



















# WICKED ONES

NOMBRE

ASPECTO

**IMPULSO OSCURO:** BOCAZAS - CHIFLADO - DESPISTADO  
OBSESO - PARANOICO - RENCOROSO - SÁDICO - TEMERARIO

**TIPO/VULNERABILIDAD:** ÁCIDO - AGUA - CRISTAL  
ELECTRICIDAD - FUEGO - HIELO - ILUSIÓN - LUZ - MENTE  
METAL - RAYO - PLANTA - SOMBRA - SONIDO - TIERRA  
VENENO - VIENTO

## LETARGO

NO CELEBRAS JUERGAS NI CUENTAS BOTÍN, SINO QUE TIRAS EL BOTÍN OBTENIDO PARA ENTRAR EN LETARGO. NO TIENES EQUIPO NI SUMINISTROS Y NO PUEDES GASTAR ORO.

### TIRADAS DE LETARGO

**FRACASO:** PERTURBAN TU LETARGO Y TE EXCEDES. SIEMBRAS EL CAOS EN LA MAZMORRA O SUS ALREDEDORES.

**ÉXITO PARCIAL:** ESTÁS EN LETARGO, PERO NO DESCANSAS. OBTIENES UN CORAZÓN OSCURO.

**ÉXITO:** DUERMES PROFUNDAMENTE Y RECUPERAS TODOS TUS CORAZONES OSCUROS AL SOÑAR CON UNA DE LAS SIGUIENTES: *UNA ESCENA INTERESANTE DE UNA FACCIÓN, LA UBICACIÓN DE UN GRAN TESORO O SECRETOS DEL PASADO.* ESTABLECE UNA VERDAD EN BASE A LO QUE VISTE.

**CRÍTICO:** ADEMÁS DEL ÉXITO, TE DESPIERTAS CON ENERGÍA E INCREMENTAS LOS EFECTOS DE TU TIPO EN UN NIVEL DURANTE ESTE CICLO.

## DEFENSAS



## PANDA DE ESBIRROS

MORAL  REVENTADOS

#	RAZA	TIPO
<b>ACCIONES</b>		
<input type="checkbox"/>	CHARLAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	INVOCAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	ACECHAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	AFINAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	DESTROZAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	ENGAÑAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	EXAMINAR	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	TRASTEAR	<input type="checkbox"/>
<b>MEJORAS (1 ORO PARA CADA UNA)</b>		
<input type="checkbox"/>	ADEPTOS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	ADISTRADOS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	COMPAÑERO	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	DON DE LENGUAS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	EQUIPADOS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	MENTALIDAD	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	PERTRECHADOS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	PRESCINDIBLES	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	VERSÁTILES	<input type="checkbox"/>

**IMPULSO OSCURO:** ADICTOS - AGRESIVOS - CODICIOSOS - DESLEALES  
IMPACIENTES - INESTABLES - PEREZOSOS - SUPERSTICIOSOS



## ESTRÉS

CUANDO EL RELOJ ESTÉ LLENO, PIERDES LOS ESTRIBOS.



## AGALLAS PERSONALIDAD, CORAJE, MAGIA

CHARLAR / *amablemente*

INTIMIDAR / *por la fuerza*

INVOCAR / *con magia*

## MÚSCULOS FUERZA, AGILIDAD, VELOCIDAD

ACECHAR / *sigilosamente*

AFINAR / *con precisión*

DESTROZAR / *con violencia*

## SESOS INTELIGENCIA, PERSPICACIA, PERCEPCIÓN

ENGAÑAR / *con astucia*

EXAMINAR / *con percepción*

TRASTEAR / *con inteligencia*

## REVENTADO CORAZONES OSCUROS

- **AYUDAR:** DAS +EFECTO, PERO ERES VULNERABLE A LAS CONSECUENCIAS.
- **DARLO TODO:** CAMBIAS +EFECTO POR -SITUACIÓN.
- **TRABAJAR EN EQUIPO:** OBTIENES EL RESULTADO MÁS ALTO, PERO CADA PJ QUE HAYA OBTENIDO UN ÉXITO PARCIAL O UN FRACASO SUFRE ESTRÉS.
- **PACTO OSCURO:** OBTIENES +ID A CAMBIO DE UNA CONSECUENCIA.
- **CORAZÓN OSCURO:** AÑADES +ID A LA TIRADA.

