

DUNGEON WORLD

Nombre:

Bardo

Nivel

PX

Soy: De mirada sabia, fiera o alegre. De pelo adornado, despeinado o a la moda.

De ropas elegantes, de viaje o pobres. De cuerpo en forma, bien alimentado o delgado.

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Elfo

Cuando llegas a un lugar importante (tú decides) puedes preguntar al DJ acerca de un hecho de la historia de dicho emplazamiento.

Humano

Cuando llegas por primera vez a un asentamiento civilizado, alguien que respeta la costumbre de la hospitalidad hacia los juglares te acogerá como invitado.

Alineamiento

Bueno

Ayudar a alguien con tu arte.

Neutral

Evitar un conflicto o calmar una situación tensa.

Caótico

Incitar a otros a llevar a cabo acciones decisivas e importantes no planeadas.

Vinculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

No es mi primera aventura con _____.

Canté historias sobre _____ mucho antes de conocerlo en persona.

_____ suele ser el objetivo de mis bromas.

Estoy escribiendo una balada sobre las aventuras de _____.

_____ me confió un secreto.

_____ no se fia de mí, y tiene un buen motivo.

PG

Armadura

Daño



Constitución +6

0 o 1 según equipo

Movimientos iniciales

Abierto y encantador

Cuando hablas sinceramente con alguien, puedes hacer a su jugador una pregunta de la siguiente lista. Debe responderte honestamente y luego puede hacerte una pregunta de la lista que tú deberás responder de forma sincera.

- + ¿A quién sirves?
- + ¿Qué te gustaría que hiciera?
- + ¿Cómo puedo conseguir que hagas _____?
- + ¿Qué es lo que sientes realmente ahora?
- + ¿Qué es lo que más quieres?

Artes arcanas

Cuando imbuyes con magia una de tus actuaciones, elige un compañero y un efecto:

- + Cura 1d8 de daño.
- + +1d4 a la siguiente tirada de daño.
- + Su mente es liberada de un encantamiento.
- + La próxima vez que alguien ayude con éxito al objetivo, recibe +2 en lugar de +1.

Luego tira +CAR. * Con un 10+, el compañero recibe el efecto seleccionado. * Entre 7 y 9, tu conjuro funciona, pero atraes una atención no deseada o tu magia resuena en otros objetivos, afectándoles también a ellos. El DJ elige cuál.

Conocimiento de bardo

Elige una de las siguientes áreas de conocimiento:

- Conjuros y magia.
- La Muerte y los no muertos.
- Grandes historias del mundo conocido.
- Bestiario de criaturas inusuales.
- Las Esferas Planares.
- Leyendas de antiguos héroes.
- Dioses y su servidores.

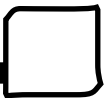
Cuando encuentres por primera vez una criatura, lugar u objeto importante (tú decides) que entre dentro de tu conocimiento, puedes hacer al DJ una pregunta al respecto y te responderá con sinceridad. El DJ puede preguntarte luego de qué cuento, canción o leyenda has obtenido esa información.

Un puerto en la tormenta

Cuando vuelves a un asentamiento civilizado que has visitado con anterioridad, dile al DJ cuándo fue la última vez que estuviste aquí y él te dirá de qué forma ha cambiado desde entonces.

Equipo

Carga



Tu carga es 9 + FUE. Tienes raciones de viaje (5 usos, peso 1).

ELIGE UN INSTRUMENTO, TODOS PESAN 0 PARA TI:

- El mandolín restaurado de tu padre.
- Una bella flauta regalo de un noble.
- La gaita charra con la que cortejaste a tu primer amor.
- Un cuerno robado.
- Un rabel que nunca ha sido tocado.
- Un libro de canciones en una lengua olvidada.

ELIGE TUS ROPAS:

- Armadura de cuero (armadura 1, peso 1).
- Ropas ostentosas (peso 0).

ELIGE TU ARMAMENTO:

- Estoque de duelista (cerca, preciso, peso 2).
- Un arco desgastado (medio alcance, peso 2), un fajo de flechas (munición 3, peso 1) y una espada corta (cerca, peso 1).

ELIGE UNO:

- Equipo de aventurero (peso 1).
- Vendajes (peso 0).
- Hierba para pipa de los medianos (peso 0).
- 3 monedas.



Movimientos avanzados del bardo

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

Cacofonía feroz

Cuando concedes una bonificación al daño usando tus *Artes arcanas*, proporcionas +1d4.

Canción del yunque

Cuando grites a pleno pulmón o toques una nota desgarradora, elige un objetivo y tira+CON. * Con un 10+, el objetivo recibe 1d10 de daño y queda ensordecido durante unos minutos. * Entre 7 y 9 haces el mismo daño, pero sin control: el DJ elegirá un objetivo adicional en las inmediaciones.

Canción sanadora

Cuando sanes a alguien con tus *Artes arcanas*, curas +1d8.

Con un poco de ayuda de mis amigos

Cuando ayudes con éxito a alguien, tú también recibes +1 a la siguiente tirada.

Defensa del duelista

Cuando realices el movimiento de *Saja-Raja* recibes +1 armadura en la siguiente tirada.

Engatusar

Si sacas 7 o más cuando *parlamentes con alguien* también recibes +1 a la siguiente tirada con tu objetivo.

Haz que suene el once

Cuando lleves a cabo una *actuación delirante* (un solo de laúd perfecto o quizás un poderoso redoble de metales), elige un objetivo que pueda oírte y tira+CAR. * Con un 10, el objetivo ataca a su compañero más cercano a su alcance. * Entre 7 y 9 ataca a su compañero más cercano, pero también tú atraes su ira y atención.

Multiclase aficionado

Recibes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como si fuera inferior en uno al actual para elegir el movimiento.

Multiclase aguerrido

Recibes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como si fuera inferior en uno al actual para elegir el movimiento.

Tonos arcanos

Tus *Artes arcanas* son poderosas y te permiten elegir dos efectos en lugar de uno.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

Acorde arcano

Reemplaza a: *Tonos arcanos*

Cuando uses tus *Artes arcanas*, elige dos efectos. También puedes duplicar la intensidad de uno de ellos.

Buen oído para la Magia

Cuando escuches a un enemigo lanzar un conjuro, el DJ te dirá el nombre del conjuro y sus efectos. Recibes +1 a la siguiente tirada cuando estés actuando conforme a las respuestas.

Coro sanador

Reemplaza a: *Canción sanadora*

Cuando sanes a alguien con tus *Artes arcanas*, curas +2d8.

Explosión feroz

Reemplaza a: *Cacofonía feroz*

Cuando concedes una bonificación al daño usando tus *Artes arcanas*, proporcionas +2d4.

Multiclase experto

Recibes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como si fuera inferior en uno al actual para elegir el movimiento.

Parada del duelista

Reemplaza a: *Defensa del duelista*

Cuando realices el movimiento de *Saja-Raja* recibes +2 armadura en la siguiente tirada.

Reputación

Cuando te encuentras por primera vez con alguien que ha oído canciones sobre ti, tira+CAR. * Con un 10+, cuéntale al DJ dos cosas que hayan oído de ti. * Entre 7 y 9, dile al DJ una cosa que hayan oído de ti y el DJ decidirá cuál es la otra.

Rostro inolvidable

Cuando te reencuentres con alguien que ya hayas conocido (tú decides) y que hayas pasado un tiempo sin ver, recibes +1 a la siguiente tirada con él.

Taimado

Cuando utilices *Abierto* y *encantador* también puedes preguntar «¿En qué sentido eres vulnerable para mí?» Tu objetivo no puede hacerte a ti esa pregunta.

Timador

Reemplaza a: *Engatusar*

Si sacas 7 o más cuando *parlamentes con alguien* también recibes +1 a la siguiente tirada con tu objetivo, y además puedes hacerle una pregunta que debe responder con sinceridad.

Notas



DUNGEON WORLD

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Enano

Eres uno con la roca. Cuando entras en *Comunión* también se te concede una plegaria especial, una versión del conjuro Palabras de los Silentes que solo tiene efecto sobre la piedra.

Humano

Tu fe es heterogénea. Elige un conjuro de mago. Puedes lanzarlo y ser concedido como si fuera un conjuro de clérigo.

Alineamiento

Bueno

Ponerte en peligro por sanar a otro.

Legal

Ponerte en peligro siguiendo los preceptos de tu iglesia o deidad.

Malvado

Dañar a otros para demostrar la superioridad de tu iglesia o deidad.

Vínculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

- _____ ha insultado a mi deidad. No me fio.
- _____ es una persona buena y fiel. Confío plenamente en ella (o él).
- _____ siempre está en peligro. Le mantendré a salvo.
- Estoy intentando convertir a _____ a mi fe.



Nombre:

Clérigo

Nivel

PX

Soy: De ojos amables, penetrantes o tristes. Con tonsura, calvo o pelo extraño.

Con toga suelta, hábito o atuendo común. De cuerpo delgado, protuberante o fofó.

PG

Armadura

Daño

1d6

Constitución +8

1 o 2 según equipo

Movimientos iniciales

Orientación divina

Cuando haces una petición a tu deidad acorde con el precepto de tu religión, se te proporciona un conocimiento útil o un beneficio relacionado con el dominio de tu deidad. El DJ te dirá de qué se trata.

Deidad

Sirves y adoras a alguna deidad o poder que te concede conjuros. Dale un nombre a tu dios (Helferth, Sucellus, Zorica o Krugon el Tenebroso) y elige su dominio:

- Curación y restauración.
- Conocimiento y cosas ocultas.
- Conquista sangrienta.
- Los oprimidos y olvidados.
- Civilización.
- Lo que yace en las profundidades.

Elige un precepto religioso:

- Tu religión predica la santidad del sufrimiento, añade *Petición: Sufrimiento*.
- Tu religión se compone de sectas aisladas, añade *Petición: Obtener secretos*.
- Tu religión tiene importantes ritos de sacrificio: añade *Petición: Ofrenda*.
- Tu religión cree en el juicio por combate, añade *Petición: Victoria personal*.

Comunión

Cuando pasas un tiempo ininterrumpido (una hora o así) en tranquila comunión con tu deidad:

- Pierdes todos los conjuros que se te habían concedido.
- Recibes nuevos conjuros a tu elección, cuyo nivel total no supere tu propio nivel +1, siempre que ninguno sea de nivel superior a tu propio nivel.
- Prepara todas tus plegarias, que no cuentan para el límite de conjuros.

Expulsar muertos vivientes

Cuando sostienes en alto tu símbolo sagrado y apelas a tu deidad para que te proteja, tira +SAB. * Con un 7+, ningún muerto viviente podrá ponerse a tu alcance mientras continúes rezando y blandiendo tu símbolo sagrado. * Con un 10+, también puedes aturdir momentáneamente a los muertos vivientes inteligentes y hacer huir a aquellos sin mente. Una agresión terminará el efecto y podrán reaccionar de manera normal. Los muertos vivientes dotados de inteligencia pueden encontrar formas de hostigarte a distancia. Son así de listos.

Lanzar conjuro

Cuando lanzas un conjuro concedido por tu deidad, tira +SAB. * Con un 10+, el conjuro es lanzado con éxito y tu deidad no revoca el conjuro, así que puedes lanzarlo de nuevo. * Entre 7 y 9, el conjuro tiene efecto, pero elige una cosa de la siguiente lista:

- Atraes atención no deseada o te pones en riesgo. El DJ te dirá cómo.
- El lanzamiento del conjuro te aleja de tu deidad. Recibes -1 a *Lanzar conjuros* hasta que vuelvas a entrar en *comunión*.
- Después de lanzarlo, el conjuro es revocado por tu deidad. No puedes volver a lanzarlo hasta que no te vuelva a ser concedido.

Equipo

Carga



Tu carga es 10+FUE. Tienes raciones de viaje (5 usos, peso 1) y algún símbolo de tu divinidad (peso 0), descríbelo.

ELIGE TUS DEFENSAS:

- Cota de mallas (armadura 1, peso 1).
- Escudo (+1 armadura, peso 2).

ELIGE UNO:

- Equipo de aventurero (peso 1) y raciones de viaje (5 usos, peso 1).
- Poción curativa (peso 0).

ELIGE TU ARMAMENTO:

- Martillo de guerra (cerca, peso 1).
- Maza (cerca, peso 1).
- Bastón (cerca, a dos manos, peso 1) y vendajes (peso 0).

Movimientos avanzados del clérigo

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

☐ Curador devoto

Cuando **cures a otra persona**, suma tu nivel a la cantidad de daño curada.

☐ Elegido

Elige un conjuro. Se te concede ese conjuro como si fuera de un nivel inferior.

☐ Fortalecer

Cuando **curas a alguien**, también recibe +2 a la siguiente tirada de daño.

☐ La Balanza de la Vida y la Muerte

Cuando **alguien toma su Último aliento en tu presencia**, recibe +1 a la tirada.

☐ Serenidad

Cuando **lanzas un conjuro** ignora la primera penalización de -1 debida a conjuros activos.

☐ Oración de guía

Cuando **sacrifiques algo valioso a tu dios y le rezas pidiendo orientación**, te contará lo que quiere que hagas. Si lo haces, marca experiencia.

