

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.
- Tener un final feliz.

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

LA BESTIA

La Bestia es ella misma y se deja llevar por sus pasiones, lo que la pone en conflicto con la sociedad y con lo que se considera civilizado. A no ser que abandone aquello que la hace especial y poderosa, no podrá ser aceptada por esa sociedad civilizada.

Su conflicto central es querer ser ella misma y ser aceptada a la vez en un orden social dominante.

Ejemplos del arquetipo:

- + Exploradora errante.
- + Mordida.
- + Criada por bestias.

ESTÉTICAS

(Rodea o inventa una de cada)

- + Comportamiento salvaje, comportamiento hambriento, comportamiento amenazante.
- + Ropa desgarrada, ropa cómoda, ropa quitinosa, ropa de asaltante.
- + Una espada forjada en frío, una espada de dientes, una espada abandonada.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

Atrevimiento	+1	+1
Elegancia	+0	+1
Corazón	+1	-1
Inteligencia	-1	+0
Espíritu	+0	+0



ATREVIMIENTO
habilidad con las armas, fortaleza

ELEGANCIA
gracia y agilidad

CORAZÓN
conciencia y expresión emocionales

INTELIGENCIA
ingenio y conocimiento

ESPIRITU
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona.**

Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear.**

Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional.**

Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre.**

Evádate de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir.**

Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

■ **Gatita enamorada:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:

+ ¿Qué has hecho que crees que piensa que es inapropiado?

■ **Respuesta sin tregua:** Cuando **Comprendes** a una persona en un enfrentamiento físico, puedes hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:

+ ¿Qué te hace despertar la bestia interior?

+ ¿Cómo podría conseguir que me beses?

FEROCIDAD 0 1 2 3 4

Tu valor de Ferocidad empieza en 1. Al llegar a 4, no puedes aguantar más a la bestia y te **Transformas.**

Si tu Ferocidad baja a 0, pierdes el acceso a todas las acciones de libreto hasta que vuelva a subir. Si lo miras por el lado bueno, ahora te aceptan. Encajas. Te has adaptado.

La Ferocidad aumenta cuando:

+ Te expresas de forma impactante mediante tu aspecto.

+ Muestras una emoción intensa que la sociedad quiere que ocultes.

La Ferocidad baja cuando:

+ Crees que tu naturaleza de bestia ha hecho daño a alguien que te importa.

+ Sigues la corriente durante una interacción incómoda para encajar.

TU FORMA TRANSFORMADA

Cuando te Transformes, ¿qué aspecto tiene la bestia?

Acciones De Libreto

(Empieza con la acción marcada y elige dos más)

■ **Transformarse:** Tienes una forma de bestia que puedes adoptar a voluntad y que debes adoptar a la fuerza cuando tu Ferocidad llegue a 4. Cuando lo hagas, describe a todas el aspecto que tiene la bestia, aumenta la Ferocidad a 4 si es inferior y tira **+Atrevimiento.**

10+ Elige dos opciones.

7-9 Elige una.

+ Te sientes en armonía con tu bestia y puedes deshacerte de un Estado.

+ Eres grandiosa y no hay detalle que se te escape; ganas ventaja o una oportunidad con un monstruo.

+ No sabes lo que significa el dolor; ignora la próxima vez que te **Tambalees** mientras sigas transformada.

+ Puedes moverte de maneras que ninguna persona normal podría.

Vuelves a tu forma habitual cuando tu Ferocidad baja de 4. Mientras sigas transformada, puedes anotarte un Estado tantas veces como quieras para evitar reducir tu Ferocidad.

□ **Bollera imponente:** Cuando dejas claro a los enemigos que eres la mayor amenaza, al sacar un 10+, durante el resto de la escena puedes elegir que alguien presente esté impresionada o intrigada contigo. Una vez durante la escena, al conseguir un Lazo de alguien, ganas un Lazo adicional de otra persona que te considera una enemiga.

□ **Salvaje:** Cuando **Pelears**, puedes anotarte un Estado para elegir una opción adicional, incluso con un 6-.

□ **Desvergonzada:** Cuando dices en alto lo que quieres de un PNJ, puedes darle un Lazo tuyo para hacerle una pregunta de la acción **Comprender.**

□ **Testaruda:** Al comprometerte con un objetivo, puedes preguntarle a la GM, una vez por escena, cómo podrías avanzar hacia esa meta de forma que incumpla las normas «civilizadas». Suma +1 una vez para usar la respuesta. Si prefieres no hacerlo, cuenta como una situación incómoda que baja 1 tu Ferocidad, y debes anotarte un Estado.

□ **Rastrear:** Cuando investigas dónde vive alguien, dónde se ubica su campamento o sigues su rastro o el de un objeto importante para ella, puedes tirar **+Corazón** en vez de **+Inteligencia** para **Comprenderla.** Puedes hacerlo incluso si no está presente. También puedes hacer la pregunta «¿Dónde se ha metido?» como si fuera una opción de la lista de esa acción. Con un 7-9, la otra persona se queda con un Lazo tuyo en vez de hacer una pregunta. Di por qué. ¿De verdad huele tan bien o de forma tan amenazante?