- **CONMOCIÓN:** -ID A LA SIGUIENTE TIRADA. DESPUÉS, SE ELIMINA.
- **REVENTADO:** CONMOCIÓN A TODOS LOS ATRIBUTOS. SE ELIMINA CUANDO HAYAN DESAPARECIDO TODAS LAS CONMOCIONES.
- **GOLPE DE GRACIA:** HACES UNA ÚLTIMA ACCIÓN SI TE QUEDA ALGÚN CORAZÓN OSCURO CUANDO VAYAS A MORIR.
- **PERDER LOS ESTRIBOS:** SE TIENE QUE REALIZAR DE INMEDIATO. LAS CAPACIDADES QUE USES EN ESTE ESTADO NO TE GENERAN ESTRÉS.

## AMIGO VIL

- **PLANES DE INCURSIÓN:** ASALTO, EMBOSCADA, ENGAÑO, GOLPE, NEGOCIACIÓN, SIGILO.
- **PROYECTOS DE DESCANSO:** CONSTRUIR, CONTACTAR, ELABORAR, FABRICAR, PREPARAR, RECLUTAR, TORTURAR.

# AURÓVOROS

TIRANOS  
CODICIOSOS

## VÍAS DE CRECIMIENTO

GANAS UN PUNTO EN TRES VÍAS DISTINTAS. CUANDO AUMENTE EL NIVEL DE LA MAZMORRA, AVANZA UN PASO EN DOS VÍAS DE CRECIMIENTO DISTINTAS.

## ALIENTO

- Puedes escupir tu aliento ocasionando un poderoso chorro. Es un efecto de nivel 1 de tu TIPO.
- Puedes sufrir estrés para aumentar el poder del aliento hasta nivel 2.
- Si lo das todo con el estallido, aumenta un nivel en lugar de ganar +efecto. Con un éxito al darlo todo, también ganas un corazón oscuro.

## FEROCIDAD

- Tus armas naturales (elige una): *tienen una ventaja o se convierten en un objeto mágico de nivel 1 de tu TIPO.* Las ventajas recomendadas son *corrosiva, poderosa o terrorífica.*
- Añades otra ventaja o el objeto mágico aumenta a nivel 2. Con un crítico al usar tus armas naturales, también ganas un corazón oscuro.
- Con un éxito en combate cuerpo a cuerpo, puedes sufrir estrés para (elige una): *alejarse al enemigo, manifestar tu TIPO (nivel 1), partir a un enemigo cercano en dos o tragarte al enemigo.*

## GUARIDA

- Una vez por defensa de la mazmorra, puedes manifestar tu TIPO como una trampa, truco o portón en cualquier parte de la mazmorra. Puedes gastar corazones oscuros en estas tiradas.
- Puedes manifestar tu TIPO una segunda vez como una trampa, truco o portón en cualquier parte de la mazmorra. Con un éxito, obtienes un corazón oscuro.
- Puedes acumular un máximo de tres corazones oscuros. Después de defender con éxito la mazmorra de una invasión, recuperas todos tus corazones oscuros.

En tus *flashbacks*, puedes recordar cualquier actividad típica de un aurovoro, como *dar órdenes a tus súbditos, terrorizar los campos o darte un festín.*

## LABORES DE MAZMORA

NIVEL	TIPO	DESCRIPCIÓN

## PALABRAS DE LA LENGUA DE LA LUZ

TÚ	UNO	SÍ	IR	COMER
YO	DOS	NO	HACER	DAR
NOSOTROS	TRES	QUIZÁS	ALTO	COGER
ESO	MÁS	AHORA	MATAR	ORO

## EXP DE COMPLACENCIA

AL FINAL DE CADA SESIÓN, PUEDES DAR 1 EXP MALVADA AL PJ QUE MÁS TE HAYA COMPLACIDO ESTA SESIÓN.

