaje (máximo 2 movimientos de otros libretos de personaje).
- Aprendes hasta dos nuevas habilidades con armas (máx. 7 en total).
- Aprendes hasta dos nuevas proezas de granuja (máx. 6 en total).
- Añades una casilla a cualquier contador de daño (máx. 6 en cada uno).
- Desarrollas hasta dos nuevas conexiones (máximo 6 en total).

No se puede aplicar más de una mejora por sesión.

Nombres

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

Conexiones

Protector

Cuando estén a tu alcance, puedes hacer una marca en agotamiento para recibir un golpe destinado a ellos. Si lo haces, obtienes +1 continuo a los movimientos de armas durante el resto de la escena.

Socio

Cuando completáis esta conexión, cada uno gana 2 marcas de prestigio con la facción a la que ayudó, y marca 2 de infamia con la facción a la que perjudicó. Durante las partidas, si os descubren juntos, cualquier ganancia de prestigio o infamia con esas facciones se duplica para los dos.

Vigilante

Cuando lleves a cabo ***discernir sus intenciones***, siempre guardas 1 punto, incluso en caso de fallo. Cuando les ***suplicas que siga tu camino***, puedes dejarles recuperar 2 de agotamiento en vez de 1.

Amigo

Cuando les ***ayudas***, puedes marcar 2 de agotamiento para dar un +2, en vez de poder marcar solo 1 de agotamiento para un +1.

Profesional

Si compartes información con ellos después de ***leer una situación tensa***, ambos os beneficiáis del +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

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

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.

Movimientos de Viaje

Cuando la banda **viaja**, *el tiempo transcurre, y se activan movimientos de viaje.*

Viajar a Través de la Espesura

Cuando viajais de claro en claro a través de la espesura, la banda decide colectivamente cómo viaja y un miembro de la banda tira por todo el grupo:

- Despacio, forrajeando a fondo: todos recuperas 2 casillas de existencias; la banda en conjunto marca una casilla de agotamiento por cada miembro de la banda; -1 a la tirada.
- Con cuidado, evitando problemas: la banda en conjunto marca una casilla de existencias o agotamiento por cada miembro de la banda; +1 a la tirada.
- Lo más rápido posible: todos marcan una casilla de agotamiento y existencias; +2 a la tirada.

Si tenéis éxito, atravesáis la espesura hasta cualquier claro que haya al otro lado. Por el camino, uno de vosotros divisa un sitio interesante; dejáis indicadores para poder volver al terminar el viaje. Con un resultado de 10+, el tránsito es en gran medida seguro. Con un resultado de 7-9, algo que había en la espesura os está siguiendo; puedes dejar que te rastree, o cada vagabundo puede marcar una casilla de agotamiento para perderlo. Si falláis, os encontráis con uno de los peligros de la foresta durante el viaje, y no podéis escapar de él fácilmente; enfréntate a él antes de llegar al claro que hay al otro lado.

Viajar por un Camino

Cuando **viaja de claro en claro por un camino**, la banda decide en conjunto cómo viaja y un miembro de la banda tira por el grupo:

- A un ritmo tranquilo: todo el mundo recupera 3 casillas de agotamiento; la banda marca 2 casillas de existencias entre todos; -1 a la tirada.
- A un ritmo medio: todo el mundo recupera 2 casillas de agotamiento; la banda marca 1 casilla de existencias en total; +0 a la tirada.
- De forma segura, rápida y sin levantar sospechas: la banda marca en conjunto 1 casilla de existencias por consumo de suministros; +1 a la tirada.
- De forma urgente y rápida: todo el mundo marca dos casillas de agotamiento; +2 a la tirada.

Si tenéis éxito, llegáis al siguiente claro a tiempo. Con un resultado de 10+, el viaje es rápido y sin interrupciones. Con un resultado de 7-9, os encontráis con algo digno de mención en el camino: una caravana, un campo de batalla o algo extraño que pasa a través. Si fallas, os veréis atrapados en medio de una situación peligrosa antes de llegar al siguiente claro.

Movimientos de Reputación

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

Marcar Prestigio

Cuando **marcas prestigio,** marcas la siguiente casilla al lado positivo (derecho) del 0 en el contador de la facción correspondiente. Cuando **marques suficientes casillas para alcanzar (no superar, sino alcanzar) el siguiente número positivo más alto del contador**, ¡tu reputación con esa facción aumenta! Borra todas las casillas marcadas en el contador prestigio y rodea con un círculo el siguiente número más alto de tu reputación actual. Si tuvieras -2 de reputación, rodearías -1; si tuvieras +0 de reputación, rodearías +1. Ten en cuenta que esto significa que necesitas marcar 5 casillas para avanzar tu reputación de -2 a -1, o de -1 a +0, o de +0 a +1, pero necesitas marcar 10 casillas para avanzar de +1 a +2, y 15 casillas para avanzar de +2 a +3.