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Cogér otra acción de tu libreto.
- Cogér otra acción de tu libreto.
- Cogér una acción de cualquier libreto.
- Cogér una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.*
- Tener un final feliz.*

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

El libreto de la Elegida gira entorno al estatus, las relaciones entre las clases sociales y las demoleadoras expectativas del destino, la familia y el ferviente público.

Su conflicto central es querer ser ella misma a la vez que cumple con las expectativas sociales.

Ejemplos del arquetipo:

- + Princesa mágica.
- + Ídolo del pop.
- + Elegida por una profecía.

ESTÉTICAS

(Rodea o inventa una de cada)

- + Comportamiento estoico, comportamiento benevolente, comportamiento autoritario.
- + Ropa cara, hábito sagrado, ropa que denota el estatus social.
- + Una espada incrustada, una espada ancestral, una espada sagrada.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

ATREVIMIENTO	-1	+0
ELEGANCIA	+1	+1
CORAZÓN	+1	+0
INTELIGENCIA	+0	+1
ESPIRITU	+0	-1



ATREVIMIENTO
habilidad con las armas, fortaleza

ELEGANCIA
gracia y agilidad

CORAZÓN
conciencia y expresión emocionales

INTELIGENCIA
ingenio y conocimiento

ESPIRITU
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona**.
Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear**.
Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional**.
Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre**.
Evádete de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir**.
Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

■ **El amor no es mi Destino:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:

+ ¿Por qué vuestro lugar en la sociedad os impide estar juntas?

■ **Conclusión inevitable:** Cuando **Comprendes** a una persona durante un enfrentamiento físico, puedes hacer una pregunta adicional de esta lista, incluso con un 6-:

+ ¿Qué esperas del futuro?

+ ¿Cuál temes que sea tu destino?

DESTINO

No paran de decirte que tienes un Destino, pero no es lo que tu corazón anhela realmente. Entonces, ¿qué deseas?

Elige dos Aspectos Heroicos y dos Aspectos Trágicos:

Aspectos Heroicos	Aspectos Trágicos
+ Presagios y profecias.	+ Amor imposible.
+ Destreza espiritual.	+ Fin del universo.
+ Heredera de un poder místico.	+ Perder a alguien amado.
+ Pretendientes prestigiosos.	+ Archienemiga.
+ Salvar el mundo.	+ Rival resentida.
+ Apaciguadora de monstruos.	+ Traición.
+ Auxilio de las masas.	+ Seducida por el mal.
+ Elegida por Dios.	+ Codiciada por el Destino.
+ Habilidad legendaria.	+ El final del amor en sí mismo.

- _____ _____
 _____ _____

Cuando actúes conforme a uno de tus Aspectos, márcalo y recibirás +1 una vez. Si es un Aspecto Trágico, anótate también PX. Cuando los cuatro Aspectos estén marcados, describe cómo tu Destino está cada vez más cerca, luego borra las marcas y empieza de nuevo.

Puede que cumplas con tu Destino durante la partida o que lo rechaces con firmeza y ya no sientas la presión de cumplirlo. Ambos casos merecen una escena trascendental. Además, tratar de rechazar tu Destino atrae toda la ira de tus Aspectos y de aquellos que te presionan para cumplirlo. Después, elige un nuevo Destino, asume un nuevo libreto o ten un final feliz.

Acciones De Libreto

(Empieza con la acción marcada y elige dos más)

■ **El día fatídico se acerca:** Cuando pierdas la oportunidad de avanzar hacia tu destino, elige una opción:

+ Alguien con poder sobre ti te hace una petición complicada que te acerca a tu Destino pero que va acompañada de una amenaza.

+ La PJ que más te importa recibe malas noticias y tiene un accidente tan grave que la hace **Tambalearse**.

La GM te dará los detalles, que dependerán de tu Destino. Puede que se espere a que haya un momento de calma en la trama para dejar caer las consecuencias sobre ti.

□ **¿Acaso no sabes quién soy?:** Cuando te topes con alguien que conoce tu reputación (tú lo decides), tira **+Corazón**:

10+ Di dos cosas que haya oído sobre ti.

7-9 Tú dices una y la GM dice otra.

□ **Séquito:** Tienes un grupo de leales ayudantes. Nombra a tres que te acompañan y dales un rasgo: *Peligrosa, Fanática, Ingeniosa, Encantadora*.

Elige una acción básica. Tu séquito te concede +1 en las tiradas para esta acción cuando esté presente. Cuando te vayas a **Tambalearse**, en su lugar, puedes elegir a alguien que hayas nombrado de tu séquito para que muera. Si lo haces, tu séquito gana un Lazo tuyo.

□ **Cotilleo:** Cuando busques información sobre una persona al cotillear sobre ella con quienes la conocen, tira **+Inteligencia**:

10+ Aprendes un secreto peligroso y consigues un Lazo de esa persona.

Puedes hacer una pregunta de **Comprender**.

7-9 Puedes hacer una pregunta de la acción de **Comprender**.

Hablas con alguien peligroso para ti y este puede hacerte una pregunta de la misma lista.

□ **Ayuda desde arriba:** Cuando pidas consejo a un superior, te dará instrucciones e información útil. Anota PX o deshazte de un Estado si haces lo que se te ordena. La otra persona ganará un Lazo tuyo si no lo haces.