☐ Penitente

Cuando **recibes daño y te entregas al dolor**, puedes sufrir +1d4 de daño (ignora armadura). Si lo haces, recibes +1 a la siguiente tirada de *Lanzar conjuros*.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

☐ Apoteosis

La primera vez que pases tiempo en oración de una forma adecuada para tu dios, después de elegir este movimiento, elige una característica asociada a él (garras afiladas, alas con plumas de zafiro, un tercer ojo que todo lo ve, etcétera). Cuando termines tus oraciones habrás ganado permanentemente esa característica física.

☐ Armadura divina

Reemplaza a: *Protección Divina*

Cuando **no lleves armadura ni escudo** tienes armadura 3.

☐ Consagrado

Requiere: *Elegido*

Escoge un conjuro adicional distinto al que seleccionaste para *Elegido*. Se te concede ese conjuro como si fuera de un nivel inferior.

☐ Invencibilidad divina

Reemplaza a: *Intervención divina*

Cuando **entras en comunión**, recibes 2 puntos y pierdes cualquier punto que ya tuvieras. Puedes gastarlos para invocar en dos ocasiones a tu deidad cuando tú o un compañero reciba daño. Tu deidad intervendrá mediante una manifestación apropiada (un súbito golpe de viento, un resbalón afortunado, una explosión de luz) y el daño no tendrá efecto.

☐ Mártir

Reemplaza a: *Penitente*

Cuando **recibes daño y te entregas al dolor**, puedes sufrir +1d4 de daño (ignora armadura). Si lo haces, recibes +1 a la siguiente tirada de *Lanzar conjuros* y sumas tu nivel al daño que el conjuro haga o cure.

☐ Potenciar

Cuando **lanzas un conjuro**, con un 10+ tienes la opción de elegir de la lista correspondiente al resultado de entre 7 y 9, y además elegir uno de los siguientes efectos:

- Los efectos del conjuro se doblan.
- El número de objetivos del conjuro se dobla.

☐ Primeros auxilios

Usa *Curar Heridas Leves* como si fuera una plegaria. No cuenta para el límite de conjuros concedidos.

☐ Protección divina

Cuando **no lleves armadura ni escudo** tienes armadura 2.

☐ Intervención divina

Cuando **entras en comunión**, recibes 1 punto y pierdes cualquier punto que ya tuvieras. Puedes gastarlo para invocar a tu deidad cuando tú o un compañero reciba daño. Tu deidad intervendrá mediante una manifestación apropiada (un súbito golpe de viento, una explosión de luz) y el daño no tendrá efecto.

☐ Multiclase aficionado

Recibes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como si fuera inferior en uno al actual para elegir el movimiento.

☐ Primeros auxilios mejorados

Requiere: *Primeros auxilios*

Usa *Curar Heridas Moderadas* como si fuera una plegaria. No cuenta para el límite de conjuros concedidos.

☐ Potenciar mejorado

Reemplaza a: *Potenciar*

Cuando **lanzas un conjuro**, con un 10-11 tienes la opción de elegir de la lista correspondiente al resultado de entre 7 y 9, y elegir uno de los siguientes efectos. Con un 12+, puedes elegir uno de los siguientes efectos sin elegir nada de la lista de entre 7 y 9.

- Los efectos del conjuro se doblan.
- El número de objetivos del conjuro se dobla.

☐ Providencia

Reemplaza a: *Serenidad*

Ignora dos penalizaciones de -1 debidas a conjuros activos.

☐ Segadora de almas

Cuando **te tomas un tiempo tras un conflicto para dedicar la victoria a tu deidad y atiendes apropiadamente a los muertos**, recibes +1 a la siguiente tirada.

Notas



DUNGEON WORLD

Nombre:

Druída

Nivel

PX

Soy: De mirada sabia, salvaje o acechante. Atuendo ceremonial, ropajes de cuero o piel curtida. Con pelo despeinado, trenzado, o cubierto con una capucha de piel.

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Humano

Estás ligado a los animales igual que tu gente aprendió a domarlos para trabajar el campo y tenerlos en granjas. Siempre puedes adoptar la forma de cualquier animal domesticado, además de aquellos animales que habitan en las tierras con las que estás en sintonía (ver el movimiento *Nacido del barro*).

Elfo

La savia de los antiguos árboles corre por tus venas. Además del lugar con el que elijas estar sintonizado (ver el movimiento *Nacido del barro*), se considera que los Grandes Bosques siempre han sido tu tierra natal.

Mediano

Cantas canciones sanadoras sobre la primavera y los arroyos. Cuando *acampas*, tus compañeros y tú os curáis 1d6 PG más.

Alineamiento

Caótico

Destruir un símbolo de la civilización.

Bueno

Ayudar a crecer a algo o alguien.

Neutral

Eliminar una amenaza no natural.

Vínculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

_____ huele más a presa que a cazador.

Los espíritus me hablaron del gran peligro que seguía a _____.

He mostrado a _____ el ritual secreto de la Tierra.

_____ ha probado mi sangre y yo la suya. Estamos unidos por ella.

PG

Armadura

Daño

1d6

Constitución +6

1 o 2 según equipo

Movimientos iniciales

Cambiaformas

Cuando invocas a los espíritus para cambiar tu forma, tira+SAB. * Con un 10+, recibes 3 puntos. * Entre 7 y 9, recibes 2 puntos. * Si fallas, recibes 1 punto, además de acatar lo que elija el DJ.

Puedes adoptar la forma física de una criatura cuya esencia hayas estudiado o que viva en tu tierra: tus posesiones y tú os fundís para crear una copia perfecta de la forma física de esa criatura. Tienes todas las capacidades y debilidades de la nueva forma (garras, alas e incluso branquias para respirar bajo el agua). Sigues usando tus puntuaciones y modificadores de tus características, pero es posible que sea mucho más difícil desencadenar algunos movimientos (a un gato casero le va a costar trabajo combatir contra un ogro, por ejemplo). El DJ te dirá también uno o dos movimientos asociados con tu nueva forma. Gasta 1 punto para hacer ese movimiento. Cuando te quedes sin puntos vuelves a tu forma natural, pero también puedes decidir desprenderte de todos los puntos que te queden y volver a tu forma natural en cualquier momento. Ver la nota «Movimientos en forma animal» de la página 93.

Nacido del barro

Has aprendido tu magia en un lugar en el que los espíritus son fuertes y te han marcado como uno de los suyos. No importa dónde vayas, ellos viven en ti y te permiten adoptar su forma. Elige una de las siguientes tierras. Estás sintonizado con ella y puedes adoptar la forma de cualquier animal que pueda vivir en ese lugar.

- + Los Grandes Bosques.
- + El Delta del Río.
- + Las Montañas Encumbra-das.
- + Las Praderas Susurrantes.
- + Las Profundidades de la Tierra.
- + El Norte Helado.
- + El Gran Desierto.
- + Las Islas Zafiro.
- + Los Eriales Condenados.
- + Las Ciénagas Apestosas.
- + El Mar Abierto.

Elige un distintivo, un atributo físico que te marque como nacido del barro y que refleje el espíritu de la tierra que has elegido. Puede ser un rasgo animal como cuernos, manchas de leopardo o algo más genérico, como hojas por cabello u ojos brillantes como el cristal. Ese distintivo permanece contigo independientemente de la forma que adoptes.

Alimentado por la Naturaleza

No necesitas comer o beber. Si un movimiento te dice que marques una ración, ignóralo.

Esencia estudiada

Cuando pases un tiempo en contemplación de un espíritu animal puedes añadir a dicha especie a aquellas en las que puedes cambiar tu forma.

Lengua de los espíritus

Los gruñidos, ladridos, trinos y llamadas de las criaturas salvajes son lenguajes para ti. Puedes entender a cualquier animal autóctono de tu tierra (ver el movimiento *Nacido del barro*) o parecido a aquellos cuya esencia hayas estudiado.

Equipo

Carga

Tu carga es 6+FUE. Llevas algún recuerdo de tu tierra, descríbelo.

ELIGE TUS DEFENSAS:

- Armadura de piel (armadura 1, peso 1).
- Escudo de madera (+1 armadura, peso 1).

ELIGE TU ARMAMENTO:

- Cachiporra (cerca, peso 2).
- Bastón (cerca, a dos manos, peso 1).
- Lanza (cerca, arrojadiza, medio alcance, peso 1).

ELIGE UNO:

- Equipo de aventurero (peso 1).
- Hierbas y cataplasmas (2 usos, peso 1).
- Hierba para pipa de los medianos (peso 0).
- 3 antídotos (peso 0).



Movimientos avanzados del druida

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

□ Hermano del cazador

Elige un movimiento de la clase del explorador.

□ Dientes y garras rojas

Cuando adoptes una forma animal apropiada (la de uno peligroso) aumenta tu daño a d8.

□ Comunión de susurros

Cuando pasas tiempo en un lugar sintiendo a los espíritus que viven en él y apelando a ellos, tira+SAB. Se te proporcionará una visión relevante para ti, tus compañeros y los espíritus que os rodean. * Con un 10+, la visión será clara y útil para ti. * Entre 7 y 9, la visión es poco clara y su significado turbio. Si fallas, la visión es desagradable, aterradora o traumatizante; el DJ te la describirá y además recibes -1 a la siguiente tirada.

□ Ojos del tigre

Cuando marcas a un animal (con barro, polvo o sangre) puedes ver a través de sus ojos como si fueran los tuyos propios, sin importar la distancia que os separe. Solo puedes dejar tu marca sobre un animal al mismo tiempo.

□ Mudar

Cuando recibes daño mientras estás en un cambio de forma puedes elegir volver a tu forma natural para no recibir ese daño.

□ Equilibrio

Cuando haces daño, recibes 1 punto de equilibrio. Cuando tocas a alguien y canalizas los espíritus de la vida puedes gastar los puntos de equilibrio. Por cada punto de equilibrio que gastes curas 1d4 PG.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

□ Danza del doppelgänger

Puedes estudiar la esencia de individuos concretos para adoptar su forma exacta, incluyendo hombres, elfos y razas similares. Puedes eliminar tu rasgo distintivo, pero si lo haces recibes -1 hasta que vuelvas a tu forma natural.

□ Sangre y trueno

Reemplaza a: Dientes y garras rojas

Cuando adoptes una forma animal apropiada (la de uno peligroso) aumenta tu daño a d10.

□ El sueño del druida

Una vez que tengas este movimiento, la próxima vez que te encuentres en un entorno seguro y tengas el tiempo suficiente podrás sintonizarte con una nueva tierra. Este efecto tiene lugar una sola vez y el DJ te dirá cuánto tiempo va a llevarte y qué precio tienes que pagar. A partir de ese momento se te considerará nacido del barro en ambos territorios.

□ El que habla con el mundo

Requiere: El que habla con las cosas

Puedes ver los patrones que conforman el tejido del mundo. Ahora puedes aplicar los movimientos de Lengua de los espíritus, Cambiaformas y Esencia estudiada a los elementos en estado puro: tierra, fuego, agua y aire.

□ El que habla con las cosas

Puedes ver a los espíritus de las arenas, del agua y de la piedra. Además de a los animales, puedes aplicar los movimientos de Lengua de los espíritus, Cambiaformas y Esencia estudiada a los objetos naturales inanimados (plantas y rocas) o a criaturas hechas a partir de ellas. Las formas adoptadas pueden ser copias idénticas de los originales o tener cierta movilidad, siendo vagamente humanoides.

□ Creaformas

Cuando cambias de forma, elige una característica: recibes +1 a todas las tiradas usando esa característica hasta que vuelvas a tu forma natural. El DJ elegirá también otra característica: recibes -1 a todas las tiradas con esa característica hasta que vuelvas a tu forma natural.

□ Maestría elemental

Cuando apelas a los espíritus primarios del agua, la tierra, el fuego o el aire para llevar a cabo una tarea, tira+SAB. * Con 10+ elige dos de las siguientes opciones. * Entre 7 y 9 elige una de las siguientes opciones. * Si fallas, tiene lugar una catástrofe como resultado de tu petición.

- El efecto deseado tiene lugar.
- Evitas pagar el precio de la naturaleza.
- Tienes el control.

□ Piel de corteza

Recibes +1 armadura mientras tus pies estén tocando el suelo.

□ Entregarse a la Forma

Cuando realices el movimiento de Cambiaformas tira 1d4 y suma el resultado a los puntos recibidos.

□ Hermana del acechador

Elige un movimiento de la clase del explorador.

□ Moldeaformas

Requiere: Creaformas

Puedes aumentar tu armadura en 1 punto o hacer +1d4 de daño adicional mientras estás en forma animal. Elige una de las opciones cuando cambies de forma.

□ Quimera

Cuando cambias de forma puedes crear un cuerpo híbrido a partir de tres formas distintas. Puedes ser un oso con alas de águila y cabeza de carnero, por ejemplo. Cada característica te proporcionará un movimiento diferente. Por lo demás, tu forma de quimera sigue las mismas reglas que la de Cambiaformas.

□ Tejedor del clima

Cuando estás bajo el cielo abierto a la salida del sol, el DJ te preguntará qué tiempo va a hacer ese día. Dile qué tiempo quieres que haga y acabará pasando.

Notas



DUNGEON WORLD

Nombre:

Explorador Nivel PX

Soy: De mirada indómita, penetrante o animal. Pelo revuelto, calvo o cubierto por una capucha. Capa, ropa de camuflaje o de viaje. Cuerpo ágil, salvaje o fuerte.

