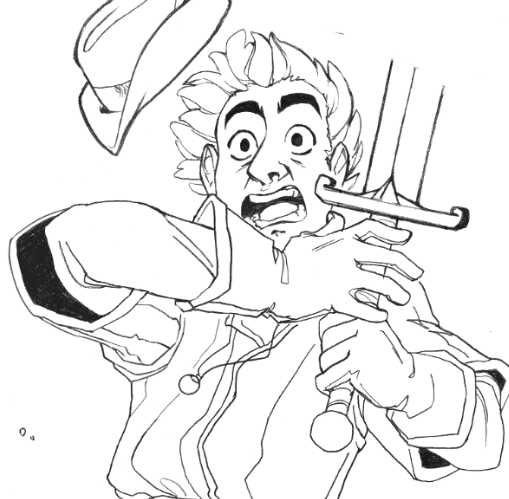


LEVEL ZERO



DEUDA



NOMBRE:

¿POR QUÉ NECESITO 17 MONEDAS?:

ACCIONES: USO MI(S)...		106	206	306	406
PUÑOS	Al usar tus puños, empleas tu potencia física o la fuerza bruta.				
LABIA	Al usar tu labia, hablas, recuerdas hechos o socializas.				
CHISPA	Al usar tu chispa, confías en tu agilidad y tus reflejos.				
BRÍO	Al usar tu brío, recurras a tu fuerza de voluntad y constitución.				

COMIENZAS A JUGAR CON DOS DE LOS CÍRCULOS DISCONTÍNUOS DE 106 MARCADOS. PUEDES MARCAR OTRO CÍRCULO COMO ACCIÓN DE DESCANSO POR UNA CANTIDAD DE MONEDAS = A LA NUEVA PUNTUACIÓN

ARMADURA PUEDES USAR TU ARMADURA PARA BLOQUEAR DAÑO. SIEMPRE QUE LLEVES PUESTA UNA, USES UN ESCUDO O ESTÉS BAJO LOS EFECTOS DEL CONJURO AZUL



ARMADURA PESADA



ESCUDO



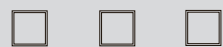
MAGIA

TU BOLSA

COMIENZAS CON 3 OBJETOS. CONSULTA CON TU DJ PARA ESCOGERLOS.



PUEDES CARGAR CON TRES AL IR DE AVENTURAS. SÍ, ARMAS Y ARMADURAS CUENTAN COMO OBJETOS.



DESBLOQUEA 3 HUECOS MÁS POR 2 MONEDAS



DESBLOQUEA 3 HUECOS MÁS POR 3 MONEDAS

OBJETOS SUGERIDOS

UN ARMA

UNA HERRAMIENTA MANUAL

ARMADURA PESADA

UN ESCUDO

UN LIBRO O DIARIO

UN ABALORIO O BARATUJA

UNA ANTORCHA O LINTERNA

UN ESPEJO

UNA VARA DE 2 METROS Y PICO

3 METROS DE CUERDA

UN INSTRUMENTO MUSICAL

UNA MUDA DE ROPA

10 DE MUNICIÓN

UN SACO DE DORMIR

AYUDA: Para obtener un dado adicional, puedes recibir la ayuda de un compañero. Recibirá 1 punto de estrés, describirá como te ayuda y te dará +1D.

ESFUERZO: Puedes hacer un esfuerzo, recibir 2 puntos de estrés y recibir +2D.

TRATO CON LA BRUJA: El DJ puede ofrecerte un trato a cambio de +1D. Estos tratos varían, pero incluyen sacrificar dinero, traicionar amigos, sufrir daño, enfadar a un PNJ o cualquier cosa que se le ocurra al DJ. Si lo aceptas, el Trato con la Bruja tendrá lugar independientemente del resultado de la tirada. Haz el trato, paga el precio y recibe el dado adicional. El Trato con la Bruja es siempre una elección libre. Si no te gusta, simplemente recházala.

DAÑO

	AL RECIBIR DAÑO DE NIVEL 3, NO PUEDES MOVERTTE O ACTUAR A MENOS QUE PAGUES 2 PUNTOS DE ESTRÉS	NECESITAS AYUDA
3		
2		-2D A TIRADAS
1		-1D A TIRADAS

SIEMPRE QUE RECIBAS DAÑO, PUEDES

1. TIRAR POR UN RASGO A TU ELECCIÓN PARA HACER QUE EL DAÑO SEA MENOS MALO.
2. MARCAR UNA CASILLA DE ARMADURA (SIEMPRE QUE LLEVES UNA) PARA REDUCIR DAÑO COMO SI HUBIERAS SACADO UN 6

SI RELLENAS TODAS TUS CASILLAS DE DAÑO Y RECIBES MÁS, TU PERSONAJE LA PALMA. PUEDES SANAR DAÑO COMO ACCIÓN DE DESCANSO GASTANDO UN NÚMERO DE MONEDAS IGUAL AL NIVEL DE DAÑO, COMENZANDO POR EL MENOS SEVERO Y AVANZANDO HACIA ARRIBA.

ESTRÉS



ANGUSTIA



SUFRES ESTRÉS AL IR DE AVENTURAS. SI LA BARRA DE ESTRÉS LLEGA AL MÁXIMO, SUFRES ANGUSTIA. SI TU PERSONAJE ALCANZA 3 NIVELES DE ANGUSTIA, RETÍRALO PARA SIEMPRE.

MAGIA

CONOZCO EL CONJURO

ROJO AMARILLO VERDE AZUL PÚRPURA GRIS

LANZAR UN CONJURO AÚN REQUIERE EL USO DE UNA DE LAS CUATRO ACCIONES. SI NO ESTÁS SEGURO DE CUAL USAR, USA BRÍO PARA REPRESENTAR LA CARGA FÍSICA QUE SUPONE LANZAR UN CONJURO

MONEDAS