□ **iSocorro!:** Eres un imán para los problemas y te persiguen para usarte. Las demás se anotarán PX si **Evitan el desastre** que te iba a ocurrir. Además, cuando seas capturada, tu secuestradora revelará algo que espera conseguir; ganas un Lazo suyo y te anotas PX.

□ **iUbícate!:** Si alguien se atreve a insultarte y tú respondes sin piedad, tira **+Inteligencia**:

10+ Se corre la voz de tu agudo ingenio, consigues +1 una vez y la otra persona elige una.

7-9 La otra persona elige una opción.

+ Retirarse.

+ Quedar en ridículo.

+ Atacarte.

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.*
- Tener un final feliz.*

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

La Devota es una protectora abnegada, entregada a una persona o a una causa. Su conflicto central consiste en la oposición entre su devoción y el cuidado de sí misma.

Ejemplos del arquetipo:

- + Cómplice.
- + Paladina.
- + Amiga protectora.

ESTÉTICAS

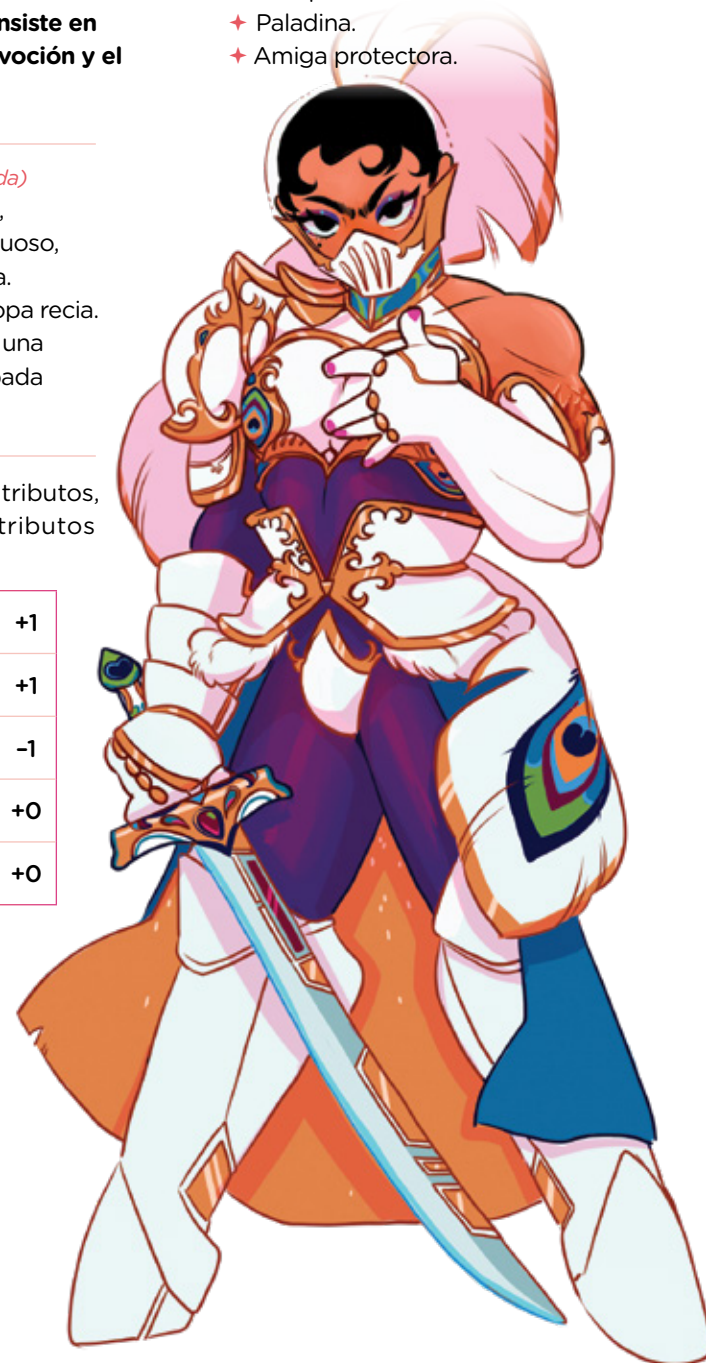
(Rodea o inventa una de cada)

- + Comportamiento duro, comportamiento afectuoso, comportamiento alerta.
- + Armadura, uniforme, ropa recia.
- + Una espada otorgada, una espada usada, una espada defensiva.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

Atrevimiento	+1	+1
Elegancia	+0	+1
Corazón	+0	-1
Inteligencia	-1	+0
Espíritu	+1	+0



Atrevimiento
habilidad con las armas, fortaleza

Elegancia
gracia y agilidad

Corazón
conciencia y expresión emocionales

Inteligencia
ingenio y conocimiento

Espíritu
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona**.

Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear**.
Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional**.
Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre**.
Evádate de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir**.
Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

- **Mi corazón no es mío para darlo:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:
 - + ¿Por qué intentar tener algo con esa persona entraría en conflicto con tu Devoción?
- **¿Por qué vas a luchar?:** Cuando **Comprendas** a una persona durante un enfrentamiento físico, podrás hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:
 - + ¿Por qué estarías dispuesta a arriesgar la vida?
 - + ¿Qué tipo de hazañas ganan tu lealtad?