## PIEL

- Elige una para tus escamas: *tienen una ventaja o se convierten en un objeto mágico de nivel 1 de tu TIPO.* Las ventajas recomendadas son *camuflaje, punzantes o resbaladizas.* Ganas una defensa gracias a tus escamas.
- Con un éxito al resistir un ataque físico, puedes hacer una de las siguientes (elige una): *manifestar tu TIPO (nivel 1), provocar miedo en su corazón o romper el arma enemiga.*
- Puedes sufrir estrés para manifestar un aura de tu TIPO a tu alrededor que dure unos instantes. Cuando alguien penetre en el aura, haz una tirada de fortuna con **INVOCAR** para ver si les afecta un efecto de nivel 1 de tu TIPO.
- Los duendes de tu mazmorra tienen +1d durante su acción de descanso y tú controlas en aquello en lo que trabajan en lugar del DJ. También tienes +1d en las luchas de poder.
- Tu reputación atrae a esbirros dispuestos a servirte. Tienen las mejoras *compañero* y *prescindibles*. También tienen una acción de descanso sin tener que pagarles oro.
- Deambulas por la región que rodea a tu mazmorra sembrando el terror. Anuncia un propósito e inicia un reloj de facción que lo represente. Una vez por descanso, puedes despertar de tu letargo y hacer una acción para avanzar el reloj hacia el propósito.

## VUELO

- Tus alas son lo suficientemente fuertes como para volar, aunque debes sufrir estrés para despegar en una situación de amenaza. No maniobras bien en el aire.
- Tus alas son más fuertes y ya puedes confiar más en ellas. Tienes más control a la hora de volar. Ganas una defensa contra ataques de proyectiles.
- Puedes sufrir estrés para llevar a cabo una proeza increíble al volar, como *caer en picado a toda velocidad o generar grandes ráfagas de viento.* Puedes usarlo para llevarte a un jinete o transportar una gran cantidad de mercancías.

# WICKED ONES

NOMBRE \_\_\_\_\_

ASPECTO \_\_\_\_\_

## FESTÍN

No eliminas todo el estrés automáticamente durante la fase de acecho. Debes darte un festín de cerebros para controlar el estrés y el hambre, aunque puedes hacerlo durante cualquier escena. Hace falta una *victima viva que esté sometida o inmovilizada* y además, mientras te das el atracón (que lleva un tiempo), quedas muy vulnerable.

El **hambre** domina tus pensamientos. Si no devoras el cerebro de una criatura viva e inteligente al menos una vez por ciclo, te debilitarás. Si no te diste el festín durante el ciclo anterior, acabas reventado durante la recuperación. Los **cerebros débiles** apenas sacian tu hambre, lo que deja a tu marcador de estrés en 3 segmentos, independientemente de si antes tenías más o menos segmentos.

El **cerebro delicioso** de un enemigo digno o de una víctima con recuerdos especialmente interesantes sacian completamente tu hambre. Eliminas todo el estrés.

## EQUIPO

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SUMINISTROS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## PANDA DE ESBIRROS

MORAL

REVENTADOS

#	RAZA	TIPO
<b>ACCIONES</b>		
<input type="checkbox"/>	CHARLAR	
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR	
<input type="checkbox"/>	INVOCAR	
<input type="checkbox"/>	ACECHAR	
<input type="checkbox"/>	AFINAR	
<input type="checkbox"/>	DESTROZAR	
<input type="checkbox"/>	ENGAÑAR	
<input type="checkbox"/>	EXAMINAR	
<input type="checkbox"/>	TRASTEAR	
<b>MEJORAS (1 ORO PARA CADA UNA)</b>		
<input type="checkbox"/>	ADEPTOS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	ADIESTRADOS	
<input type="checkbox"/>	COMPAÑERO	
<input type="checkbox"/>	DON DE LENGUAS	
<input type="checkbox"/>	EQUIPADOS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	MENTALIDAD	
<input type="checkbox"/>	PERTRECHADOS	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	PRESCINDIBLES	
<input type="checkbox"/>	VERSÁTILES	
<b>IMPULSO OSCURO:</b> ADICTOS - AGRESIVOS - CODICIOSOS - DESLEALES IMPACIENTES - INESTABLES - PEREZOSOS - SUPERSTICIOSOS		