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Elfo

Cuando hagas el movimiento de *Realizar un viaje peligroso a través de las tierras salvajes*, tienes éxito en la tarea que se te encomiende como si hubieras sacado un 10+.

Humano

Cuando hagas el movimiento de *Acampar en una mazmorra o ciudad* no necesitas consumir una ración.

Alineamiento

Caótico

Liberar a alguien de sus ataduras, reales o figuradas.

Bueno

Ponerte en peligro para combatir una amenaza no natural.

Neutral

Ayudar a un animal o espíritu de la naturaleza.

Vínculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

He guiado anteriormente a _____ y me debe una.

_____ es un amigo de la naturaleza, así que seré amigo suyo.

_____ no respeta la naturaleza, así que tampoco lo respeto a él (o ella).

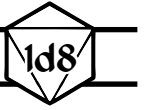
_____ no comprende la vida en el entorno natural, yo le enseñaré.



PG

Armadura

Daño



Constitución +8

1 según equipo

Movimientos iniciales

Rastrear y cazar

Cuando sigues el rastro de pistas dejado por una criatura, tira +SAB. * Con un 7+, sigues el rastro de la criatura hasta que haya un cambio significativo en su dirección o su manera de viajar. * Con un 10+, también puedes elegir 1 de las siguientes opciones:

- Obtienes un dato importante sobre tu presa. El DJ te dirá de qué se trata.
- Determinas el motivo que provocó la desaparición del rastro.

Disparo certero

Cuando atacas a distancia a un enemigo indefenso o sorprendido puedes elegir entre hacer tu daño o decir dónde estás apuntando y tirar +DES.

- **Cabeza:** * 10+: Como el resultado de 7 y 9, más tu daño. * Entre 7 y 9: No hace nada salvo quedarse quieto y embobado durante unos instantes.
- **Brazos:** * 10+: Como el resultado de 7 y 9, más tu daño. * Entre 7 y 9: Deja caer lo que estuviera sosteniendo.
- **Piernas:** * 10+: Como el resultado de 7 y 9, más tu daño. * Entre 7 y 9: Cojea y se mueve despacio.

Ordenar

Cuando haces algo en lo que está entrenado tu compañero animal...

...y atacáis al mismo objetivo, añade su Ferocidad a tu daño.

...y seguís un rastro, añade su Astucia a tu tirada.

...y recibes daño, suma su armadura a la tuya.

...y discernes la realidad, añade su Astucia a tu tirada.

...y parlamentas, añade su Astucia a tu tirada.

...y alguien interfiere contigo, añade su Instinto a su tirada.

Compañero animal

Tienes una conexión sobrenatural con un animal leal a ti. Aunque no puedes hablar con él, siempre hace lo que quieres. Ponle nombre a tu compañero animal y elige su especie:

Lobo, pantera, oso, águila, perro, halcón, gato, búho, paloma, rata o mula.

Elige una base:

- Ferocidad +2, Astucia +1, Armadura 1, Instinto +1
- Ferocidad +2, Astucia +2, Armadura 0, Instinto +1
- Ferocidad +1, Astucia +2, Armadura 1, Instinto +1
- Ferocidad +3, Astucia +1, Armadura 1, Instinto +2

Elige tantas fortalezas como Ferocidad tenga:

Rápido, fuerte, enorme, tranquilo, adaptable, reflejos rápidos, infatigable, camuflaje, feroz, intimidante, sentidos agudos, sigiloso.

Tu compañero animal está entrenado para luchar contra criaturas con forma humanoide. Elige tantos entrenamientos adicionales como su Astucia:

Cazar, buscar, explorar, custodiar, luchar contra monstruos, actuar, viajar, hacer pequeñas tareas.

Elige un número de debilidades igual a su puntuación de Instinto:

Voluble, salvaje, lento, delicado, asustadizo, olvidadizo, terco, débil.

Equipo

Carga



Tu carga es 11+FUE. Tienes raciones de viaje (5 usos, peso 1), una armadura de cuero (armadura 1, peso 1) y un fajo de flechas (munición 3, peso 1).

ELIGE TU ARMAMENTO:

- Arco de cazador (medio y largo alcance, peso 1) y espada corta (cerca, peso 1).
- Arco de cazador (medio y largo alcance, peso 1) y lanza (corto alcance, peso 1).

ELIGE UNA DE LAS OPCIONES SIGUIENTES:

- Equipo de aventurero (peso 1) y raciones de viaje (5 usos, peso 1).
- Equipo de aventurero (peso 1) y un fajo de flechas (munición 3, peso 1).

Movimientos avanzados del explorador

SOLO PUEDES ELEGIR ESTE MOVIMIENTO SI ESTE ES TU PRIMER AVANCE.

☐ Semielfo

Tu linaje se mezcló en algún momento y empieza a notarse. Obtienes el movimiento inicial de elfo si elegiste raza humana al crear el personaje o el de humano si elegiste elfo.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

☐ Empatía animal

Puedes hablar con los animales y entenderlos.

☐ Una presa familiar

Cuando exhibes conocimientos acerca de un monstruo, tira +SAB en lugar de +INT.

☐ Ataque de la víbora

Cuando golpeas a un enemigo con dos armas al mismo tiempo, añade 1d4 de daño adicional por el ataque con la otra mano.

☐ Camuflaje

Cuando te mantienes en silencio en un entorno natural, los enemigos no pueden verte hasta que te muevas.

☐ El mejor amigo del hombre

Cuando permites que tu compañero animal reciba un golpe que iba dirigido a ti, el daño no te afecta y la Ferocidad de tu compañero animal baja a 0, pero si su Ferocidad ya es 0 no puedes usar esta capacidad. Su Ferocidad volverá al valor normal cuando dispongas de unas cuantas horas de descanso junto a tu compañero animal.

☐ Nublarse el sol

Puedes gastar munición adicional antes de tirar los dados con *Disparar*. Por cada punto de munición que gastes puedes elegir un objetivo adicional. Tira una vez y aplica el daño a todos los objetivos.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

☐ Lengua salvaje

Reemplaza a: *Empatía animal*

Puedes hablar y entender a cualquier criatura, siempre que no sea mágica ni extraplanar.

☐ La presa del cazador

Reemplaza a: *Una presa familiar*

Cuando exhibas conocimiento acerca de un monstruo, tira +SAB en lugar de +INT. Con un 12+, además de los efectos normales, puedes preguntarle al DJ cualquier pregunta sobre ese monstruo.

☐ Colmillos de la víbora

Reemplaza a: *Ataque de la víbora*

Cuando golpeas a un enemigo con dos armas al mismo tiempo, añade 1d8 de daño adicional por el ataque con la otra mano.

☐ La tripa de Smaug

Cuando conoces el punto más débil de tu objetivo se considera que tus flechas poseen penetrante 2.

☐ Montaraz

Reemplaza a: *Seguidme*

Cuando realices un viaje peligroso puedes asumir dos tareas. Tira dos veces y usa el mejor resultado para ambas tareas.

☐ Bien entrenado

Elige otro entrenamiento para tu compañero animal.

☐ Seguidme

Cuando realices un viaje peligroso puedes asumir dos tareas. Haz tiradas separadas para cada una de ellas.

☐ Dios en los páramos

Conságrate a una deidad (pon nombre a una nueva o elige una cuya existencia ya haya sido establecida). Obtienes los movimientos de *Comunión* y *Lanzar conjuros* del clérigo. Cuando elijas este movimiento, considérate un clérigo de nivel 1 para utilizar conjuros. Cada vez que ganes un nivel, aumenta tu nivel efectivo de clérigo en 1.

☐ Un lugar seguro

Cuando organizas las guardias nocturnas, todo el mundo recibe un +1 para *Hacer guardia*.

☐ Un lugar más seguro

Reemplaza a: *Un lugar seguro*

Cuando organizas las guardias nocturnas todo el mundo recibe un +1 para *Hacer guardia*. Después de una noche acampando en la que tú hayas organizado las guardias nocturnas, todo el mundo recibe +1 a la siguiente tirada.

☐ Observador

Si tienes éxito al hacer el movimiento de *Rastrear* y *cazar* puedes hacer gratuitamente una pregunta de la lista del movimiento *Discernir la realidad* para saber algo sobre la criatura a la que estás rastreando.

☐ Truco especial

Elige un movimiento de otra clase. Tendrás acceso a ese movimiento mientras actúes junto a tu compañero animal.

☐ Aliado no natural

Tu compañero animal es un monstruo, no un animal. Descríbelo. Dale +2 a Ferocidad y +1 a Instinto y dótalo de un nuevo entrenamiento.

Notas



DUNGEON WORLD

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Enano

Cuando **compartes una bebida con alguien**, puedes *Parlamentar* usando **CON** en lugar de **CAR**.

Elfo

Elige un arma. Puedes tratar las armas de ese tipo como si tuvieran la etiqueta *precisa*.

Mediano

Cuando *Desafías el peligro* utilizando tu pequeño tamaño a tu favor, recibes +1.

Humano

Puedes repetir una tirada de daño (tuya o de otro) una vez por batalla.

Alineamiento

Bueno

Defender a los que son más débiles que tú.

Neutral

Derrotar a un enemigo digno.

Malvado

Matar a un enemigo indefenso o rendido.

Vinculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

- _____ me debe la vida, lo quiera reconocer o no.
- He jurado proteger a _____.
- Me preocupa la capacidad de _____ para sobrevivir en una mazmorra.
- _____ es débil, pero haré que sea tan fuerte como yo.



Nombre:

Guerrero Nivel PX

Soy: De mirada severa, mortal o ansiosa. Pelo revuelto, rapado o con un yelmo magullado. Piel callosa, bronceada o cubierta de cicatrices. Cuerpo macizo, flexible o desfigurado.

PG

Constitución +10

Armadura

De 1 a 3 según equipo

Daño



Movimientos iniciales

Arma distintiva

Esta es tu arma. Hay muchas como ella, pero esta es la tuya. Tu arma es tu mejor amiga. Es tu vida. Eres tan dueño de ella como de tu vida. Sin ti, tu arma es inútil. Sin tu arma, también lo eres tú. Debes empuñarla fielmente.

ELIGE UNA DESCRIPCIÓN BÁSICA; TODAS TIENEN PESO 2:

- Espada.
- Hacha.
- Martillo.
- Lanza.
- Mayal.
- Puños.

ELIGE LA DISTANCIA QUE MEJOR SE AJUSTE A TU ARMA:

- Toque.
- Cerca.
- Corto alcance.

ELIGE DOS MEJORAS:

- Garfios y púas. +1 daño, pero también +1 peso.
- Afilada. Añade *penetrante 2*.
- Perfectamente equilibrada. Añade *precisa*.
- Brilla en presencia de un tipo de criatura a tu elección.
- Filos aserrados. +1 daño.
- Enorme. Añade *escabrosa y contundente*.
- Versátil. Elige un alcance adicional.
- Bien forjada. -1 peso.

ELIGE UN ASPECTO:

- + Antigua.
- + Inmaculada.
- + Decorada.
- + Sinistra.
- + Manchada de sangre.

Blindado

Ignoras la etiqueta *incómoda* de cualquier armadura que lleves.

Doblar barras, alzar puertas

Cuando **usas la fuerza bruta para destruir un obstáculo inanimado**, tira **FUE**. * Con un 10+, elige 3 de las siguientes opciones. * Entre 7 y 9, elige 2.

- + No te lleva mucho tiempo.
- + No hace una cantidad desorbitada de ruido.
- + No resulta dañado nada de valor.
- + Puedes volver a repararlo sin mucho esfuerzo.

Equipo

Carga



Tu carga es 12+**FUE**. Llevas contigo tu arma distintiva y raciones de viaje (5 usos, peso 1).

ELIGE TUS DEFENSAS:

- Cota de malla (armadura 1, peso 1) y equipo de aventurero (peso 1).
- Armadura de escamas (armadura 2, peso 3).

ELIGE DOS:

- 2 pociones de curación (peso 0).
- Escudo (+1 armadura, peso 2).
- 22 monedas.
- Antídoto (peso 0), raciones de viaje (5 usos, peso 1), hierbas y cataplasmas (peso 1).

Movimientos avanzados del guerrero

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

❑ Despiadado

Cuando haces daño, suma +1d4.

❑ Reliquia familiar

Cuando consultes a los espíritus que habitan en tu arma distintiva, te darán orientación relativa a la situación actual y, a cambio, podrán hacerte algunas preguntas. Tira+CAR. * Con un 10+, el DJ te dará muchos detalles. * Entre 7 y 9, el DJ te comunicará una sensación.

❑ Maestría con la armadura

Cuando elijas que tu armadura se lleve la peor parte del daño que te corresponde, el daño se anula, pero debes reducir el valor de la armadura o escudo (a tu elección) en 1. El valor se reduce cada vez que decides hacerlo. El objeto es destruido si la reducción lo deja con armadura 0.

❑ Arma mejorada

Elige una mejora adicional para tu arma distintiva.

❑ Señales de peligro

Cuando *disciernes la realidad* durante el combate, recibes +1.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

❑ Sed de sangre

Reemplaza a: *Despiadado*

Cuando haces daño, suma +1d8.