DEVOCIÓN

(Elige o inventa uno)

- + **A una causa:** Libertad, venganza, justicia, amor, activismo LGTB+.
- + **A una persona:** Una PJ, una señora, una ídolo.
- + **A un poder superior:** Una diosa, una dragona sexy, un planeta con conciencia.

¿Qué tres dogmas de tu Devoción has sentido la tentación de incumplir?

- + Anota un Estado si actúas en contra de tu Devoción, por ejemplo al incumplir sus dogmas o desobedecer a un superior.
- + Cuando **Evitas el desastre**, puedes llevar a alguien objeto de tu Devoción para protegerla.

Las no Devotas no pueden hacer estas acciones con Avances.

- **La última batalla:** Cuando te enfrentas a un enemigo superior en nombre de tu Devoción, puedes tirar +Estados (el número de Estados que tengas anotados) en vez del atributo normal de **Pelear** o **Evitar el desastre** que está a punto de ocurrirle a otro personaje.
- **Lo mejor para ti:** Cuando estás **Enamorada** de alguien, puedes tratarla como objeto de tu Devoción. Además, cuando hagas algo que le ayude a ser romántica con otra persona que no seas tú, anótate PX.

ACCIONES DE LIBRETO

(Empieza con la acción marcada y elige dos más)

- **Sacrificio fanático:** Puedes anotarte un Estado para evitar que se le inflija un Estado a otro personaje. Cuando lo hagas, anótate PX. Solo podrás deshacerte de ese Estado con la acción destructiva correspondiente. Anótalo con un asterisco para acordarte. Además, tus Estados solo causan una penalización de -1 a las acciones básicas relacionadas (en vez de -2).
- **iPor la causa!:** Cuando **Peleees** contra la enemiga de tu Devoción, podrás recibir un Estado para elegir una opción adicional de la acción **Pelear**, incluso con un 6-. De esta forma, puedes infligir un Estado por segunda vez con una sola acción de **Pelear**.
- **Rescate heroico:** Cuando **Evites el desastre** que está a punto de ocurrirle a otra persona, podrás ganar un Lazo suyo o hacerle una de las siguientes preguntas, incluso con un 6-. Solo puedes conseguir un Lazo de esta forma una vez por escena.
 - + ¿Qué opinas de mi Devoción?
 - + ¿Qué dolor secreto habita en tu corazón?
- **El poder de la convicción:** Cuando **Seduczas** a alguien ensalzando las virtudes de tu Devoción o invocando su autoridad, podrás tirar +**Espíritu** en vez de +**Corazón**. Alguien superior de tu Devoción ganará un Lazo tuyo, representando así tu dependencia.
- **Imposición de manos:** Cuando toques a alguien como parte del **Apoyo Emocional**, le curarás las dolencias físicas. Cuéntales cómo tu Devoción te sostiene; luego anota PX si valida tu Devoción o gana un Lazo suyo si la critica.
- **Leal corcel:** Nombra a tu corcel y detalla dos fortalezas y dos debilidades de la siguiente lista. Cuando montes tu corcel, puedes tirar +**Espíritu** en vez de +**Atrevimiento** para **Pelear**, y puedes traer a una persona contigo cuando **Evites el desastre**.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> + Poco amenazante. + Rápido y ágil. + Ataque peligroso. + Robusto. + Sigiloso. + Vínculo mental. + Volar. <p>(Cuenta como ambas elecciones de fortaleza a no ser que volar sea común)</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Dieta inusual. + Llamativo. + Lento. + Inofensivo. + Cabezota. + Daño colateral. + Vulnerable a algo común.

- **Devoción tóxica:** Una vez por escena, cuando excuses el daño o los problemas obvios que te produce tu Devoción, recibirás +1 una vez o te anotarás PX. Una vez por escena también, si al descubrir que otra PJ piensa que tu Devoción es problemática no te defiendes, anótate un Estado y dale un Lazo tuyo.

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.
- Tener un final feliz.

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

LA INFAME

La Infame participó en el pasado en actos malos, pero se ha vuelto honrada con vehemencia y quiere redimirse.

Su conflicto central surge de las consecuencias de sus actos y creencias pasadas al tener nuevas convicciones. ¿Podrá reparar el daño que ha causado, buscará el perdón o perderá la esperanza? ¿Encontrará un nuevo lugar a donde pertenecer?

Ejemplos del arquetipo:

- + Antigua villana.
- + Secuaz fugitiva.
- + Veterana del deshonor.

ESTÉTICAS

(Rodea o inventa una de cada)

- + Comportamiento atormentado, comportamiento desafiante, comportamiento despectivo.
- + Ropa peligrosa, ropa corriente, atuendo rompedor.
- + Una espada rota, una espada retorcida, la espada de un enemigo.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

ATREVIMIENTO	+1	+1
ELEGANCIA	-1	+0
CORAZÓN	+0	+0
INTELIGENCIA	+0	+1
ESPIRITU	+1	-1





Atrevimiento
habilidad con las armas, fortaleza



Elegancia
gracia y agilidad



Corazón
conciencia y expresión emocionales

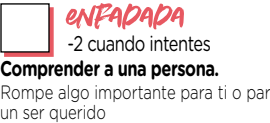


Inteligencia
ingenio y conocimiento



Espíritu
integridad y poder metafísico

ESTADOS

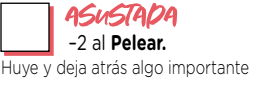


ENFADADA

-2 cuando intentes

Comprender a una persona.

