

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 *Acampes* junto a una hoguera grande, recuperas todos tus PG.

Salamandriano

El calor y el fuego (no mágicos) no pueden dañarte.

Alineamiento

Malvado

Sacrificar a una víctima involuntaria a las llamas.

Caótico

Propagar una nueva idea peligrosa.

Neutral

Realizar un sacrificio, voluntario, a cambio de un servicio concreto.

Vinculos

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

- _____ ha sentido el infernal toque del fuego, ahora conoce mi fuerza.
- Le enseñaré a _____ el verdadero significado del sacrificio.
- Tiré algo al fuego por _____ y todavía no me ha pagado su deuda.

Nombre

Humano: Solomon, Timothy, Kalil, Omen, Yohn, Hiko, Agasha, Elisabeth, Harald, Fatia, Khalwa, Adur, Ignis, Yajna, Umlilo.

Salamandriano: Corazón de azufre, Llama ardiente, Látigo abrasador, Garras de ceniza, Demonio ígneo, Vela penetrante, Escama chamuscada, Mecha, Colmillos de ascua.

Inmolador Nivel PX

Soy: De mirada ardiente, cálida o deslumbrante. Con marcas extrañas, cicatrices rituales, piel perfecta. Voz rasgada, susurrante o clamorosa. Actitud arrogante, maníaca o con furia apenas contenida.

PG

Constitución +4

Armadura

Daño



Movimientos iniciales

Hierro ardiente

Cuando **conjuras un arma de fuego puro**, tira+CON. * Con 10+ elige dos de las siguientes opciones, * con 7-9 elige una. Para hacer ataques con esta arma, puedes considerar que tu INT es igual a tu FUE o DES. El arma siempre empieza con las etiquetas *ardiente*, *contacto*, *peligrosa* y 3 usos. Cada ataque que se realiza con el arma consume un uso.

- + Toque
- + Arrojadiza, medio alcance
- + +1 daño
- + Elimina la etiqueta *peligrosa*

Combatir fuego con fuego

Cuando **recibes daño en una cantidad impar** (después de aplicar la armadura), las llamas que arden dentro de ti te ayudan. Tira 1d4 y elige entre añadir a tu *hierro ardiente* (si está activo) tantos usos como tu resultado, guardar ese resultado para convocar más adelante tu *hierro ardiente* o reducir el daño esa cantidad.

Estilo Zuko

Cuando **sometes una llama a tu voluntad**, tira+SAB. * Con 10+ cumple tus órdenes, adoptando la forma y el movimiento que deseas mientras tenga combustible que quemar. * Con un 7-9 el efecto es corto, dura solo un momento.

Dame combustible, dame fuego

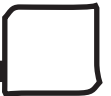
Cuando **miras fijamente a los ojos de alguien de forma intensa**, puedes preguntarle a su jugador «¿Cuál es el combustible de las llamas de tu deseo?». Este responderá la verdad, a pesar de que el personaje no lo sepa o prefiera mantenerlo en secreto.

Hecho a mano

Puedes usar tus manos en lugar de herramientas y fuego para fabricar objetos de metal. Las armas mundanas, las armaduras y las joyas de metal se pueden construir con materias primas. También puedes deshacer estas cosas, pero hacerlo sin tiempo y sin cuidado podría requerir que *Desafieras el peligro* primero.

Equipo

Carga



Tu carga es 9+FUE. No llevas ninguna arma y no necesitas armadura, salvo las llamas que arden dentro de ti. Empiezas con: Un símbolo de tus sacrificios pasados (describelo), equipo de aventurero (5 usos, peso 1) y 1 poción curativa (peso 0).

ELIGE DOS:

- Raciones de viaje (5 usos, peso 1)
- 1 poción curativa (peso 0)
- 10 monedas



Movimientos avanzados del inmolador

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

□ Saber de la llama

Cuando **miras fijamente una fuente de fuego** en busca de respuestas, tira+SAB. Si tienes éxito, el DJ te dirá algo nuevo e interesante sobre la situación actual. * Con 10+, el DJ te dará un buen detalle. * Con 7-9, el DJ te dará una impresión. Si ya sabes todo lo que hay que saber, el DJ te lo dirá.

□ La luz que brilla con el doble de intensidad

Cuando **canalizas las llamas del destino**, puedes considerar una tirada fallida como un 7-9 o un resultado de 7-9 como 10+. Puede ser una tirada que hayas hecho tú u otro personaje. Dile al DJ algo que has perdido: una emoción, un recuerdo o algo inherente a tu ser. No puedes volver a usar este movimiento hasta que no uses *Dura la mitad de tiempo*.