❑ Armadura perfecta

Reemplaza a: *Maestría con la armadura*

Cuando elijas que tu armadura se lleve la peor parte del daño que te corresponde, el daño se cancela y recibes +1 a la siguiente tirada contra el atacante, pero debes reducir el valor de la armadura o escudo (a tu elección) en 1. El valor se reduce cada vez que decides hacerlo. El objeto es destruido si la reducción lo deja con armadura 0.

❑ Mirada amenazadora

Requiere: *Señales de peligro*

Cuando **entras en combate**, tira+CAR. * Con un 10+, recibes 2 puntos. * Entre 7 y 9, recibes 1 punto. Gasta estos puntos para establecer contacto visual con un PNJ presente, que quedará paralizado o acobardado y no podrá actuar mientras no dejes de mirarlo. * Si fallas, tus enemigos te identifican inmediatamente como la mayor amenaza.

❑ Sabor a sangre

Reemplaza a: *Olor a sangre*

Cuando **hagas Saja-Raja a un enemigo con éxito**, tu siguiente ataque contra el mismo objetivo hace +1d8 de daño.

❑ Interrogador

Cuando **parlamentes con amenazas o la violencia inminente como ventaja**, puedes usar FUE en lugar de CAR.

❑ Olor a sangre

Cuando **hagas Saja-Raja a un enemigo con éxito**, tu siguiente ataque contra el mismo objetivo hace +1d4 de daño.

❑ Multiclase aficionado

Recibes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como si fuera inferior en uno al actual para elegir el movimiento.

❑ Piel de hierro

Recibes +1 armadura.

❑ Herrero

Cuando **tienes acceso a una forja** puedes injertar los poderes mágicos de un arma en tu arma distintiva. Este proceso destruye el arma mágica. Tu arma distintiva gana los poderes mágicos del arma destruida.

❑ Multiclase aguerrido

Requiere: *Multiclase aficionado*.

Recibes un movimiento de otra clase. Trata tu nivel como si fuera inferior en uno al actual para elegir el movimiento.

❑ Piel de acero

Reemplaza a: *Piel de hierro*

Recibes armadura +2.

❑ Con los ojos de la muerte

Cuando **entres en combate**, tira+SAB. * Con un 10+, nombra alguien que saldrá con vida y alguien que morirá. * Entre 7 y 9, nombra alguien que morirá o alguien que vivirá. Nombra PNJ, no personajes jugadores. El DJ hará que tu visión se vuelva realidad, incluso aunque sea remotamente posible. * Si fallas, ves tu propia muerte y recibes -1 hasta que termine la batalla.

❑ Buen ojo para las armas

Cuando **eches un vistazo a las armas del enemigo**, puedes preguntar al DJ cuánto daño hacen.

❑ Guerrero supremo

Cuando **hagas Saja-Raja y sacas un 12+**, haces daño, evitas el ataque y además impresionas, acobardas o asustas a tu enemigo.

Notas



DUNGEON WORLD

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Mediano

Cuando **atacas con un arma a distancia**, haces daño +2.

Humano

Eres un profesional. Recibes +1 cuando **exhibes conocimientos o disciernes la realidad** acerca de actividades criminales.

Alineamiento

Caótico

Lanzarte al peligro sin tener un plan.

Neutral

Evitar ser detectado o colarte en algún lugar.

Malvado

Hacer que sea otro el que se enfrente al peligro o cargue con tus culpas.

Vinculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

- He robado algo a _____.
- _____ me cubre las espaldas cuando todo sale mal.
- _____ conoce detalles incriminatorios sobre mí.
- _____ y yo tenemos una estafa en marcha.

Nombre:

Ladrón

Nivel

PX

Soy: De mirada sospechosa o criminal. Pelo despeinado, rapado o cubierto por una capucha. Ropajes oscuros, sofisticados o normales. Cuerpo ágil, musculado o fofo.

PG

Armadura

Daño

1d8

Constitución +6

1 según equipo

Movimientos iniciales

Experto en trampas

Cuando **te paras un momento a examinar un área peligrosa**, tira+DES. * Con un 10+, recibes 3 puntos. * Entre 7 y 9, recibes 1 punto. Gasta esos puntos a medida que caminas por la zona para realizar las siguientes preguntas:

- + ¿Hay una trampa aquí? Si es así, ¿cómo se activa?
- + ¿Qué hace la trampa cuando se activa?
- + ¿Qué más hay oculto por aquí?

Apuñalar por la espalda

Cuando **atacas a un enemigo sorprendido o indefenso con un arma cuerpo a cuerpo** puedes elegir entre hacer tu daño o tirar+DES. * Con un 10+ elige dos de las siguientes opciones. * Entre 7 y 9, elige una de las siguientes opciones.

- + No te enzarzas en combate.
- + Le haces tu daño+1d6.
- + Creas una ventaja; +1 a la siguiente tirada para ti o un compañero que actúe contigo.
- + Reduce su armadura en 1 hasta que la repare.

Principios flexibles

Cuando **alguien intenta detectar tu alineamiento** puedes decir el que quieras.

Trucos del oficio

Cuando **abres cerraduras, vacías bolsillos o desarmas trampas**, tira+DES. * Con un 10+, lo haces sin problema. * Entre 7 y 9 lo haces, pero el DJ te dará a elegir dos opciones entre sospecha, peligro o un coste.

Envenenador

Has dominado el arte de manejar y utilizar venenos. Elige un veneno de la siguiente lista, el cual ya no es peligroso para ti, y del que tienes tres dosis. Cada vez que tengas tiempo para reunir materiales y un lugar seguro en el que prepararlo puedes hacer gratuitamente tres dosis del veneno que elijas. Ten en cuenta que algunos venenos son *aplicados*, lo que significa que tendrás que aplicarlo sobre algo que beba o ingiera la persona que quieras envenenar. Los venenos de *contacto* solo necesitan tocar al objetivo, pudiendo ser usados incluso en el filo de una espada.

- Aceite de Tagit** (aplicado): El objetivo cae en un sueño ligero.
- Yerbasangre** (contacto): El objetivo inflige -1d4 de daño hasta que sea curado.
- Raizdorada** (aplicado): El objetivo trata a la siguiente criatura que vea como si fuera un aliado de confianza hasta que se demuestre lo contrario.
- Lágrimas de serpiente** (contacto): Cualquiera que haga daño al objetivo tira dos veces y se queda con el mejor resultado.

Equipo

Carga



Tu carga es 9+FUE. Tienes raciones de viaje (5 usos, peso 1), una armadura de cuero (armadura 1, peso 1), 3 dosis del veneno elegido y 10 monedas.

ELIGE TU ARMAMENTO:

- Daga (toque, peso 1) y espada corta (cerca, peso 1).
- Estoque (cerca, preciso, peso 1).

ELIGE UN ARMA A DISTANCIA:

- 3 dagas arrojadizas (arrojadiza, medio alcance, peso 0).
- Arco ajado (medio alcance, peso 2) y un fajo de flechas (munición 3, peso 1).

ELIGE UNA:

- Equipo de aventurero (peso 1).
- Poción curativa (Peso 0).



Movimientos avanzados del ladrón

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

☐ Golpe bajo

Cuando usas un arma con la etiqueta *precisa* o *toque* haces un daño extra de +1d6 al *Apuñalar por la espalda*.

☐ Cauto

Cuando usas *Experto en trampas* siempre consigues +1 punto, aunque saques un 6-.

☐ Opulencia y distinción

Cuando exhibes ostentadamente tu posesión más valiosa, elige a uno de los presentes. Harán todo lo que puedan para obtener ese objeto o uno como ese.

☐ Yo disparé primero

Nunca te cogen por sorpresa. Cuando un enemigo pudiera anticiparse, tú actúas primero.

☐ Maestro envenenador

Tras usar un veneno una vez ya no te resulta peligroso usarlo.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

☐ Jugar sucio

Reemplaza a: *Golpe bajo*

Cuando usas un arma con la etiqueta *precisa* o *toque* haces un daño extra de +1d4, excepto con el movimiento de *Apuñalar por la espalda*, que hace un daño extra de +1d8.

☐ Extremadamente cauto

Reemplaza a: *Cauto*

Cuando usas *Experto en trampas* siempre consigues +1 punto, aunque saques un 6-. Con un 12+, recibes 3 puntos y la próxima vez que te acerques a una trampa el DJ te dirá inmediatamente lo que hace, cómo se activa, quién la puso y cómo puedes usarla en tu beneficio.

☐ Alquimista

Reemplaza a: *Cocinero*

Cada vez que tengas tiempo para reunir materiales y un lugar seguro en el que prepararlo, puedes hacer tres dosis de cualquier veneno que hayas utilizado anteriormente. También puedes describir los efectos de un veneno que deseas crear. EL DJ te dirá que puedes fabricarlo, pero con una o más de las siguientes advertencias:

- Solo funcionará bajo unas circunstancias concretas.
- Lo mejor que puedes conseguir es una versión más débil.
- Tardará un poco en hacer efecto.
- Tendrá efectos secundarios evidentes.

☐ Evasión

Cuando *desafías el peligro* y obtienes un 12+, no solo haces lo que pretendías, sino mucho más: el DJ te ofrecerá un resultado aún mejor, de auténtica belleza, un instante de gracia.

☐ Envenenar

Puedes aplicar los venenos, incluso los más complejos, con un solo pinchazo. Se considera que el veneno es de contacto, en lugar de aplicado, cuando usas un veneno que no sería peligroso al aplicarlo en tu arma.

☐ Cocinero

Cada vez que tengas tiempo para reunir materiales y un lugar seguro en el que prepararlo, puedes hacer tres dosis de un veneno que hayas utilizado anteriormente.

☐ El que lleva las de perder

Cuando te ves superado en número, recibes +1 armadura.

☐ Contactos

Cuando haces saber en el submundo criminal que quieres o necesitas algo, tira+CAR. * Con un 10+, alguien lo tiene y está dispuesto a ofrecértelo. * Entre 7 y 9, tienes que llegar a un acuerdo para conseguir algo similar o lo obtienes con condiciones, tú decides.

☐ El que lleva todas las de perder

Reemplaza a: *El que lleva las de perder*

Recibes +1 armadura. Cuando te ves superado en número, recibes +2 armadura.

☐ Brazo fuerte y excelente puntería

Puedes arrojar cualquier arma cuerpo a cuerpo usando el movimiento de *Disparar*. Siempre pierdes el arma arrojada y no puedes elegir reducir la munición sacando entre 7 y 9.

☐ Ruta de escape

Cuando estás metido hasta el cuello y necesitas una ruta de escape, di cuál es y tira+DES. * Con un 10+ te has ido. * Entre 7 y 9 puedes quedarte o irte, pero a costa de dejar algo atrás o llevarte algo contigo. El DJ te dirá de qué se trata.

☐ Disfraz

Cuando tienes el tiempo y los materiales necesarios puedes crear un disfraz que engañaría a cualquiera, haciéndole creer que eres otra criatura de aproximadamente el mismo tamaño y forma. Tus acciones pueden delatarte, pero tu apariencia no.

☐ Asalto

Cuando te tomas tu tiempo para planear un robo, nombra aquello que quieres robar y hazle las siguientes preguntas al DJ. Cuando actúes de acuerdo con las respuestas que te dé, tus compañeros y tú recibís +1 a la siguiente tirada.

- ¿Quién se dará cuenta de que falta?
- ¿Cuál es la defensa más poderosa?
- ¿Quién vendrá a buscarlo?
- ¿Quién más lo quiere?

Notas



DUNGEON WORLD

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Humano

Cuando rezas en busca de orientación, aunque sea por un instante, y preguntas «¿Qué hay de maldad aquí?», el DJ te responderá sinceramente.

Alineamiento

Legal

Negar la piedad a un criminal o no creyente.

Bueno

Ponerte en peligro para proteger a alguien más débil que tú.

Vínculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

- ¿La mala conducta de _____ pone en peligro su alma!
- _____ ha permanecido junto a mí en la batalla y es alguien en quien puedo confiar plenamente.
- Respeto las creencias de _____, pero espero que algún día vea la verdad.
- _____ es un espíritu valeroso, tengo mucho que aprender de ella (o él).



Nombre:

Paladín

Nivel

PX

Soy: De mirada amable, intensa o brillante. Pelo bien arreglado, calvo, o con yelmo.
Símbolo sagrado desgastado o nuevo. Cuerpo en forma, corpulento o delgado.

PG

Armadura

Daño

1d10

Constitución +10

2 o 3 según equipo

Movimientos iniciales

Gesta

Cuando te embarcas en una misión consagrándote a través de la oración y la limpieza espiritual, indica lo que pretendes hacer:

- Ajusticiar a _____, una enorme plaga para estas tierras.
- Defender _____ de las iniquidades que le asedian.
- Descubrir la verdad sobre _____.

Luego elige dos bendiciones:

- Un inquebrantable sentido de la dirección para llegar a _____.
- Invulnerabilidad contra _____ (por ejemplo, armas de filo, fuego, encantamientos, etcétera).
- Una marca de autoridad divina.
- Sentidos que ven a través de las mentiras.
- Una voz que trasciende las lenguas.
- No sufrir hambre, sed ni sueño.

El DJ te dirá qué voto o votos debes cumplir para mantener tu bendición:

- Honor (prohibición: tácticas cobardes, celadas y otros engaños).
- Templanza (prohibición: placeres carnales y excesos con la comida y la bebida).
- Piedad (requisito: cumplir los servicios sagrados diarios).
- Valor (prohibición: tolerar que viva una criatura malvada).
- Verdad (prohibición: mentir).
- Hospitalidad (requisito: confortar a los necesitados, sin importar quiénes sean)

Blindado

Ignoras la etiqueta de *incómoda* en cualquier armadura que lleves.