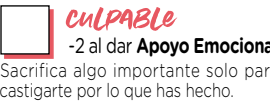
Rompe algo importante para ti o para un ser querido



ASUSTADA

-2 al **Pelear.**

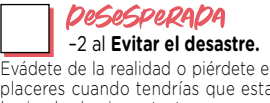
Huye y deja atrás algo importante



CULPABLE

-2 al dar **Apoyo Emocional.**

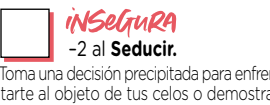
Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.



DESESPERADA

-2 al **Evitar el desastre.**

Evádate de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.



INSEGURA

-2 al **Seducir.**

Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

- **No soy digna:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:
 - + ¿Por qué crees que no debería perdonarte?
- **Corazón retorcido:** Cuando **Comprendas** a una persona durante un enfrentamiento físico, podrás hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:
 - + ¿Qué es de lo que más te avergüenzas?
 - + ¿Cómo puede conseguir que traiciones tus ideales?

Lo que NO Se puede ARREGLAR

Has hecho daño y nadie tiene la obligación de perdonarte o implicarse contigo.

Antes de definir las Relaciones en la creación de personajes, propón un pasado malvado que crees que podría ser perdonado y haz esta pregunta a cada PJ:

- + ¿Qué circunstancias o actos posteriores harían posible perdonar este pasado?

Si alguien tiene dudas o no puede responder a la pregunta, revisa el pasado y suavízalo un poco. Puedes suavizar la gravedad de tu trasfondo reduciendo la gravedad de tus actos o los motivos por los que promovías esos actos.

Después, responde a estas preguntas:

- + ¿Qué crecimiento personal te hace sentirte orgullosa?
- + ¿Qué te causa más dolor de tu pasado?
- + Juraste no volver a realizar ciertas acciones que podrían hacer daño. ¿Cuáles son? Algunos ejemplos son: mentir, robar, aceptar el amor de alguien, chupar la sangre o romper una promesa. Si rompes tu juramento, te **Tambaleas**. Después, decide si mantienes el juramento o lo abandonas.

Acciones De Libreto

(Empieza con las acciones marcadas y elige dos más de la siguiente página)

- **Pasado oscuro:** Cuando oyes hablar de una villana por primera vez, puedes decidir que la conociste en tu pasado. Si es así, dale un Lazo tuyo para hacerle una pregunta de la lista de **Comprender a una persona** y recibirás +1 una vez contra el personaje villano.
- **Hacer lo correcto:** Cuando te permites ser vulnerable con alguien a quien hiciste daño durante tu pasado de villana, esa persona elige una opción:
 - + Negarse a hacerte caso; gana un Lazo tuyo.
 - + Atacar; te **Tambaleas**.
 - + Ayudarte; se anota PX y te da una tarea con la que arreglar las cosas.
 - + Mostrar vulnerabilidad; recibes +1 una vez para interactuar con ese personaje.
 - + Perdonarte; cada una os deshacéis de un Estado y esta acción ya no puede usarse con ese personaje.
- **No me fío:** Cuando finges ser una villana para ganarte la confianza de otra villana, esta confía tanto en ti que te ofrece una oportunidad y ganas un Lazo suyo. Debes elegir una de las siguientes opciones:
 - + Alguien está observando y saca la peor conclusión posible.
 - + La otra villana te pide primero un acto de maldad para demostrar tus intenciones.
 - + La otra villana solo fingía que confiaba en ti y la oportunidad que te daba era una trampa.
- **Las garras del pasado:** Cuando ganes un Lazo de alguien relacionado con tu pasado de villana, o viceversa, anótate PX. La primera vez que esto pasa por cualquier razón, cada una define un secreto o vulnerabilidad que sabe de la otra persona.
- **Darle una oportunidad:** Cuando dejes ir una ventaja que tienes sobre un personaje peligroso porque crees que puede enmendar su camino de maldad, puedes hacerle una pregunta como si lo hubieras **Comprendido**.
- **Ya estoy acostumbrada:** Cuando dependas o confíes en alguien por algo importante, di cómo esperas que te defraude.
 - + Si te sorprende para bien, esa persona gana un Lazo tuyo.
 - + Si hace lo que esperabas, elige una opción: ella pierde un Lazo tuyo o tú ganas un Lazo suyo.
 - + Si de alguna forma consigue hacer algo peor de lo que esperabas, tienes que elegir entre echarle la culpa e infligirle un Estado o tragarte la soledad y recibir tú un Estado.
- **Lo que significa un hogar:** Si todas las otras PJ en una escena tienen un Lazo tuyo, tus Estados te causan una penalización de -1 en vez de -2 en las acciones básicas relacionadas.
- **¿Quién es el monstruo?:** Cuando expongas la hipocresía de alguien que supuestamente tiene moral, tira **+Atrevimiento:**
 - 10+** Consigue un Lazo suyo y elige una opción.
 - 7-9** Elige una.
 - + La inmoralidad de su acto es expuesta ante todas; ella se anota PX y cambia de opinión. Si no lo hace, debe atacarte o recibir un Estado.
 - + Tus palabras duelen; la otra persona recibe un Estado.
 - + Impresionas a alguien que estaba mirando; ganas un Lazo suyo.