## IMPULSO OSCURO

### ESTRÉS

CUANDO EL RELOJ ESTÉ LLENO, PIERDES LOS ESTRIBOS.



### TIRADAS DE RESISTENCIA

**FRACASO:** SUFRES 3 PUNTOS DE ESTRÉS PARA RESISTIR LA CONSECUENCIA DE MANERA PARCIAL.

**ÉXITO PARCIAL:** SUFRES 2 PUNTOS DE ESTRÉS PARA RESISTIR LA CONSECUENCIA DE MANERA PARCIAL.

**ÉXITO:** SUFRES 1 PUNTO DE ESTRÉS PARA RESISTIR LA CONSECUENCIA POR COMPLETO.

**CRÍTICO:** RECUPERAS 1 PUNTO DE ESTRÉS Y RESISTES LA CONSECUENCIA POR COMPLETO.

**RESISTIR MUERTE**  
**FRACASO:** MUERES.  
**ÉXITO PARCIAL:** INCONSCIENTE. QUEDAS FUERA DE LA ESCENA

## DEFENSAS

## ORO



### PUEDES PAGAR ORO PARA:

- ATRAER A UNA CRIATURA
- CONSEGUIR LA AYUDA DE UN AMIGO VIL
- CONSEGUIR UNA ACCIÓN DE DESCANSO PARA LOS ESBIRROS
- HACER QUE LOS ESBIRROS SE UNAN A UNA INCLUSIÓN
- RECLUTAR ESBIRROS
- MEJORAR ESBIRROS

## NOTAS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ESPACIO LIBRE:

## LABORES DE MAZMORA

NIVEL TIPO DESCRIPCIÓN

NIVEL	TIPO	DESCRIPCIÓN
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## AGALLAS PERSONALIDAD, CORAJE, PSIÓNICA

CHARLAR / *amablemente*

INTIMIDAR / *por la fuerza*

## MÚSCULOS FUERZA, AGILIDAD, VELOCIDAD

ACECHAR / *sigilosamente*

AFINAR / *con precisión*

DESTROZAR / *con violencia*

## SESOS INTELIGENCIA, PERSPICACIA, PERCEPCIÓN

ENGAÑAR / *con astucia*

EXAMINAR / *con percepción*

TRASTEAR / *con inteligencia*



## CORAZONES OSCUROS



- **AYUDAR:** DAS +EFECTO, PERO ERES VULNERABLE A LAS CONSECUENCIAS.
- **DARLO TODO:** CAMBIAS +EFECTO POR -SITUACIÓN.
- **TRABAJAR EN EQUIPO:** OBTIENES EL RESULTADO MÁS ALTO, PERO CADA PJ QUE HAYA OBTENIDO UN ÉXITO PARCIAL O UN FRACASO SUFRE ESTRÉS.
- **PACTO OSCURO:** OBTIENES +1D A CAMBIO DE UNA CONSECUENCIA.
- **CORAZÓN OSCURO:** AÑADES +1D A LA TIRADA.

- **CONMOCIÓN:** -1D A LA SIGUIENTE TIRADA. DESPUÉS, SE ELIMINA.
- **REVENTADO:** CONMOCIÓN A TODOS LOS ATRIBUTOS. SE ELIMINA CUANDO HAYAN DESAPARECIDO TODAS LAS CONMOCIONES.
- **GOLPE DE GRACIA:** HACES UNA ÚLTIMA ACCIÓN SI TE QUEDA ALGÚN CORAZÓN OSCURO CUANDO VAYAS A MORIR.
- **PERDER LOS ESTRIBOS:** SE TIENE QUE REALIZAR DE INMEDIATO. LAS CAPACIDADES QUE USES EN ESTE ESTADO NO TE GENERAN ESTRÉS.