Marcar Infamia

Cuando **marcas infamia**, marcas la siguiente casilla en el lado negativo (izquierdo) del 0 en el contador de la facción correspondiente. Cuando **marques suficientes casillas para alcanzar (no superar, alcanzar), el siguiente número negativo más bajo en el contador**, borra todas las casillas del contador de infamia y rodea con un círculo el siguiente número más bajo de tu reputación actual. Si tuvieras +2 de reputación, rodearías +1; si tuvieras +0 de reputación, rodearías -1. Ten en cuenta que esto significa que necesitas marcar 3 casillas para bajar de +3 a +2, de +2 a +1, de +1 a +0, o de +0 a -1, pero necesitas marcar 6 casillas para bajar de -1 a -2, y 9 casillas para bajar de -2 a -3.
Cada PJ lleva la cuenta de su propia reputación independientemente, y cada PJ lleva la cuenta de la reputación de cada facción independientemente de las demás. En situaciones en las que la reputación de varios PJ esté en juego, súmalas (máximo +4, mínimo -3).

Pedir un Favor

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

Encontrarte con Alguien Importante

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

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.

Referencias para el DJ

Agendas

- Hacer que el bosque parezca grande, vivo y real.
- Hacer que las vidas de los vagabundos sean aventureras e importantes.
- Juega para averiguar qué ocurre.

Principios

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

Movimientos

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

Si os atascáis...

Dales una Zanahoria o con una Vara

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

Enseña los Colmillos de una Facción

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

Apunta a su Reputación

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

Notas

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.

Personajes No Jugadoress y Daño

Creación de PNJs

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

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

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

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

Los grupos de PNJ pueden tratarse como turbas

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

Nombres

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

Especies

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

Motivaciones

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

Contadores de daño de los PNJ

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

HERIDAS 1, AGOTAMIENTO 1, DESGASTE 1, MORAL 1
La configuración más estándar. Por defecto, esto es lo que tendría cada habitante del bosque normal. Recuerda que varios habitantes de un grupo pueden sumar sus contadores, así que multiplica estos contadores por 3 para un grupo pequeño, por 5 para un grupo mediano o por 7 para un grupo grande.

HERIDAS 3, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 3, MORAL 2
Un bruto o un matón. Una amenaza real para cualquier vagabundo individual, e incluso lo suficientemente duro como para amenazar a la banda.

HERIDAS 1, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 1, MORAL 3
Un líder no un luchador. Alguien más propenso a estar al mando y a evitar luchar por su cuenta.

HERIDAS 2, AGOTAMIENTO 2, DESGASTE 3, MORAL 3
Un teniente, comprometido a servir a una facción o a la causa de otro.

HERIDAS 5, AGOTAMIENTO 5, DESGASTE 2, MORAL 4
Un oso terrible.

Ataques de los PNJ

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

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

Infligir Daño

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

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.

Equipo

Creando Equipo

El equipo en **Root: El Juego de Rol** siempre es especial o valioso. Una cuerda, una antorcha o una botella de vidrio no son "equipo" a menos que tengan alguna característica especial, representado por etiquetas o casillas de Desgaste.Para construir una pieza de equipo, asígnale etiquetas y contadores de desgaste. Suma todos los costes de los rasgos del equipo para determinar su Valor final:

- Cada casilla de desgaste de equipo cuesta 1 Valor.
- Si el equipo es un arma, automáticamente obtiene 1 Alcance: pegado, corto o largo. Dependiendo de la aprobación del DJ y del tipo de arma, puedes añadir otro alcance a tu arma a cambio de 1 Valor.
- Cada etiqueta de movimiento de arma en un arma cuesta 1 Valor.
- Cada etiqueta positiva en el equipo cuesta 1 Valor.
- Cada etiqueta *negativa* (roja) *devuelve* 1 Valor.

El equipo puede tener 0 casillas de desgaste; dicho equipo se destruye inmediatamente si sufre algún desgaste.

El DJ es el árbitro final de qué etiquetas tienen sentido en un objeto dado, siguiendo la ficción. No puedes tener una daga pequeña etiquetada con **Grande**, o un martillo etiquetado con **Afilado**. Del mismo modo, una daga pequeña con 5 casillas de desgaste o una armadura de placas con 1 casilla de desgaste son tan improbables que deben evitarse.

Por defecto, el equipo de tamaño significativo -alrededor del tamaño de una daga grande/espada corta- ocupa 1 Carga. El equipo pequeño no ocupa Carga; el equipo más grande debe marcarse con una etiqueta que indique que ocupa más Carga (como **Pesado**).

Equipo Prefabricado

Cota de malla ☐☐☐ | Valor: 3 **| Carga:** 2
Entretejido firme: Cuando te totmas unos segundos para reparar esta armadura después de un combate, recupera 1 casilla de desgaste que marcaste mientras combatías.
Pesada: Este objeto consume 1 casilla de Carga adicional.

Daga ☐ | Valor: 5 **| Carga:** 0
Alcance: Pegado, corto **| Etiquetas de movimientos con armas:** Parada, Ataque Vil
Precisa: Marca agotamiento para ***enfrentarte con armas cuerpo a cuerpo*** con Finura en lugar de Poderío.

Armadura de cuero ☐☐ | Valor: 3 **| Carga:** 1
Flexible: Cuando ***pelees sin armas contra alguien***, marga agotamiento para ignorar la primera elección que hagan.