PRUEBAS

- ✦ Montar una criatura fantástica.
- ✦ Ganar un duelo.
- ✦ Ir a un sitio donde nadie haya estado antes.
- ✦ Enamorarte.
- ✦ Defenderte, aunque le rompa el corazón a alguien.
- ✦ Perder a alguien que te importa.
- ✦ Hacerte amiga de alguien muy diferente a ti.
- ✦ Liberar algo peligroso.
- ✦ Recibir un regalo poco común de alguien a quien respetas.
- ✦ Experimentar un estado alterado con una amiga.
- ✦ Fracasar en algo que signifique mucho para ti.
- ✦ Rechazar una convicción que tenías.
- ✦ Ser amable con alguien que no lo merece.
- ✦ Conseguir algo que parecía imposible.
- ✦ Dejar atrás lo conocido para perseguir un sueño.
- ✦ Besar a una persona peligrosa.
- ✦ Perdonar a alguien que merece el perdón.
- ✦ Contarle a alguien tus secretos y que luego te traicione.
- ✦ Ofender a alguien contándole algo que no quería saber.
- ✦ Gánate el perdón por una fechoría.

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.
- Tener un final feliz.

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

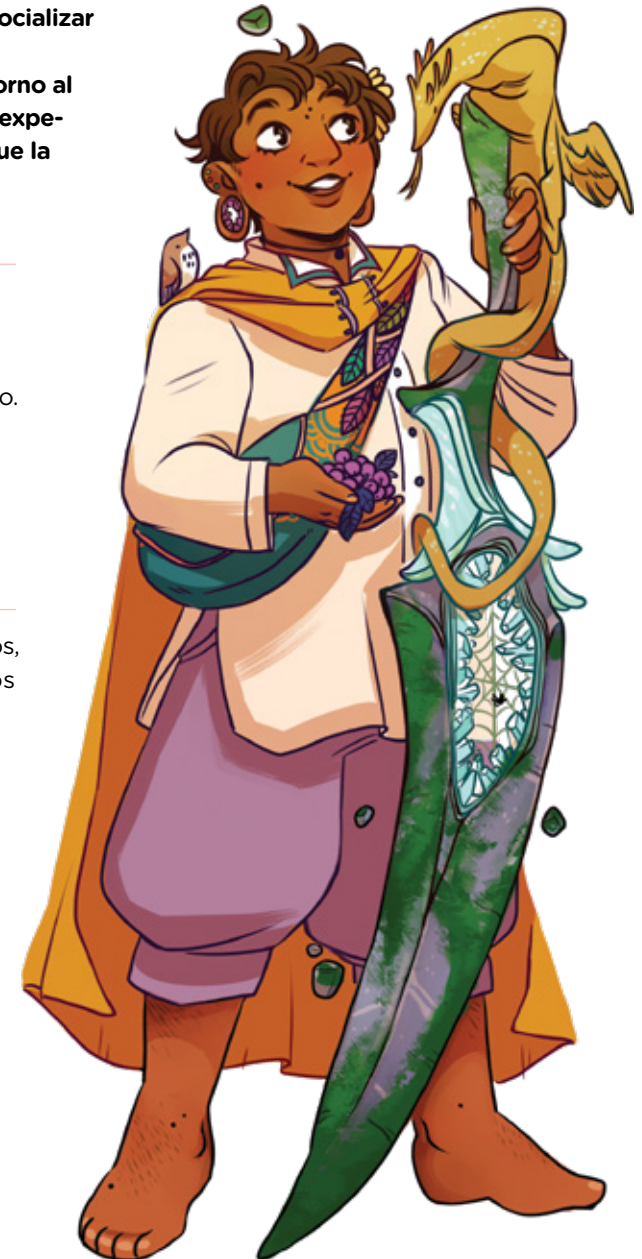
LA BRUJA ELEMENTAL

La Bruja Elemental está profundamente conectada con su entorno pero tiene menos experiencia cuando se trata de personas. Socializar es algo nuevo para ella o está explorando por primera vez qué se siente al socializar siendo ella misma.

Su conflicto central gira entorno al crecimiento que tendrán que experimentar ella y las personas que la quieren.

Ejemplos del arquetipo:

- ✦ Distraída amante de los caballos.
- ✦ Modelo de bondad.
- ✦ Frikie de las plantas recién salida del armario.



ESTÉTICAS

(Rodea o inventa una de cada)

- ✦ Comportamiento inocente, comportamiento sabio, comportamiento melancólico.
- ✦ Ropa modesta, ropa áspera, ropa simple.
- ✦ Una espada de madera, una espada inofensiva, una espada elemental.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

ATREVIMIENTO	+0	-1
ELEGANCIA	+0	+1
CORAZÓN	+1	+0
INTELIGENCIA	-1	+0
ESPIRITU	+1	+1

Atrevimiento
habilidad con las armas, fortaleza

Elegancia
gracia y agilidad

Corazón
conciencia y expresión emocionales

Inteligencia
ingenio y conocimiento

Espíritu
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona**.

Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear**.

Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional**.

Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre**.

Evádete de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir**.

Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

■ **El amor todo lo puede:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:

+ ¿Qué reto supondría esta relación que no percibes a causa de tu inocencia?