# DEVORAMENTES

VORACES  
MAESTROS PSIÓNICOS

◆ **PSIÓNICA:** Debes sufrir estrés para manifestar poderes de nivel 2 y 3, y sufres las penalizaciones de dados apropiadas como si estuvieses lanzando un conjuro.

CONTROLAR / *Disciplina de la telequinesis*

○ **LEVITACIÓN:** Puedes levitar con la misma facilidad con la que andas. También puedes sufrir estrés para volar por el cielo tan rápido como un halcón durante un pequeño periodo de tiempo.

○ **PROTECCIÓN:** Has perfeccionado tus capacidades telequinéticas para alzar una guardia refleja a tu alrededor. Puedes sufrir estrés para resistir completamente un ataque físico, como si hubieras usado una defensa. *¿Qué forma adopta tu guardia?*

LEER / *Disciplina de la telepatía*

○ **CONSCIENCIA:** Estás constantemente indagando en los pensamientos superficiales de los que te rodean. Los seres vivos nunca te toman por sorpresa y siempre te adelantas a ellos cuando toca actuar. Puedes sufrir estrés para que el DJ te revele un secreto sobre un PNJ la primera vez que te encuentres con él.

○ **PREMONICIÓN:** Los cerebros deliciosos no pueden evitar revelarte sus intenciones. Cualquier aventurero que utilice un movimiento defensivo contra tus poderes psiónicos resta -1d a su tirada. Cuando resistas un movimiento ofensivo de un aventurero, ganas +1d.

MANIPULAR / *Disciplina de la manipulación*

○ **BORRÓN MENTAL:** Puedes sufrir estrés para forzar a alguien que aún no es consciente de tu presencia a ser incapaz de detectarte hasta que le des una razón para hacerlo. Dura bastante tiempo. Después de que hayan advertido tu presencia, es mucho más difícil usarlo de nuevo.

○ **MALAS INTENCIONES:** Con un crítico en un poder de manipulación, ganas un corazón oscuro. Si fracasas, puedes sufrir estrés para cambiar el resultado a un éxito parcial.

SOMETER / *Disciplina de la sumisión*

○ **CAMPO ANTIMAGIA:** Puedes sufrir estrés para crear un campo esférico que anula la magia: todo tipo de magia deja de funcionar dentro de su radio. Cualquiera que intente lanzar magia sufrirá un fuerte castigo mental. La esfera en sí es cristalina y vulnerable a los ataques físicos o que pierdas la concentración.

○ **SERVIDUMBRE:** Puedes lanzar un ritual de nivel 1 para convertir a un aventurero sometido en tu siervo, lo que te ocupa el espacio de la panda de esbirros. Tiene las mejoras *compañero* y *mentalidad (leal)*. También tiene una acción adicional con un valor igual a su nivel y una capacidad de vocación que representa algo que pueda hacer. Si la habilidad necesita que sufra estrés, seras tú quien lo sufra en su lugar.

## EXP MALVADA



ESCOGE UNA CAPACIDAD CUANDO ESTÉ LLENO. GANAS 1 PUNTO DE EXP POR CADA UNA DE LAS SIGUIENTES COSAS QUE HAYAS HECHO EN LA SESIÓN:

- PROGRESASTEIS EN VUESTRO PLAN MAESTRO.
- PARTICIPASTE EN LA ESCENA DE MAZMORRA DE OTRO PJ.
- ACTUASTE COMO UN MONSTRUO.
- UTILIZASTE TU EQUIPO O TUS SUMINISTROS DE FORMA CREATIVA

## EXP OSADA



GANAS UN PUNTO DE ACCIÓN CUANDO ESTÉ LLENO. GANAS 1 PUNTO DE EXP OSADA SI DURANTE ESTA SESIÓN INTERPRETASTE QUEDAR REVENTADO O PERDISTE LOS ESTRIBOS.