Imposición de manos

Cuando tocas a alguien, piel con piel, y rezas pidiendo su bienestar, tira +CAR. * Con un 10+ le curas 1d8 de daño o eliminas una enfermedad. * Entre 7 y 9 también curas, pero el daño o la enfermedad se transfieren a ti.

Yo soy la Ley

Cuando le das una orden a un PNJ amparándote en tu autoridad divina, tira +CAR. * Con un 7+, el PNJ elige una:

- + Hace lo que dices.
- + Se aparta con cuidado y luego huye.
- + Te ataca.

Con un 10+, recibes también +1 a la siguiente tirada contra el PNJ. * Si fallas, hace lo que le da la gana y recibes -1 a la siguiente tirada contra el PNJ.

Equipo

Carga



Tu carga es 12+FUE. Comienzas con raciones de viaje (5 usos, peso 1), una armadura de escamas (armadura 2, peso 3) y alguna marca de fe (peso 0); descríbela.

ELIGE TU ARMA:

- + Alabarda (corto alcance, +1 daño, a dos manos, peso 2).
- + Espada larga (cerca, +1 daño, peso 1) y escudo (armadura +1, peso 2).

ELIGE UNO:

- + Equipo de aventurero (peso 1).
- + Raciones de viaje (5 usos, peso 1) y 1 poción curativa (peso 0).

Movimientos avanzados del paladín

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

☐ Favor divino

Conságrate a una deidad (pon nombre a una nueva o elige de entre las que ya hayan sido establecidas). Obtienes los movimientos de *Comunión* y *Lanzar conjuros* del clérigo. Cuando elijas este movimiento, considérate un clérigo de nivel 1 para utilizar conjuros. Cada vez que ganes un nivel, aumenta tu nivel efectivo de clérigo en 1.

☐ Tutela divina

Cuando recibes daño puedes apretar los dientes y encajar el golpe. Si lo haces no sufres daño, pero sí una debilidad a tu elección. No puedes usar este movimiento si ya tienes las seis debilidades.

☐ Aniquilar

Mientras estés en una *Gesta* haces +1d4 de daño.

☐ Exterminatus

Cuando haces en voz alta la promesa de derrotar a un enemigo, haces +2d4 de daño contra ese enemigo y -4 de daño contra cualquier otro. Este efecto dura hasta que derrotes al enemigo elegido. Si no consigues derrotar a tu enemigo o te rindes, puedes admitir tu fracaso, pero el efecto continuará hasta que encuentres una forma de redimirte.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

☐ Prueba de fe

Requiere: *Favor divino*

Cuando seas testigo de algún tipo de magia divina puedes preguntar al DJ qué deidad ha concedido el conjuro y qué efectos tiene. Recibes +1 si actúas de manera acorde a la respuesta.

☐ Aniquilación sagrada

Reemplaza a: *Aniquilar*

Mientras estés en una *Gesta* haces +1d8 de daño.

☐ Siempre en la vanguardia

Reemplaza a: *¡Cargad!*

Cuando diriges la carga en combate, aquellos a los que lideras reciben +1 a la siguiente tirada y su armadura tendrá +2 en la siguiente tirada.

☐ Defensor insuperable

Reemplaza a: *Defensor acérrimo*

Cuando haces el movimiento de *Defender* recibes siempre +1 punto, incluso aunque saques un 6-. Cuando sacas 12+ en la tirada, en lugar de recibir puntos, haces que la posición de la criatura atacante más cercana te ofrezca una clara ventaja. El DJ te explicará cómo.

☐ Indómito

Cuando sufres una debilidad (aunque sea a través de *Tutela divina*) recibes +1 a la siguiente tirada contra aquello que la causó.

☐ ¡Cargad!

Cuando diriges la carga en combate, aquellos a los que lideras reciben +1 a la siguiente tirada.

☐ Defensor acérrimo

Cuando haces el movimiento de *Defender* recibes siempre +1 punto, incluso aunque saques un 6-.

☐ Organizar ataque

Cuando haces el movimiento de *Saja-Raja*, elige un compañero. Su siguiente ataque contra tu objetivo hace +1d4 de daño.

☐ Protección sagrada

Recibes armadura +1 mientras estés en una *Gesta*.

☐ Voz de la autoridad

Recibes +1 al hacer el movimiento de *Comandar mercenarios*.

☐ Hospitalario

Cuando curas a un compañero, curas +1d8 de daño.

☐ Ataque combinado

Reemplaza a: *Organizar ataque*

Cuando haces el movimiento de *Saja-Raja*, elige un compañero. Su siguiente ataque contra tu objetivo hace +1d4 de daño y además recibe +1 a la siguiente tirada contra el mismo objetivo.

☐ Protección divina

Reemplaza a: *Protección sagrada*

Recibes armadura +2 mientras estés en una *Gesta*.

☐ Autoridad divina

Reemplaza a: *Voz de la autoridad*

Recibes +1 al hacer el movimiento de *Comandar mercenarios*. Con un 12+, los mercenarios superan sus miedos y dudas y hacen lo que les ordenas con especial eficacia y eficiencia.

☐ Hospitalario perfecto

Reemplaza a: *Hospitalario*

Cuando curas a un compañero, curas +2d8 de daño.

☐ Caballero perfecto

Cuando estás en una *Gesta* recibes tres bonificadores, en vez de dos.

Notas



DUNGEON WORLD

Nombre:

Mago

Nivel

PX

Soy: De mirada atormentada, penetrante o loca.

Pelo arreglado, salvaje o con sombrero puntiagudo.

Toga desgastada, elegante o rara. Cuerpo rechoncho, perturbador o delgado.

	VALOR	MOD	DEBILIDAD
FUE			<input type="checkbox"/> -1 Debilitado
CON			<input type="checkbox"/> -1 Enfermo
DES			<input type="checkbox"/> -1 Tembloroso
INT			<input type="checkbox"/> -1 Aturdido
SAB			<input type="checkbox"/> -1 Confundido
CAR			<input type="checkbox"/> -1 Marcado

16 (+2) · 15 (+1) · 13 (+1) · 12 (+0) · 9 (+0) · 8 (-1)

Raza

Elfo

La magia es para ti tan natural como respirar. Trata *Detectar magia* como un truco.

Humano

Elige un conjuro de clérigo. Puedes lanzarlo como si fuera un conjuro de mago.

Alineamiento

Bueno:

Utilizar la magia para ayudar directamente a otro.

Neutral:

Descubrir algo acerca de un misterio mágico.

Malvado:

Utilizar la magia para infundir el miedo y el terror.

Vínculos

Rellena al menos uno de los espacios en blanco con el nombre de uno de tus compañeros:

_____ jugará un papel importante en futuros acontecimientos. ¡Lo he predicho!

_____ me esconde un secreto importante.

_____ desgraciadamente está mal informado sobre cómo funciona el mundo. Le enseñaré todo lo que pueda.



PG

Armadura

Daño



Constitución +4

0 o 1 según equipo

Movimientos iniciales

Libro de conjuros

Has dominado varios conjuros que has transcrito en tu libro de conjuros. Comienzas con tres conjuros de primer nivel en tu libro de conjuros, además de todos los trucos. Cada vez que subas de nivel, añade en tu libro un nuevo conjuro de un nivel igual o inferior al tuyo. Tu libro de conjuros tiene peso 1.

Preparar conjuros

Cuando pasas un tiempo ininterrumpido (una hora o así) en tranquila contemplación de tu libro de conjuros:

- Pierdes todos los conjuros que tenías preparados.
- Prepara los nuevos conjuros que elijas de tu libro de conjuros cuyos niveles en total no superen tu propio nivel+1.
- Prepara todos tus trucos, que no cuentan para el límite de conjuros.

Defensa mágica

Puedes hacer que un conjuro mantenido termine inmediatamente y utilizar la energía que libera al dispararlo para desviar un ataque. El conjuro termina y puedes sustraer su nivel del daño recibido.

Lanzar conjuro

Cuando lanzas un conjuro que tenías preparado, tira+INT. * Con un 10+, el conjuro es lanzado con éxito y no lo olvidas. * Entre 7 y 9, el conjuro tiene efecto, pero elige una cosa de la siguiente lista:

- Atraes atención no deseada o te pones en riesgo. El DJ te dirá cómo.
- Tu conjuro perturba el tejido de la realidad al ser lanzado. Recibes -1 a *Lanzar conjuros* hasta que vuelvas a *Preparar conjuros*.
- Olvidas el conjuro después de lanzarlo. No puedes volver a lanzar ese conjuro hasta que vuelvas a prepararlo.

Ten en cuenta que mantener conjuros con efectos continuados hará que a veces recibas una penalización a tu tirada de *Lanzar conjuros*.

Ritual

Cuando aprovechas un lugar de poder para crear un efecto mágico, dile al DJ lo que estás intentando conseguir. Es posible lograr cualquier efecto con un ritual, pero el DJ te impondrá entre una y cuatro condiciones:

- Te va a llevar días/semanas/meses.
- Primero debes _____.
- Necesitarás ayuda de _____.
- Hará falta mucho dinero.
- Lo mejor que puedes conseguir es una versión menor, poco fiable y limitada.
- Tus compañeros y tú os arriesgáis a _____.
- Tienes que desencantar _____ para lograrlo.

Equipo

Carga



Tu carga es 7+FUE. Tienes un libro de conjuros (peso 1) y raciones de viaje (5 usos, peso 1).

ELIGE UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES:

Armadura de cuero (armadura 1, peso 1).

Bolsa de libros (5 usos, peso 2) y 3 pociones de curación.

ELIGE TU ARMA:

Daga (toque, peso 1).

Bastón (cerca, a dos manos, peso 1).

ELIGE UNO:

Poción de curación (peso 0).

3 antídotos (peso 0).

Movimientos avanzados del mago

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 2 Y 5, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS.

□ Prodigio

Elige un conjuro. Puedes *preparar ese conjuro* como si fuera de un nivel inferior.

□ Magia poderosa

Cuando *lanzas un conjuro*, con un 10+ tienes la opción de elegir de la lista correspondiente al resultado de entre 7 y 9. Si lo haces, puedes elegir uno de los siguientes efectos:

- Los efectos del conjuro se maximizan.
- El número de objetivos del conjuro se dobla.

□ Fuente de sabiduría

Cuando *exhibes conocimientos sobre un tema del que nadie más tenga la menor idea*, recibes +1.

□ Sabelotodo

Cuando *otro personaje busca tu consejo y le dices lo que crees que es mejor*, recibe +1 a la siguiente tirada, siempre y cuando siga tus consejos. Márcate experiencia si lo hace.

□ Libro de conjuros avanzado

Añade un nuevo conjuro a tu libro de conjuros de la lista de conjuros de cualquier clase de personaje.

CUANDO SUBAS A UN NIVEL ENTRE 6 Y 10, ELIGE UNO DE LOS SIGUIENTES MOVIMIENTOS O DE LOS ANTERIORES.

□ Maestro

Requiere: *Prodigio*

Elige un conjuro más, distinto al que seleccionaste para *Prodigio*. Puedes *preparar ese conjuro* como si fuera de un nivel inferior.

□ Magia poderosa mayor

Reemplaza a: *Magia poderosa*

Cuando *lanzas un conjuro*, con un 10-11 tienes la opción de elegir de la lista correspondiente al resultado de entre 7 y 9 y elegir uno de los siguientes efectos. Con un 12+, puedes elegir uno de los siguientes efectos sin elegir nada de la lista de entre 7 y 9.

- Los efectos del conjuro se doblan.
- El número de objetivos del conjuro se dobla.

□ Alma del encantador

Requiere: *Encantador*

Cuando dispongas de tiempo y un entorno seguro para estudiar un objeto mágico que esté en un lugar de poder, puedes amplificar la magia del objeto para que sus efectos sean mayores la próxima vez que lo uses. El DJ te dirá en qué sentido exactamente.

□ Altamente lógico

Reemplaza a: *Lógico*

Cuando *utilices la deducción para analizar tu entorno*, puedes *Discernir la realidad* con INT en lugar de SAB. Con un 12+ puedes hacerle al DJ hasta tres preguntas cualesquiera, sin restringirte a las de la lista.

□ Armadura arcana

Reemplaza a: *Guardia arcana*

Mientras tengas preparado un conjuro de primer nivel o superior, recibes armadura +4.

□ Encantador

Cuando *dispongas de tiempo y un entorno seguro para estudiar un objeto mágico* podrás preguntarle al DJ para qué sirve. El DJ te contestará con sinceridad.

□ Lógico

Cuando *utilices la deducción para analizar tu entorno*, puedes *Discernir la realidad* con INT en lugar de SAB.

□ Guardia arcana

Mientras tengas preparado al menos un conjuro de primer nivel o superior, recibes armadura +2.

□ Contrahechizo

Cuando *intentas contrarrestar un conjuro arcano que te podría afectar* puedes interponer uno de tus conjuros preparados para defenderte. Tira+INT: * Con un 10+, el hechizo ha sido contrarrestado y no te afecta. * Entre 7 y 9, el hechizo ha sido contrarrestado, pero olvidas el conjuro que habías usado para interceptarlo. Este contrahechizo solo te protege a ti; si el hechizo tenía otros objetivos, les afecta normalmente.