■ **La intuición de un corazón puro:** Cuando **Comprendas** a una persona durante un enfrentamiento físico, podrás hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:

+ ¿Qué hace que te sientas amada?

+ ¿Qué esperas del futuro?

CURIOSIDAD

Tratar con personas es nuevo para ti y tal vez seas torpe, pero quieres aprender. ¿Qué mejor forma de aprender que hacerlo?

+ Elige cuatro Pruebas de la lista de atrás.

+ Cuando completes una Prueba, táchala y elige una de las siguientes opciones: anotarte PX, deshacerte de un Estado o conseguir un Lazo de alguien involucrado.

+ Cuando hayas realizado las cuatro Pruebas, reflexiona sobre lo que has aprendido sobre ti misma y elige otras cuatro.

+ Si completas la lista entera, elige las que hayan significado más para ti y evoluciona a otra forma de vida inspirada por esas experiencias.

+ Asume un nuevo libreto, continúa como Bruja Elemental o retírate con un final feliz.

PRUEBAS

PRUEBAS COMPLETADAS

Acciones De Libreto

(Empieza con la acción marcada y elige dos más)

■ **Amigos del entorno:** Puedes hablar con animales y plantas y puedes **Influenciarles con un Lazo** igual que ocurre con otros PNJ. Cerca de tu casa o donde hayas pasado mucho tiempo, tus amigas animales y vegetales estarán ahí cuando las busques.

□ **Despertar el lado salvaje:** Cuando estés a salvo y trates de comunicarte con un lugar o con una criatura no consciente, tira **+Espíritu:**

10+ Elige una opción.

7-9 Elige una; la GM te ofrecerá una elección difícil o tendrás éxito a un precio.

+ La purificas de dolor, corrupción o enfermedad.

+ Cambias su comportamiento, ecosistema o atmósfera a otro de tu elección.

+ La vuelves peligrosa para cierta persona o criatura, o para cierto tipo de persona o criatura.

Si intentas esta acción con prisas o tan afectada que tengas tres o más Estados, funcionará correctamente por poco tiempo. Después, la criatura perecerá o el lugar quedará estéril.

□ **Familiar:** Tienes un adorable animal como tu leal familiar. Puedes percibir el mundo a través de sus sentidos siempre que quieras y hablarle sin importar la distancia. Además, elige una acción básica. Cuando tu familiar te ayude con esa acción básica o con **Apoyo Emocional**, añade +1 a la tirada.

□ **Emparejar:** Cuando quieras emparejar a dos personas y hablar bien a una de la otra, tira **+Corazón:**

10+ Le puedes dar a la persona implicada en la conversación un Lazo de la otra persona, o darle a la otra persona un Lazo de la implicada.

7-9 Lo mismo que antes, y además la implicada puede ganar un Lazo tuyo o darle a la otra persona un Lazo tuyo.

Cualquier personaje involucrado puede anotarse PX si se **Enamora** de otro personaje involucrado, incluso la Bruja (inmediatamente o más tarde durante la sesión, un máximo de 1 PX por PJ).

□ **La magia del amor:** Cuando estés **Enamorada** de alguien y exaltes con orgullo el poder del amor, cualquiera de las dos puede gastar un Lazo de la otra para usar una de sus acciones de libreto durante una escena.

□ **El toque de la naturaleza:** Cuando toques a alguien y hagas que el poder del mundo natural fluya a través de ella, tira **+Espíritu:**

10+ Elige dos opciones.

7-9 Elige una.

+ Puede darte un Lazo suyo para quitarse un Estado.

+ Gana la habilidad de hablar con las plantas y los animales durante el resto de la escena.

+ Debe responder a una de las preguntas de **Comprender a una persona** de tu elección o, si no, recibe un Estado.

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.
- Tener un final feliz.

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

LA CANALLA

La Canalla es una heroína de acción muy física. Interrumpe las peleas de espadas para ponerse a charlar, y su coqueteo acaba tan a menudo en beso como en escabechina. Su conflicto central nace de su deseo de explorar nuevos horizontes a la vez que de comprometerse a un propósito o seguridad.

Ejemplos del arquetipo:

- ✦ Pirata bribona.
- ✦ Diva campeona de esgrima.
- ✦ Ladrona de joyas de guante blanco.

ESTÉTICAS

(Rodea o inventa una de cada)

- ✦ Comportamiento bromista, comportamiento provocador, comportamiento seductor.
- ✦ Ropa reveladora, ropa ancha, ropa ceñida, conjunto estridente.
- ✦ Una espada molona, una espada famosa, una espada delicada.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

Atrevimiento	+1	+1
Elegancia	+1	+0
Corazón	+0	-1
Inteligencia	-1	+1
Espíritu	+0	+0



Atrevimiento
habilidad con las armas, fortaleza

Elegancia
gracia y agilidad

Corazón
conciencia y expresión emocionales

Inteligencia
ingenio y conocimiento

Espíritu
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona**.
Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear**.
Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional**.
Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre**.
Evádate de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir**.
Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

- **Amor y pérdida:** Cuando te **Enamoras** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:
 - + ¿Por qué vuestro amor nunca podría durar?
- **Elocuencia:** Cuando **Comprendas** a una persona durante un enfrentamiento físico, puedes hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:
 - + ¿Qué haría que huyeras conmigo?
 - + ¿Dónde aprendiste a pelear?