## PALABRAS DE LA LENGUA DE LA LUZ

TÚ	UNO	SÍ	IR	COMER
YO	DOS	NO	HACER	DAR
NOSOTROS	TRES	QUIZÁS	ALTO	COGER
ESO	MÁS	AHORA	MATAR	ORO

## AMIGO VIL

\_\_\_\_\_

En tus *flashbacks*, puedes recordar cualquier actividad típica de un devoramientos, como *jugar con un prisionero, encontrar cerebros débiles que masticar o implantar pensamientos.*



# WICKED ONES

NOMBRE \_\_\_\_\_

JUERGA: ANTOJOS - BEBIDA - JUEGO  
OCULTISMO - VENERACIÓN - VIOLENCIA

## RASGOS DEL ROBACARAS

**ROSTROS:** Puedes sufrir estrés para manifestar una copia de la cara de un humanoide completamente indefenso. La víctima debe estar viva durante el proceso. En ese momento, dibuja algunos de sus rasgos distintivos en tu hoja de personaje y añade algunos detalles sobre su dueño. Puedes transformarte en el dueño de la cara durante tanto tiempo como quieras sin sufrir estrés, ganando también la habilidad de hablar su idioma mientras estás transformado. Solo puedes memorizar tres de estas caras a la vez y, cuando las tengas todas, sustituirás una de ellas por la nueva.

**VOCES:** Las caras te hablan, luchando por el control de tu mente. No tienes un impulso oscuro: son estos rostros los que te compelen a actuar. Pueden obligarte a detener una acción si se oponen firmemente ella, obligarte a disfrutar de una de sus propias juergas o a hacer algo fuera de lugar que podría delatarte.

**INJERTO:** Si pierdes los estribos mientras adoptas la forma de una de tus caras, dicha cara se injerta permanentemente en ti. Ya no podrás cambiarla por otra y ocupa uno de tus tres espacios. También te cuesta dos puntos de estrés resistirte a la compulsión de una cara injertada.

**PERSEGUIDO:** La civilización persigue a tu especie. Te temen y desprecian por tu capacidad para pasar desapercibida entre ellos. Cada vez que tu tapadera quede al descubierto y no ocultes tu rastro, el DJ puede guardarse una represalia leve.

**HABLAR CON LA MENTE:** Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier persona que puedas ver, aunque es unidireccional y siempre saben quién les está hablando.

### ESTRÉS

CUANDO EL RELOJ ESTÉ LLENO, PIERDES LOS ESTRIBOS.



### SUMINISTROS



INJERTO

INJERTO

INJERTO

## LABORES DE MAZMORA

NIVEL TIPO DESCRIPCIÓN

NIVEL	TIPO	DESCRIPCIÓN

### ORO



PUEDES PAGAR ORO PARA:

- ATRAER A UNA CRIATURA
- CONSEGUIR LA AYUDA DE UN AMIGO VIL
- CONSEGUIR UNA ACCIÓN DE DESCANSO PARA LOS ESBIRROS
- HACER QUE LOS ESBIRROS SE UNAN A UNA INCURSIÓN
- RECLUTAR ESBIRROS
- MEJORAR ESBIRROS

### TIRADAS DE BOTÍN

FRACASO: CORAZÓN OSCURO. TE ARRIESGAS A EXCEDERTE.

ÉXITO PARCIAL: +1 ORO

ÉXITO: OBJETO VALIOSO

AL COMBINAR 2 ÉXITOS, OBTIENES 1 OBJETO PODEROSO (EL DJ DECIDE CUÁL ES)

### AGALLAS PERSONALIDAD, CORAJE, MAGIA

- CHARLAR / amablemente
- INTIMIDAR / por la fuerza
- INVOCAR / con magia

### MÚSCULOS FUERZA, AGILIDAD, VELOCIDAD

- ACECHAR / sigilosamente
- AFINAR / con precisión
- DESTROZAR / con violencia

### SESOS INTELIGENCIA, PERSPICACIA, PERCEPCIÓN

- ENGAÑAR / con astucia
- EXAMINAR / con percepción
- TRASTEAR / con inteligencia