□ Estudio rápido

Cuando *ves los efectos de un conjuro arcano*, pregúntale al DJ el nombre del hechizo y sus efectos. Recibes +1 cuando actúes de acuerdo con esas respuestas.

□ Contrahechizo protector

Requiere: *Contrahechizo*

Cuando *un compañero en tu línea de visión sea afectado por un conjuro arcano* puedes contrarrestarlo como si te afectase a ti. Si el conjuro afecta a varios compañeros debe ser contrarrestado por separado para cada uno de ellos.

□ Atadura etérea

Cuando dispones de tiempo con un objetivo voluntario o indefenso puedes crear una atadura etérea con él. Percibes lo que él percibe y puedes *Discernir la realidad* sobre alguien al que tengas atado y su entorno, no importa a qué distancia se encuentre. Alguien que se ate a ti voluntariamente puede comunicarse contigo a través del vínculo como si estuvieseis en la misma habitación.

□ Hilos de marioneta místicos

Cuando *utilices tu magia para controlar los actos de una persona*, no recordará luego lo que le obligaste a hacer y no tendrá nada en contra tuya.

□ Mejorar conjuro

Cuando *haces daño a una criatura* puedes desviar la energía de uno de tus conjuros activos para hacer más daño. Dispersa uno de tus conjuros activos y añade el nivel de ese conjuro a la cantidad de daño provocado.

□ Autopotenciar

Cuando dispones de tiempo, materiales arcanos y un entorno seguro, puedes crear tu propio lugar de poder. Describe al DJ qué tipo de poder posee y cómo estás atándolo al lugar. El DJ te dirá un tipo de criatura que puede estar interesada en tus trabajos.

Notas



Movimientos básicos

☒ Saja-Raja

Cuando ataques a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, tira+FUE. * Con un 10+, haces tu daño al enemigo y además evitas su ataque. A tu elección, puedes hacer +1d6 de daño y exponerte a un ataque del enemigo. * Entre 7 y 9, haces tu daño al enemigo y el enemigo hace un ataque contra ti.

☒ Disparar

Cuando apuntas y disparas contra un enemigo a distancia, tira+DES.

* Con un 10+, consigues un buen disparo, tira dañado. * Entre 7 y 9, elige una (elijas la que elijas, también haces daño):

- Tienes que moverte, y eso te pone en peligro. El DJ te lo describirá.
- Te tienes que conformar con lo que tienes: -1d6 dañado.
- Tienes que disparar varias veces, reduce en 1 tu munición.

☒ Desafiar el peligro

Cuando actúes a pesar de una amenaza inminente o sufras una desgracia, di cómo te enfrentas a ello y tira. Si lo haces...

... mediante fuerza bruta, tira+FUE.

... apartándote o actuando rápido, tira+DES.

... aguantando, tira+CON.

... pensando rápido, tira+INT.

... mediante fortaleza mental, tira+SAB.

... usando tu encanto y habilidad social, tira+CAR.

* Con un 10+ consigues lo que pretendías y la amenaza no surte efecto. * Entre 7 y 9, tropiezas, dudas o no aguantas: el DJ te ofrecerá un resultado peor, un trato difícil o una elección complicada.

☒ Defender

Cuando defiendes a otra persona, objeto o localización que sufra un ataque, tira+CON. * Con un 10+, recibes 3 puntos. * Entre 7 y 9, recibes 1 punto.

Cuando tú o aquello a lo que defiendes sea atacado puedes gastar esos puntos a razón de 1 por cada una de las opciones siguientes:

- Redirigir hacia ti un ataque contra aquello que defiendes.
- Reducir a la mitad el daño o el efecto del ataque.
- Abrir la defensa del atacante a un compañero, que recibe +1 a la siguiente tirada contra el atacante.
- Hacer un daño igual a tu nivel al atacante.

☒ Exhibir conocimientos

Cuando consultas tus vastos conocimientos sobre un tema, tira+INT.

* Con un 10+, el DJ te dirá algo interesante y útil sobre un tema concierne a tu situación. * Entre 7 y 9, el DJ te dirá algo interesante. Depende de ti convertirlo en útil. El DJ puede preguntarte «¿Cómo lo sabes?». Dile la verdad.

☒ Discernir la realidad

Cuando estudias detenidamente una situación o persona, tira+SAB. * Con un 10+, haz 3 preguntas de la lista siguiente al DJ. * Entre 7 y 9, pregunta 1. En cualquier caso, recibes +1 a la siguiente tirada cuando actúes de acuerdo con las respuestas.

- ¿Qué ha pasado recientemente aquí?
- ¿Qué está a punto de pasar?
- ¿Qué debería estar buscando?
- ¿Qué hay aquí que sea útil o valioso para mí?
- ¿Quién manda aquí realmente?
- ¿Qué hay aquí que no es lo que parece?

☒ Parlamentar

Cuando tengas ventaja sobre un personaje del DJ y lo manipules, tira+CAR. La ventaja puede ser algo que quiera o necesite. * Con un 10+, hace lo que le pides si antes le prometes que le darás lo que quieren de ti. * Entre 7 y 9, harán lo que le pides, pero antes querrá pruebas de que cumplirás tu promesa.

☒ Ayudar o interferir

Cuando ayudas o entorpeces a alguien, tira+VÍNCULO con él. * Con un 10+, reciben un +1 o -2 a su tirada, según elijas. * Entre 7 y 9, siguen recibiendo el modificador, pero también te expones a daño, un castigo o un coste.



Movimientos especiales

□ Último aliento

Cuando estás al borde de la muerte llegas a entrever lo que hay más allá de las Puertas Negras del Reino de la Muerte (el DJ te lo describirá). Luego tira (simplemente tira+NADA, a la Muerte no le importa lo guay que seas). * Con un 10+, has engañado a la Muerte. Estás en una situación comprometida, pero sigues vivo. * Entre 7 y 9, la Muerte te ofrecerá un trato. Acéptalo y te estabilizarás. Recházalo y cruzarás las Puertas Negras rumbo al destino que te aguarda. * Si fallas, tu destino está sellado. Eres propiedad de la Muerte y no tardarás en cruzar el umbral. El DJ te dirá cuándo.

□ Impedimenta

Cuando haces un movimiento cargando peso, puede que tengas algunas dificultades. Si el peso que llevas es:

- Igual o inferior a tu Carga, no sufres penalización.
- Mayor que tu Carga, hasta tu Carga+2, recibes -1 hasta que aligeres tu carga.
- Mayor que tu Carga+2, tienes que elegir entre fallar automáticamente o dejar caer al menos 1 peso y tirar a -1.

□ Acampar

Cuando te acomodes para descansar, consume una ración. Si estás en una zona peligrosa, decide el orden de guardia. Puedes subir de nivel si tienes bastantes PX. Cuando te despiertes tras, al menos, unas cuantas horas de sueño ininterrumpido, cúrate tanto daño como la mitad de tus PG máximos.

□ Hacer guardia

Cuando estás de guardia y algo se aproxima al campamento, tira+SAB.

* Con un 10+, eres capaz de despertar al campamento para preparar una respuesta, todo el mundo en el campamento recibe +1 a la siguiente tirada. * Entre 7 y 9, reaccionas un segundo más tarde, tus compañeros en el campamento están despiertos, pero no han tenido tiempo para prepararse. Llevan sus armas y armaduras, pero poco más. * Si fallas, estás en desventaja ante lo que sea que esté deambulando más allá de la luz de la fogata.

□ Realizar un viaje peligroso

Cuando viajáis a través de territorio hostil, elegid a un miembro del grupo para que actúe como guía, otro como vigía y otro como intendente. Cada personaje con una responsabilidad tira+SAB. * Con un 10+:

- El *guía* reduce la cantidad de tiempo necesaria para alcanzar vuestro destino (el DJ dirá en cuánto).
- El *vigía* detectará cualquier problema lo bastante rápido como para permitir os tener ventaja sobre el mismo.
- El *intendente* reduce el número de raciones necesarias en 1.

* Entre 7 y 9, cada uno desempeña su tarea adecuadamente: se consume el número normal de raciones, el viaje dura lo esperado y nadie os pilla por sorpresa, pero tampoco lo pilláis vosotros.

□ Subir de nivel

Cuando tengas tiempo para descansar (horas o días) y PX iguales (o mayores) a tu nivel actual+7, puedes reflexionar sobre tus experiencias y perfeccionar tus habilidades.

- Resta 7+tu nivel actual de tu total de PX.
- Incrementa en 1 tu nivel.
- Elige un nuevo movimiento avanzado de tu clase.
- Si eres un mago también puedes añadir un nuevo conjuro a tu libro.
- Elige una de tus características e incrementala en 1 (eso puede cambiar el modificador). Cambiar la Constitución incrementará tus PG máximos y actuales. Las puntuaciones de las características no pueden ser mayores de 18.

□ Abastecerse

Cuando vas a comprar algo con dinero, puedes comprarlo al precio de mercado si se trata de algo que esté fácilmente disponible en el asentamiento en el que te encuentres. Si se trata de algo especial, más allá de lo que suele estar disponible, o no mundano, tira+CAR. * Con un 10+ encuentras lo que buscas a un precio justo. * Entre 7 y 9, tendrás que pagar más o conformarte con algo que no es exactamente lo que buscas, pero casi. El DJ te dirá cuáles son tus opciones.

□ Festejar

Cuando volvéis triunfantes y hagáis una gran fiesta, gastad 100 monedas y tirad +1 por cada 100 monedas adicionales. * Con un 10+, elegid 3 de las siguientes opciones. * Entre 7 y 9, elegid 1 de las siguientes opciones. * Si fallas, elegid 1 de todos modos, pero la situación se os va de las manos (el DJ dirá en qué sentido).

- Entabláis amistad con un PNJ útil.
- Oís rumores sobre una oportunidad.
- Obtenéis alguna información valiosa.
- No os involucráis en ningún asunto turbio, os hechizan ni engañan.

□ Recuperarse

Cuando no haces nada salvo descansar en un lugar cómodo y seguro durante un día, recuperas todos tus PG. Tras tres días de descanso puedes borrar una debilidad a tu elección. Si estás bajo los cuidados de un curandero (sea mágico o no), curas una debilidad por cada dos días de descanso.

□ Reclutar

Cuando haces saber que quieres contratar ayudantes, tira:

- +1 si haces saber que la paga será generosa.
- +1 si haces saber qué te propones hacer.
- +1 si haces saber que tendrán derecho a una parte de lo que sea que encuentres.
- +1 si tienes una buena reputación por estos lares.

* Con un 10+, puedes elegir entre una serie de solicitantes hábiles y no hay penalización por rechazarlos. * Entre 7 y 9, tienes que conformarte con alguien que es casi lo que buscas o rechazarlo. * Si fallas, alguien influyente y poco adecuado para la tarea declara que quiere acompañarte (algún joven temerario, un bala perdida o un enemigo que aún no sabes que lo es, por ejemplo). Llévalo contigo y acepta las consecuencias, o recházalo. Si rechazas solicitantes, recibes -1 a la siguiente tirada de Reclutar.

□ Cuentas pendientes

Cuando vuelves a un lugar civilizado en el que causaste problemas, tira+CAR. * Con un 10+, se ha corrido la voz de tus actos y todos te reconocen. * Entre 7 y 9, lo mismo que antes, pero el DJ elige una complicación:

- Una autoridad local tiene una orden de arresto contra ti.
- Alguien ha puesto precio a tu cabeza.
- Alguien importante para ti ha sufrido las consecuencias de tus actos.

□ Prepararse

Cuando pasas tu tiempo de ocio estudiando, meditando o entrenando duramente, recibes puntos de preparación. Si te preparas durante una semana o más, recibes 1 punto. Si te preparas durante un mes o más, recibes 3 puntos. Cuando tu preparación sea útil, gasta 1 punto de preparación para recibir un +1 a cualquier tirada. Solo puedes gastar 1 punto de preparación por tirada.

□ Comandar mercenarios

Los mercenarios hacen lo que les dices mientras les pagues y no sea algo claramente peligroso, denigrante o estúpido. Cuando un mercenario se ve en peligro, denigrado o completamente desquiciado a causa de tus órdenes, tira+lealtad. * Con un 10+, se mantienen firmes y continúan cumpliendo órdenes. * Entre 7 y 9 lo hacen por ahora, pero más tarde vendrán con importantes exigencias. Acéptalas o el mercenario renunciará de la peor de las formas.

□ Fin de sesión

Cuando llegas al final de la sesión, escoge un vínculo que creas que haya sido resuelto (que esté completamente explorado, que ya no sea importante u otra cosa). Pregunta al jugador con el que tienes el vínculo si está de acuerdo. Si lo está, marca PX y anota un nuevo vínculo con quien quieras.

Cuando se hayan actualizado todos los vínculos, echa un vistazo a tu alineamiento. Si lo cumpliste al menos una vez a lo largo de la sesión, marca PX.

Luego responded juntos estas tres preguntas:

- ¿Hemos aprendido algo nuevo e importante sobre el mundo?
- ¿Hemos vencido a un monstruo o enemigo importante?
- ¿Hemos obtenido un tesoro memorable?