□ Dura la mitad de tiempo

Recibe este movimiento cuando obtienes *La luz que brilla con el doble de intensidad*.

Cuando **sacrificas una victoria a las llamas del destino**, considera que cualquier tirada de 10+ es un fallo.

□ Este fuego aniquilador

Añade las siguientes etiquetas a tus opciones de *Hierro ardiente*: *escabrosa*, *contundente*, *corto alcance*, *medio alcance*, *largo alcance*.

□ Instigador

Cuando **introduces una nueva idea en un PNJ**, tira+CAR. * Con 10+, el personaje cree que la idea ha sido suya y la recibe con fervor. * Con 7-9, su pasión se desvanece después de un día o dos. * Si fallas, responde de forma negativa y se pone en contra de la idea.

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

□ Desde el corazón del infierno

Cuando **convocas fuego** con cualquiera de tus movimientos, puedes reemplazarlo por el mismísimo fuego negro del infierno. Este fuego no desprende calor e ignora armadura, abrasando la propia alma. Las criaturas que no tienen alma no pueden recibir daño de este tipo de llama.

□ Ardiente anillo de fuego

Cuando **fusionas el alma de una persona voluntaria con la tuya**, tira+CAR. * Con un éxito quedarías conectados, sois capaces de sentirlos el uno al otro en la distancia, así como de compartir vuestro estado emocional. * Con 7-9, la conexión es inestable y peligrosa, cuando recibes una debilidad, el otro también la recibe (y viceversa). * Con un fallo, se rechaza el vínculo y ambos elimináis cualquier vínculo que tengáis entre vosotros. Puedes escribir nuevos vínculos con él al *final de la sesión*, como de costumbre. Esta fusión, una vez se lleva a cabo, no se puede deshacer por medios mortales.

Notas

□ Ogdrú Jahad

Consigues el movimiento del Mago *Ritual*. El DJ siempre te dirá lo que tienes que sacrificar para conseguir el efecto que deseas.

□ Como polilla a la llama

Cuando **tientas a una mente débil con tu fuego interior**, tira+SAB. * Con 10+, su voluntad se somete, te seguirá y hará lo que quieras, siempre y cuando nada lo asuste o lo sorprenda. * Con 7-9, el efecto solo es lo suficientemente fuerte como para distraerlo o confundirlo. * Si fallas, se queda inquieto y molesto, ya que tu fuego habrá provocado sus deseos ocultos.

□ Quemar puentes

Cuando **vayas a exhalar tu último aliento**, no lo haces. En cambio, puedes eliminar uno de tus vínculos. Esto es permanente y reduce tus vínculos totales disponibles para siempre. Estás vivo y tienes 1d6 PG. Si no te quedan más vínculos, exhala tu *último aliento* con normalidad.

□ La chispa que enciende la llama

Cuando **alientas el coraje de otros**, tira+CAR. * Con 10+ se quitan de la cabeza todo miedo y duda, envalentonándose al instante. * Con 7-9 este efecto es volátil, se dan cuenta de que es superficial y se acobardan después de un momento o dos. * Si fallas, están acobardados o aterrados de tu presencia.

□ Quemar la moral

Cuando **insultas a un PNJ**, tira+CAR. * Con 10+ no le das tiempo a reaccionar, soporta tu insulto y el desprecio de todos los que te escuchan. * Con 7-9 te has pasado de la raya, se vengará de ti, algún día. * Si fallas, has ido demasiado lejos, el PNJ estalla aquí y ahora.

□ Avivar las llamas

Requiere: *Instigador*

Puedes aplicar los efectos de tu movimiento *Instigador* a un grupo de personas, una docena más o menos, a la vez.

□ Ver el mundo arder

Cuando **abres un canal a los planos ardientes y convocas una tormenta de fuego**, dile al DJ lo que sacrificas y tira+SAB. El cielo se abre y de él cae fuego como si fuera lluvia dentro de un área igual a un pueblo pequeño. Todas las cosas y personas que se encuentran dentro del área reciben el daño pertinente. * Con 10+ puedes extinguir la tormenta con un poco de esfuerzo. * Con 7-9, el fuego escapa a tu control, se propaga y prende allá donde lo lleva el viento y el clima. * Si fallas, algo cruel, inteligente y hambriento surge de la tormenta.