### CORAZONES OSCUROS



- **AYUDAR:** DAS +EFECTO, PERO ERES VULNERABLE A LAS CONSECUENCIAS.
- **DARLO TODO:** CAMBIAS +EFECTO POR -SITUACIÓN.
- **TRABAJAR EN EQUIPO:** OBTIENES EL RESULTADO MÁS ALTO, PERO CADA PJ QUE HAYA OBTENIDO UN ÉXITO PARCIAL O UN FRACASO SUFRE ESTRÉS.
- **PACTO OSCURO:** OBTIENES +1D A CAMBIO DE UNA CONSECUENCIA.
- **CORAZÓN OSCURO:** AÑADES +1D A LA TIRADA.

En tus **flashback**, puedes recordar cualquier actividad típica de un robacaras, como robar una cara, hacer tareas que parecen cotidianas con la identidad de una de tus caras u ocultar tu rastro.

## PROYECTOS DE DESCANSO

- CONSTRUIR PORTÓN, SALA, TRAMPA O TRUCCO.
- CONTACTAR AMIGO VIL, FACCIÓN O PNJ.
- ELABORAR MEJUNJE O POCIÓN.
- FABRICAR OBJETO, VENTAJA O ARTILUGIO.
- PREPARAR RITUAL.
- RECLUTAR PANDA DE ESBIRROS.
- TORTURAR PRISIONERO.

### RELOJES DE PROYECTO



- **ARRIÉSGATE:** VUELVE A HACER UNA TIRADA DE ACCIÓN DE LA FASE DE DESCANSO, PERO PIERDES LA SITUACIÓN VENTAJOSA

## PANDA DE ESBIRROS

MORAL  REVENTADOS

#	RAZA	TIPO
ACCIONES		MEJORAS (1 ORO PARA CADA UNA)
<input type="checkbox"/> CHARLAR		<input type="checkbox"/> ADEPTOS
<input type="checkbox"/> INTIMIDAR		<input type="checkbox"/> ADIESTRADOS
<input type="checkbox"/> INVOCAR		<input type="checkbox"/> COMPAÑERO
<input type="checkbox"/> ACECHAR		<input type="checkbox"/> DON DE LENGUAS
<input type="checkbox"/> AFINAR		<input type="checkbox"/> EQUIPADOS <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> DESTROZAR		<input type="checkbox"/> MENTALIDAD
<input type="checkbox"/> ENGAÑAR		<input type="checkbox"/> PERTRECHADOS <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> EXAMINAR		<input type="checkbox"/> PRESCINDIBLES
<input type="checkbox"/> TRASTEAR		<input type="checkbox"/> VERSÁTILES
IMPULSO OSCURO: ADICTOS - AGRESIVOS - CODICIOSOS - DESLEALES IMPACIENTES - INESTABLES - PEREZOSOS - SUPERSTICIOSOS		

## AMIGO VIL

### PLANES DE INCURSIÓN

- **ASALTO:** EMPLEAD TODA VUESTRA FUERZA, AHUYENTANDO O ASESINANDO A TODOS LOS QUE SE OPONEN A VOSOTROS.
- **EMBOSCADA:** ATACAD CUANDO MENOS SE LO ESPERAN, PROCURANDO QUE NO DERROTEN A NINGUNO DE VOSOTROS.
- **ENGAÑO:** CONFUNDID, EMBAUCAD, O ENGAÑAD A VUESTRO OBJETIVO PARA QUE HAGA LO QUE QUERÁIS SIN QUE LO SEPA.
- **GOLPE:** ENTRAD A LA FUERZA, CONSEGUID LO QUE QUERÉIS Y ESCAPAD RÁPIDO, SIN DESVIAROS DE VUESTRO PROPÓSITO.
- **NEGOCIACIÓN:** HABLAD, MENTID U OFRECED ALGO PARA CONSEGUIR LO QUE QUERÉIS, DERRAMANDO LA MENOR CANTIDAD DE SANGRE QUE SEA POSIBLE.
- **SIGILO:** INFILTRAROS, ENCONTRAD AQUELLO QUE BUSCÁIS Y ESCABULLIROS EN SILENCIO, SIN QUE OS DETECTEN.