Por cada respuesta afirmativa, todo el mundo marca PX.

Objetivos, principios y movimientos

OBJETIVOS

Tus objetivos son las cosas que pretendes hacer en todo momento mientras estás dirigiendo una partida de Dungeon World:

- Representar un mundo fantástico.
- Llenar de aventura las vidas de los personajes.
- Jugar para descubrir qué sucede.

PRINCIPIOS

Tus principios son tu orientación. Cuando tengas que hacer un movimiento, ya tendrás una idea de qué tiene sentido hacer. Analiza el movimiento a la luz de tus principios y, si se ajusta, hazlo.

- Dibuja mapas, deja huecos.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Lánzate a los brazos de la fantasía.
- Haz que tus movimientos sean fluidos.
- Nunca digas el nombre de tu movimiento.
- Dale vida a cada monstruo.
- Dale un nombre a cada persona.
- Haz preguntas y usa las respuestas.
- Hazte admirador de los personajes.
- Piensa en peligros.
- Comienza y termina en la ficción.
- Piensa también en lo que sucede fuera de plano.

MOVIMIENTOS

- Utiliza un movimiento de monstruo, peligro o localización.
- Revela una verdad incómoda.
- Muestra señales de una amenaza inminente.
- Haz daño.
- Agota sus recursos.
- Haz que su movimiento se vuelva en su contra.
- Sepáralos.
- Ofrece una oportunidad que se ajuste a las capacidades de una clase.
- Pon de manifiesto un inconveniente de su clase, raza o equipo.
- Ofrece una oportunidad, con o sin coste.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Diles los requisitos o consecuencias y pregunta.

MOVIMIENTOS DE MAZMORRA

- Cambia el entorno.
- Indica la existencia de una amenaza inminente.
- Introduce una nueva facción o tipo de criatura.
- Utiliza una amenaza de una facción o grupo de criaturas ya existente.
- Hazles retroceder.
- Ofrece riquezas con un coste.
- Plantea un desafío a uno de los personajes.

Tesoro

Al igual que los aventureros, los monstruos coleccionan cosas brillantes y útiles. Cuando los jugadores registren las pertenencias de un monstruo (las lleve encima o las tenga almacenadas en otro lugar), descríbelas sin dejarte nada. Si el monstruo había acumulado algo de riqueza puedes hacerlo aleatoriamente con una tirada. Comienza con el dado de daño de la criatura y modifícalo de acuerdo con los siguientes parámetros:

- **Acaparador:** tira dos veces y elige el resultado más alto.
- **Lejos de casa:** añade al menos una ración (utilizable solo por alguien con sus mismos gustos).
- **Mágico:** algún objeto extraño, posiblemente mágico.
- **Divino:** una señal de la deidad o deidades.
- **Planar:** algo que no es de este mundo.
- **Un señor entre los suyos:** +1d4 a la tirada.
- **Antiguo y digno de atención:** +1d4 a la tirada.

Tira el dado de daño del monstruo más cualquier otro dado para determinar su tesoro:

Tirada	Tesoro	Tirada	Tesoro
1	Unas cuantas monedas, 2d8 o así.	10	Un objeto o efecto mágico.
2	Un objeto útil en las circunstancias actuales.	11	Muchas bolsas de monedas por un total de 2d4x100 monedas o así.
3	Varias monedas, unas 4d10.	12	Un símbolo de su cargo (corona, emblema) por un valor de al menos 3d4x100 monedas.
4	Un objeto pequeño (gema u obra de arte) de considerable valor, que valga hasta 2d10x10 monedas, peso 0.	13	Una obra de arte grande de unas 4d4x100 monedas, peso 1.
5	Algún objeto mágico menor.	14	Un objeto único que valga al menos 5d4x100 monedas.
6	Información útil (en forma de pistas, notas, etc.).	15	Toda la información necesaria para aprender un conjuro nuevo. Tira de nuevo.
7	Una bolsa de monedas, en torno a 1d4x100. Peso 1 por cada 100 monedas.	16	Un portal o camino secreto (o indicaciones para encontrar uno). Tira de nuevo.
8	Un objeto pequeño muy valioso (gema u obra de arte) que valga 2d6x100 monedas, peso 0.	17	Algo relacionado con uno de los personajes. Tira de nuevo.
9	Un cofre de monedas u otros objetos pequeños por un valor de 3d6x100 monedas, peso 1.	18	Una fortuna: 1d10x1000 monedas y 1d10x10 gemas por un valor de 2d6x100 monedas cada una.



frente

Nombre:

Descripción

Reparto

Preguntas

Peligro

Peligro

Impulso

Impulso

Destino aciago

Destino aciago

Presagios oscuros

Presagios oscuros

Peligro

Peligro

Impulso

Impulso

Destino aciago

Destino aciago

Presagios oscuros

Presagios oscuros

Conjuros de Clérigo

Plegarias

Cada vez que entras en comunión tienes acceso a todas las plegarias sin necesidad de elegir las y no cuentan para el total de conjuros.

□ Luz Plegaria

Toca un objeto, el cual obtendrá un brillo divino similar al de una antorcha. No proporciona calor ni hace ruido y no requiere de ningún tipo de combustible, pero por lo demás funciona como una antorcha normal y corriente. Tienes control completo sobre el color de la llama. El conjuro permanece mientras el objeto esté en tu presencia.

□ SANCIFICAR Plegaria

El agua y la comida que sostengas en tus manos mientras lanzas este conjuro queda consagrada a tu deidad. Además de pasar a ser sagrada o impía, la sustancia afectada queda purificada de cualquier impureza de origen mundano.

□ GUA Plegaria

El símbolo de tu dios aparece ante ti, señalándote la dirección o el curso de acción que debes tomar, para luego desaparecer. El mensaje es únicamente un gesto y tu comunicación a través de este conjuro es muy limitada.

Conjuros de Clérigo, nivel 1

□ BENDICIÓN Nivel 1 Mantenido

Tu dios sonríe a un combatiente a tu elección. Recibe +1 hasta que termine la batalla siempre que continúe luchando. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ CURAR HERIDAS LEVES Nivel 1

Tu tacto hace que las heridas cicatricen y los huesos dejen de doler. Curas 1d8 de daño a un compañero que estés tocando.

□ DETECTAR ALINEAMIENTO Nivel 1

Elige un alineamiento cuando lances este conjuro: Bueno, Malvado, Legal o Caótico. Serás capaz de detectar brevemente con uno de tus sentidos ese alineamiento. El DJ te dirá quién o qué hay en el entorno que tenga dicho alineamiento.

□ ARMA MÁGICA Nivel 1 Mantenido

El arma que empuñes cuando lanzas este conjuro hace +1d4 de daño hasta que lo disipes. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ PROVOCAR MIEDO Nivel 1 Mantenido

Elige a un objetivo al que puedas ver y un objeto cercano. El objetivo tendrá miedo del objeto mientras mantengas el conjuro. La reacción depende del objetivo: huir, entrar en pánico, rogar, luchar... Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*. No puedes elegir como objetivo a entidades con inteligencia inferior a la animal (constructos mágicos, muertos vivientes, autómatas y cosas por el estilo).

□ SANCUARIO Nivel 1

Cuando lanzas este conjuro marcas con tu paso el perímetro de una zona, que queda consagrada a tu dios. Mientras estés en dicha zona serás alertado cuando alguien actúe con malicia dentro del santuario (incluyendo a los que entren con intenciones dañinas). Cualquiera que reciba curación dentro del santuario cura +1d4 PG.

□ HABLAR CON LOS MUERTOS Nivel 1

Un cadáver habla brevemente contigo. Responderá lo mejor que pueda a cualesquiera tres preguntas que le hagas con el conocimiento que tuviera en vida y el que ha obtenido después de la muerte.

Conjuros de Clérigo, nivel 3

□ ANIMAR A LOS MUERTOS Nivel 3 Mantenido

Invocas a un espíritu hambriento para que posea un cadáver reciente y lo ponga a tu servicio. Eso crea un zombi que sigue tus órdenes hasta donde le permiten sus limitadas capacidades. Trata al zombi como a un personaje, pero con acceso solo a los movimientos básicos. Tiene un modificador de +1 a todas las características y 1 PG. El zombi también recibe 1d4 rasgos de entre los siguientes, a tu elección:

- Tiene talento. Dale a una característica un modificador de +2.
- Es duro. Tiene +2 PG por cada nivel que tengas.
- Tiene un cerebro funcional y puede llevar a cabo tareas complejas.
- No parece estar muerto, al menos durante uno o dos días.

El zombi durará hasta que sea destruido por el daño recibido o hasta que termine el conjuro. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ CURAR HERIDAS MODERADAS Nivel 3

Detienes hemorragias y recompones huesos usando tu magia. Curas 2d8 a un compañero que estés tocando.

□ OSCURIDAD Nivel 3 Mantenido

Elige un área que puedas ver para llenarla de sombras y oscuridad sobrenatural. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ RESURRECCIÓN Nivel 3

Dile al DJ que quieres resucitar a una persona cuya alma no haya abandonado este mundo por completo. La resurrección siempre es posible, pero el DJ puede pedir que cumplas una o más de las siguientes condiciones (posiblemente todas):

- Vas a tardar días/semanas/meses.
- Vas a necesitar la ayuda de _____.
- Vas a necesitar un montón de dinero.
- Vas a tener que sacrificar _____ para conseguirlo.

Dependiendo de las circunstancias, el DJ puede permitirte resucitar a un cadáver inmediatamente, entendiéndose que las condiciones deberán cumplirse más adelante para que el efecto sea permanente, o pedir que se cumplan las condiciones antes de que el cadáver resucite.

□ RETENER PERSONA Nivel 3

Elige a una persona a la que puedas ver. No podrá actuar, salvo para hablar, hasta que no lances otro conjuro o abandones su presencia. El efecto termina de manera inmediata si el objetivo recibe algún tipo de daño.

Conjuros de Clérigo, nivel 5

□ REVELACIÓN Nivel 5

Tu deidad responde a tus oraciones a través de un instante de perfecta lucidez. El DJ arrojará luz sobre la situación actual. Si actúas de acuerdo con esa información, recibes +1 a la siguiente tirada.

□ CURAR HERIDAS CRÍTICAS Nivel 5

Curas 3d8 a un compañero que estés tocando.

□ ADIVINACIÓN Nivel 5

Nombra a una persona, lugar o cosa sobre la que quieras saber más. Tu deidad te proporcionará visiones sobre aquello que has nombrado, tan claras como si estuvieras ahí.

□ CONTAGIO Nivel 5 Mantenido

Elige a una criatura que puedas ver. El objetivo sufrirá una enfermedad a tu elección hasta que termine el conjuro. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ PALABRAS DE LOS SILENCES Nivel 5

Cuando tocas un objeto puedes hablar con los espíritus que lo habitan. El objeto inerte al que toques te responderá lo mejor que pueda a tres preguntas que hagas.

□ VISIÓN VERDADERA Nivel 5 Mantenido

Tu visión se abre a la verdadera naturaleza de las cosas sobre las que posas tus ojos. Puedes atravesar las ilusiones y ver lo que se oculta tras ellas. El DJ describirá el área ante ti, ignorando cualquier ilusión o falsedad, sea o no mágica. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ ACRAPAR ALMA Nivel 5

Atrapas el alma de una criatura moribunda en una gema. La criatura atrapada es consciente de su aprisionamiento, pero todavía puede ser manipulada mediante conjuros, se puede *parlamentar* con ella y otros efectos. Todos los movimientos contra la criatura atrapada se hacen con +1. Puedes liberar el alma en cualquier momento, pero no puedes volver a capturarla una vez la liberes.

Conjuros de Clérigo, nivel 7

□ PALABRA DEL RECUERDO Nivel 7

Elige una palabra. La primera vez que la pronuncies tras lanzar el conjuro, tú y los compañeros que te estuvieran tocando mientras se lanzó el conjuro volveréis inmediatamente al mismo lugar donde lanzaste el conjuro. Solo puedes mantener una misma localización en la memoria. Si vuelves a lanzar Palabra del Recuerdo antes de pronunciar la palabra, la nueva palabra reemplazará a la anterior.

□ CURAR Nivel 7

Curas todo el daño recibido a un compañero que estés tocando, hasta sus PG máximos.

□ DAÑAR Nivel 7

Puedes azotar con la ira divina a un enemigo que toques. Le haces 2d8 puntos de daño y tú recibes 1d6 puntos de daño. Este daño atraviesa armadura.

□ AMPUCAR Nivel 7 Mantenido

Elige un apéndice del objetivo como un brazo, tentáculo o ala. El apéndice será mágicamente amputado de su cuerpo sin causar daño, aunque sí un considerable dolor. El apéndice faltante puede, por ejemplo, evitar que una criatura voladora vuele o que un toro te ensarte en su cornamenta. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ MARCA DE LA MUERTE Nivel 7

Elige una criatura de la que conozcas su verdadero nombre. Este conjuro crea unas runas permanentes en una superficie elegida por ti que, si son leídas por la criatura, la matarán.

□ CONTROLAR EL CIELO Nivel 7

Reza para que llueva, haga sol, viento o nieve. En un plazo de un día tu dios responderá a tus oraciones. El tiempo cambiará de acuerdo con tus deseos y durará unos cuantos días.