Hacha conejera ☐☐ | Valor: 5 **| Carga:** 1
Alcance: corto **| Etiquetas de movimientos con armas:** Desarmar, Ataque Vil
Acero conejero: Marca desgaste para ***enfrentarte con armas cuerpo a cuerpo*** con Finura en lugar de Poderío.

Armadura de placas ☐☐☐☐ | Valor: 3 **| Carga:** 2
A prueba de flechas: Ignora el primer impacto por flechas que te cause heridas en una escena.
Engorrosa: Marca 1 casilla de agotamiento cuando te pongas la armadura; la recuperas cuando te la quites.
Pesada: Este objeto consume 1 casilla de Carga adicional.

Arco corto ☐☐☐☐ | Valor: 6 **| Carga:** 1
Alcance: corto **| Etiquetas de movimientos con armas:** Disparo rápido
Palas cortas: Marca desgaste para realizar un ***disparo rápido*** a largo alcance.

Etiquetas

- **Acero Conejuno**: Marca desgaste para enfrentarte con armas cuerpo a cuerpo con Finura en lugar de Poderío.
- **Acero zorruno**: Ignora la primera casilla de desgaste que tengas que marcar en este objeto en cada sesión.
- **Afilada**: Marca desgaste al causar daño con esta arma para infligir 1 de daño adicional.
- **Amistoso**: Cuando te encuentres con alguien importante, marca agotamiento para tirar con tu +1 a tu Reputación.
- **A prueba de Flechas**: Ignora el primer impacto por flechas que cause heridas que sufras en una escena.
- **Arrojadiza**: Marca agotamiento para apuntar y disparar a un enemigo vulnerable con esta arma a largo alcance.
- **Artesanía Aguileña**: Marca desgaste al enfrentarte con armas cuerpo a cuerpo para que tu oponente y tú hagáis y sufráis otro intercambio de daño.
- **Ceremonial**: Elige una facción relacionada con el objeto. Mientras este objeto esté a la vista, considera que tienes +1 de Reputación con esa facción, y -1 de Reputación con otras facciones.
- **Cómoda**: Este objeto cuenta 1 menos para la Carga.
- **Cuerda Engrasada**: Marca desgaste para usar la habilidad con armas disparo rápido aunque no la tengas.
- **Discreta**: Mientras no dañes a un enemigo, nunca serás considerado como una amenaza mayor que otros vagabundos con armas y armaduras.
- **Engañoso**: Cuando usas este objeto para engañar a un PNJ distrayéndole a distancia, con un resultado de 7-9 puedes marcar desgaste para eliminar una de las opciones que puede elegir el PNJ antes de que lo haga.
- **Engorrosa**: Marca 1 casilla de agotamiento cuando te pongas la armadura; la recuperas cuando te la quites.
- **Entretejido Firme**: Cuando te tomas unos segundos para reparar esta armadura después de un combate, recupera 1 casilla de desgaste que marcaste mientras combatías.
- **Flexible**: Cuando pelees con alguien, marca agotamiento para ignorar la primera elección que haga tu oponente.
- **Gatillo Sensible**: Marca desgaste para apuntar y disparar a un enemigo vulnerable a corta distancia en lugar de lejos.
- **Gran Potencia de Disparo**: Cuando apuntes y dispares a un enemigo vulnerable con este arco, marca agotamiento para infligir 1 de daño adicional.
- **Grande**: Marca agotamiento cuando causes daño con esta arma para infligir 1 de daño adicional.
- **Grueso**: Cuando marques desgaste en este escudo para parar un golpe, solo tienes que marcar 1 de desgaste para bloquear el daño que cause, aunque sea mayor que 1.
- **Kit de curandero**: Marca desgaste para eliminar el agotamiento. Marca 2 de desgaste para eliminar una herida.
- **Larga**: Cuando te enfrentas con armas cuerpo a cuerpo, marca desgaste en esta arma para causar daño en lugar de intercambiar daño; no puedes usar esta etiqueta si el arma de tu enemigo también tiene alcance.
- **Lenta**: Cuando te enfrentas con armas cuerpo a cuerpo con esta arma, eliges una opción menos cuando tengas éxito con el movimiento. Marca desgaste para ignorar este efecto.
- **Lujosa**: Tras su creación, este objeto vale Valor +3.
- **Maza Pesada**: Marca agotamiento para ignorar la armadura de tu enemigo cuando inflijas daño.
- **Palas cortas**: Marca desgaste para realizar un disparo rápido a largo alcance.
- **Pesado**: Este objeto consume 1 casilla de Carga adicional.
- **Rápida**: Marca desgaste al enfrentarte con armas cuerpo a cuerpo para sufrir 1 menos de daño, incluso si fallas.
- **Roma**: Esta arma inflige agotamiento, no heridas.
- **Versátil**: Cuando te mueves hacia o desde un alcance en el que esta arma es útil, marca desgaste para realizar un ataque rápido e infligir daño a cualquier oponente que esté al alcance de arma.
- **Virotes de Hierro**: Esta arma causa 1 de desgaste adicional cuando el daño que provoque es absorbido por la armadura.

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.