## IMPOSTORES PERVERSOS

◆ **CAMBIAFORMAS:** Puedes sufrir estrés para cambiar físicamente tu aspecto y tu voz durante unos instantes y adoptar la forma de un humanoide que puedas ver en ese momento. Esto incluye la ropa que lleva puesta, pero no los objetos que porta.

○ **ENCARNACIÓN:** Adoptas los rasgos físicos y de personalidad de tus caras. Cada cara tiene una acción que se le da especialmente bien y actúas como si tu puntuación fuera al menos 2d en ella. Con un crítico mientras tengas esa cara, ganas 1 EXP malvada.

○ **ENTRADA PERFECTA:** Puedes sufrir estrés para aparecer en cualquier escena, ya transformado en uno de tus rostros, siempre que puedas explicar razonablemente cómo llegó esa cara allí. Cuando lo hagas, haz una tirada de implicación aparte para determinar lo buena que es tu tapadera.

○ **LADRÓN DE PENSAMIENTOS:** Puedes echar un vistazo a los pensamientos superficiales de aquellos que desconoces tu verdadera naturaleza. Cuando entras en una escena transformado, puedes establecer un único hecho que uno de ellos tenga en mente en ese momento. Ganas +1d cuando actúas en base a esa información.

○ **METOMENTODO:** Se te da muy bien manipular a las facciones desde dentro. Ganas una acción de descanso adicional que solo puedes usar para hacer avanzar o retroceder los relojes de las facciones. Se supone que estás transformado durante este tiempo, aunque no es necesario que sufras estrés.

○ **MUTACIONES GROTESCAS:** Cuando te transformas, puedes cambiar a una versión grotesca de aquello en lo que te has transformado: así, podrías tener múltiples cabezas o las extremidades invertidas. Ganas +1d al horrorizar a alguien con tu apariencia y, si tienes éxito, obtienes un corazón oscuro.

○ **REVELACIÓN DRAMÁTICA:** Puedes revelar tu identidad con una sincronización impecable y aprovecharte de la conmoción generada. Ganas +1d a cualquier acción inmediatamente posterior a mostrar tu verdadera forma.

○ **TRUCOS DE TRANSFORMACIÓN:** Llevas tus poderes de transformación al límite y has aprendido algunos trucos útiles. Sufre estrés para (elige una)... convertirme en un charco de una sustancia viscosa, hacer crecer un arma en tu cuerpo o moverte por las paredes como una araña.

## EXP MALVADA



ESCOGE UNA CAPACIDAD CUANDO ESTÉ LLENO. GANAS 1 PUNTO DE EXP POR CADA UNA DE LAS SIGUIENTES COSAS QUE HAYAS HECHO EN LA SESIÓN:

- PROGRESASTEIS EN VUESTRO PLAN MAESTRO.
- PARTICIPASTE EN LA ESCENA DE MAZMORRA DE OTRO PJ.
- ACTUASTE COMO UN MONSTRUO.
- UTILIZASTE TU EQUIPO O TUS SUMINISTROS DE FORMA CREATIVA

## EXP OSADA



GANAS UN PUNTO DE ACCIÓN CUANDO ESTÉ LLENO. GANAS 1 PUNTO DE EXP OSADA SI DURANTE ESTA SESIÓN INTERPRETASTE QUEDAR REVENTADO O PERDISTE LOS ESTRIBOS.

## PALABRAS DE LA LENGUA DE LA LUZ

TÚ	UNO	SÍ	IR	COMER
YO	DOS	NO	HACER	DAR
NOSOTROS	TRES	QUIZÁS	ALTO	COGER
ESO	MÁS	AHORA	MATAR	ORO