Conjuros de Clérigo, nivel 9

□ TORMENTA DE VENGANZA Nivel 9

Tu deidad hace que se produzca la tormenta no natural que tú prefieras. Una lluvia de sangre o ácido, nubes de almas, vientos que levantan edificios o cualquier temporal que puedas imaginar: pídelo y aparecerá.

□ REPARAR Nivel 9

Elige un evento del pasado del objetivo. Todos los efectos de aquel evento, incluyendo el daño, veneno, enfermedad y efectos mágicos, terminan y son reparados. Los PG se curan y las enfermedades sanan, los venenos son neutralizados y los efectos mágicos cesan.

□ PRESENCIA DIVINA Nivel 9 Mantenido

Todas las criaturas deben pedir tu permiso expreso para abandonar tu presencia o presentarse ante ti. Cualquier criatura que actúe sin tu permiso recibe 1d10 de daño adicional si es dañada en tu presencia. Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ CONSUMIR A LOS MUERTOS Nivel 9

Destruyes a una criatura muerta viviente sin mente al tocarla y robas su energía para curarte a ti mismo o al próximo compañero al que toques. La cantidad de daño sanada es igual a los PG que le quedaran a la criatura antes de que la destruyeses de esta forma.

□ PLAGA Nivel 9 Mantenido

Nombra una ciudad, pueblo, campamento u otro lugar en el que viva gente. Mientras este conjuro esté activo, ese lugar es asolado por una plaga adecuada al dominio de tu deidad (langostas, muertes de primogénitos, etcétera). Cuando mantienes este conjuro recibes -1 a *Lanzar conjuros*.

Conjuros de Mago

Trucos

Todos los trucos se preparan cada vez que *preparas conjuros*, sin necesidad de elegirlos ni contarlos para el total de conjuros.

□ **SIRVIENTE INVISIBLE** Truco Mantenido

Convocas un constructo sencillo e invisible que no puede hacer nada salvo acarrear objetos. Tiene Carga 3 y puede llevar cualquier cosa que le entregues. No puede coger objetos por su cuenta, solo tomarlos de tu mano. Los objetos transportados por un sirviente invisible parecen flotar en el aire unos cuantos pasos tras de ti. Un sirviente invisible que recibe daño o abandona tu presencia es desconvocado inmediatamente, dejando caer todos los objetos que transportase. Por lo demás, el sirviente invisible te sirve hasta que decides finalizar este conjuro.

□ **LUZ** Truco

Un objeto que toques brilla con una luz arcana más o menos igual de resplandeciente que una antorcha. No produce calor ni sonido y no requiere combustible, pero por lo demás funciona como una antorcha normal. Tienes control completo sobre el color de la llama. El conjuro dura tanto tiempo como el objeto esté en tu presencia.

□ **PRESTIDIGITACIÓN** Truco

Puedes realizar truquitos menores de magia real. Si tocas un objeto como parte del lanzamiento del conjuro puedes hacerle cambios cosméticos: limpiarlo, ensuciarlo, calentarlo, darle sabor o cambiar su color. Si lanzas este conjuro sin tocar ningún objeto puedes crear ilusiones menores de un tamaño no superior a ti. La naturaleza ilusoria de los efectos creados con prestidigitación resultan evidentes y no engañarán a nadie, pero pueden distraerles.

Conjuros de Mago, nivel 1

□ **CONTACTAR CON ESPÍRITUS** Nivel 1 Invocación

Nombra al espíritu con el que quieres contactar (o déjasele al DJ). Atraerás a esa criatura de entre los planos, lo bastante como para hablar con ella. Está obligada a responder lo mejor que pueda a una pregunta que le hagas.

□ **DETECTAR MAGIA** Nivel 1 Adivinación

Uno de tus sentidos se sintoniza brevemente con la magia. El DJ te dirá qué es mágico en las inmediaciones.

□ **TELEPATÍA** Nivel 1 Adivinación - Mantenido

Creas un vínculo telepático con una única persona a la que toques, permitiéndote conversar con ella a través del pensamiento. Solo puedes mantener un vínculo telepático al mismo tiempo.

□ **ENCANTAR PERSONA** Nivel 1 Encantamiento - Mantenido

La persona (no animal ni monstruo) a la que toques mientras lanzas el conjuro te creará un amigo hasta que le hagas daño o se demuestre lo contrario.

□ **INVISIBILIDAD** Nivel 1 Ilusión- Mantenido

Toca a un compañero y nadie podrá verle. ¡Es invisible! El conjuro persiste hasta que el objetivo ataca o cancelas el efecto. No puedes lanzar otros conjuros mientras mantengas este.

□ **PROYECTIL MÁGICO** Nivel 1 Evocación

De tus dedos surgen proyectiles de pura magia. Haces 2d4 de daño a un objetivo.

□ **ALARMA** Nivel 1

Camina trazando un círculo mientras lanzas este conjuro. Desde ahora, y hasta que vuelvas a *preparar conjuros*, tu magia te alertará si una criatura cruza el círculo que has trazado. Incluso aunque estés dormido, el conjuro te sacará de tu sueño.

Conjuros de Mago, nivel 3

□ **DISIPAR MAGIA** Nivel 3

Elige un conjuro o efecto mágico en tu presencia y la magia que lo alimenta se dispersará. Los conjuros menores son cancelados y la magia poderosa se queda reducida o disminuida mientras estés cerca.

□ **VISIONES A TRAVÉS DEL TIEMPO** Nivel 3 Adivinación

Lanza este conjuro mientras contemplas una superficie reflectante para ver a través de las profundidades del tiempo. El DJ te revelará detalles de un presagio oscuro que tenga relación contigo, un acontecimiento aciago que tendrá lugar sin tu intervención, pero también te dirá algo útil sobre cómo puedes interferir en el oscuro desenlace del presagio. Son pocos los presagios que afirman que «viviréis felices y comeréis perdices». Lo siento.

□ **BOZA DE FUEGO** Nivel 3 Evocación

Conjuras una poderosa esfera de llamas que envuelve a tu objetivo y a todos los que estén cerca, infligiendo 2d6 de daño que *ignora armadura*.

□ **MIMÉTICO** Nivel 3 Mantenido

Asumes la forma de otra persona que estés tocando mientras lanzas este conjuro. Tus características físicas son idénticas a las tuyas, pero tu comportamiento puede ser distinto. Este cambio persiste hasta que recibas daño o elijas volver a tu propia forma. No puedes usar movimientos del libreto del mago mientras mantengas este conjuro.

□ **IMAGEN ESPECULAR** Nivel 3 Ilusión

Creas una imagen ilusoria de ti mismo. Tira 1d6 cuando eres atacado. Si sacas 4, 5 o 6, el ataque impacta en la ilusión, la imagen se disipa y el conjuro termina.

□ **DORMIR** Nivel 3 Encantamiento

Haces que 1d4 enemigos a los que puedas ver, elegidos por el DJ, caigan dormidos. Este conjuro solo afecta a criaturas capaces de dormir y se despertarán por cosas que les despertarían en condiciones normales: ruidos fuertes, golpes o dolor.

Conjuros de Mago, nivel 5

□ **CEEDA** Nivel 5 Evocación - Mantenido

El objetivo es retenido en una celda mágica, de la que nada puede entrar ni salir. Este conjuro permanece activo hasta que lances otro conjuro o lo disipes. Mientras mantienes este conjuro no puedes perder de vista la celda, y además la criatura enjaulada puede escuchar tus pensamientos.

□ **CONTACTAR CON OTRO PLANO** Nivel 5 Adivinación

Envías una petición a otro plano. Especifica con quién o con qué quieres contactar, indicando su localización, el tipo de criatura, su nombre o título, y se abrirá una vía de comunicación en ambos sentidos con esa criatura. La comunicación puede ser cortada por ti o por la criatura en cualquier momento.

□ **POSEMORFIZAR** Nivel 5 Encantamiento

Puedes cambiar completamente de forma a una criatura que toques, permaneciendo así hasta que lances otro conjuro. Describe la nueva forma, incluyendo los cambios en características, adaptaciones importantes y debilidades principales. El DJ añadirá una o más de las siguientes opciones:

- La forma será inestable y temporal.
- La mente de la criatura también será alterada.
- La forma tiene un beneficio o debilidad inesperada.

□ **INVOCAR MONSTRUO** Nivel 5 Invocación - Mantenido

Un monstruo aparece y te ayuda lo mejor que puede. Trátalo como si fuera tu personaje, pero con acceso únicamente a los movimientos básicos. El monstruo tiene un modificador de +1 en todas las características, 1 PG y utiliza tu dado de daño. El monstruo también recibe 1d6 de los siguientes rasgos:

- Tiene un modificador de +2 en vez de +1 en una característica.
- No es imprudente.
- Hace 1d8 de daño.
- Su vínculo con este plano es fuerte: +2 PG por cada nivel que tengas.
- Posee alguna adaptación útil.

El DJ te dirá qué tipo de monstruo aparece en función de los rasgos que elijas. La criatura permanece en este plano hasta que muera o tú la disperses de nuevo a su plano de origen. Recibes un -1 a *Lanzar conjuros* mientras mantengas este.

Conjuros de Mago, nivel 7

□ **DOMINAR** Nivel 7 Encantamiento - Mantenido

Puedes trasladar tu mente al interior de otra persona que toques. Tira 1d4: el número que saques son puntos que puedes gastar para hacer que el objetivo lleve a cabo una de estas acciones, a razón de 1 punto por acción:

- Decir unas cuantas palabras a tu elección.
- Entregarte algo que posee.
- Hacer un ataque coordinado contra un objetivo a tu elección.
- Responder con sinceridad a una pregunta.

El conjuro termina cuando te quedas sin puntos. Si el objetivo recibe daño, pierdes 1 punto. No puedes lanzar otros conjuros mientras mantienes este.

□ **ATAJO SOMBRIO** Nivel 7 Ilusión

Elige una sombra y se convertirá en un portal para ti y tus compañeros. Este portal llevará a un lugar que tendrás que describir con un número de palabras igual a tu nivel. Atravesar el portal te llevará a ti, y a los compañeros presentes cuando lanzaste el conjuro, al lugar que has descrito. El portal puede ser utilizado solo una vez por cada compañero.

□ **CONCINGENCIA** Nivel 7 Evocación

Elige un conjuro de nivel 5 o inferior que conozcas y describe una condición desencadenante con un número de palabras igual a tu nivel. El conjuro elegido quedará retenido hasta que decidas liberarlo o la condición desencadenante tenga lugar, lo que ocurra primero. No tienes que hacer ninguna tirada para lanzar el conjuro retenido, simplemente tiene efecto. Solo puedes tener un conjuro retenido al mismo tiempo, así que si lanzas *Contingencia* mientras existe otro conjuro retenido, el nuevo conjuro reemplaza al anterior.

□ **VISIÓN VERDADERA** Nivel 7 Adivinación - Mantenido

Puedes ver las cosas como realmente son. Este efecto se mantiene hasta que dices una mentira o cancelas el conjuro. Mientras este conjuro está activo tienes -1 a *Lanzar conjuros*.

□ **NIEBLA MORTAL** Nivel 7 Invocación - Mantenido

Una nube de niebla se arrastra hasta este mundo desde más allá de las Puertas Negras de la Muerte, cubriendo las inmediaciones. Cada vez que una criatura sufra daño en la zona cubierta por la niebla, recibe 1d6 de daño adicional que *ignora armadura*. El conjuro persiste mientras puedas ver el área afectada o hasta que lo canceles.

Conjuros de Mago, nivel 9

□ **ANCIPACIA** Nivel 9 Encantamiento - Mantenido

Elige un objetivo y describe un tipo de criatura o un alineamiento. Las criaturas del tipo o alineamiento descrito no pueden entrar en la línea de visión del objetivo. En caso de hacerlo, tendrá que huir inmediatamente. Este efecto perdura hasta que abandones la presencia del objetivo o anules el conjuro. Mientras mantienes este conjuro recibes un -1 a *Lanzar conjuros*.

□ **ALERTA** Nivel 9 Adivinación

Describe un suceso y el DJ te dirá cuándo tendrá lugar sin importar dónde estés o lo lejos que te encuentres del lugar del suceso. Si lo deseas, puedes ver la localización en la que tendrá lugar el suceso como si estuvieras allí mismo. Solo puedes tener una *Alerta* activa al mismo tiempo.

□ **INVOCACIONES PERFECTAS** Nivel 9 Invocación

Puedes teletransportar a una criatura a tu presencia. Nombra una criatura o describe brevemente un tipo de criatura. Si nombras a una criatura, esa criatura aparecerá ante ti. Si describiste un tipo de criatura, aparecerá ante ti una criatura de ese tipo.

□ **GEMA DEL ALMA** Nivel 9

Puedes atrapar el alma de una criatura moribunda en una gema. La criatura atrapada es consciente de su aprisionamiento y sigue pudiendo ser manipulada por conjuros, movimientos como *Parlamentar* y otros efectos. Todos los movimientos contra la criatura atrapada se realizan con +1. Puedes liberar el alma cuando quieras, pero no podrá volver a ser capturada una vez la liberes.

□ **REFUGIO** Nivel 9 Evocación - Mantenido

Puedes crear una estructura de poder mágico puro que puede ser tan grande como un castillo o tan pequeña como una choza, inmune a todo daño no mágico. La estructura aguanta hasta que salgas de ella o anules el conjuro.