VIVIR EL MOMENTO

¿Por qué eres tan voluble? ¿Hay algo que necesites descubrir sobre ti misma que sigues buscando en otras personas? ¿Tienes miedo a la vulnerabilidad que conlleva una relación? ¿Podrás alcanzar el amor verdadero? ¿Realmente eres tan distraída?

Elige algo que puedas superar para darle a tu personaje un arco argumental emocionante. No tienes que descubrirlo inmediatamente, y la propia Canalla puede no tener ni idea tampoco.

ACCIONES DE LIBRETO

- **El calor del momento:** Cuando provoques a alguien para hacer algo que quiere hacer pero que piensa que es imprudente, tira **+Atrevimiento**:
 - **Si el objetivo es un PNJ:**
 - 10+** El personaje lo hace a cambio de una pequeña concesión o consuelo.
 - 7-9** El personaje elige una opción.
 - + Se crea una oportunidad para ti y tus alidadas.
 - + El personaje te da un Lazo suyo.
 - **Si el objetivo es una PJ:**
 - 10+** Se anota PX si lo hace y recibe un Estado si no lo hace.
 - 7-9** Eliges una opción.
 - + Se anota PX si lo hace.
 - + Recibe un Estado si no lo hace.

Tanto para PJ como para PNJ, si no estas **Enamorada** de esa persona, puedes elegir convertir un 7-9 en un 10+ si eliges **Enamorarte** del objetivo.

ACCIONES DE LIBRETO

(Empieza con las acciones marcadas y elige dos más)

- **Lujuria a primera vista:** Si te **Enamoras** de alguien que casi no conoces, declárale tu amor eterno y dale un Lazo tuyo. Pierdes la condición de **Enamorada** de cualquiera que no tenga Lazos tuyos. Consigues +1 una vez para actuar de manera que pienses que le impresionaría a tu nuevo interés.
- **Como nueva:** Cuando das o recibes **Apoyo Emocional** de alguien nuevo en un momento íntimo, cada una se anota PX o se quita un Estado.
- **Mejor si pides perdón:** Cuando te disculpes con alguien por tu conducta intolerable y te pongas a su merced, tira **+Atrevimiento**:
 - 10+** Descubres qué hará falta para que te perdone y cada una recibe un Lazo de la otra. Si te perdona, cada una se quita un Estado.
 - 7-9** Descubres qué hará falta para que te perdone. Si lo haces, cada una consigue un Lazo de la otra o la otra persona se quita un Estado, tú eliges.
- **Sin pensarlo:** Cuando te lances de lleno a una situación sin pensarlo y acabes metida hasta el cuello, dale a alguien peligroso para ti un Lazo. Anótate PX y recibe +1 una vez para **Evitar el desastre**.
- **Increíble manejo de la espada:** Cuando tires un 7+ en una **Pelea**, podrás ganar un Lazo de alguien presente o pedirle a su jugadora que diga algo sobre ti que le haya impresionado o intrigado.
- **La atracción principal:** Cuando hagas una entrada dramática, tira **+Elegancia**:
 - 10+** Elige dos opciones.
 - 7-9** Elige una.
 - + Toda la atención se centra en ti por un momento.
 - + Alguien no te quita ojo mientras das un discurso dramático.
 - + Consigues un Lazo de alguien presente.
 - + Consigues +1 una vez.
- **Una en cada puerto:** Cuando vuelvas a cualquier pueblo en el que hayas estado antes, nombra a una persona con la que compartiste intimidad allí y explica cómo quedaron las cosas. Si acabasteis mal, anótate PX y la GM te dirá algo interesante que ha cambiado desde entonces.
- **Ilba de estreno!:** Cuando recibas o evites por poco un golpe físico de alguien peligroso para ti, podrás declarar que se te ha rasgado la ropa y que ahora vas medio desnuda. Durante el resto de la escena, cuando saques un 10+ en cualquier acción contra un PNJ, puedes hacer que esté pillada por ti (máximo de un PNJ por tirada y según el criterio de la GM). Además, cualquier PJ que se **Enamore** de ti durante el resto de la escena puede anotarse PX.

Convicciones

Cuando rompas un Mandamiento y lo repudies para siempre, táchalo y anótate PX. Escribe una Convicción para expresar tus nuevas creencias, algo que contradiga el Mandamiento.

Cada vez que estés a la altura de una Convicción, a pesar de la tentación o del precio que conlleve, tu Tradición bajará 1. Pregunta a un testigo si está de acuerdo con esa Convicción. Si responde que sí, consigue un Lazo suyo y descubre qué le impide obrar de acuerdo con ella, si es el caso. Si responde que no, te provocará un Estado.

Las convicciones deberían ser afirmaciones atrevidas que contrastan con los Mandamientos. Consulta los ejemplos en la página 81 de **Las ávidas espadas chinas sáficas**.

Avances

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.
- Tener un final feliz.

Lazos

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

La Refugiada

NOMBRE Y PRONOMBRES

La Refugiada viene de una sociedad tóxica y ha encontrado una nueva comunidad a la que pertenecer y donde poder crecer.

Su conflicto central enfrenta su tradición y educación contra la justicia y desarrollo de sus valores personales.

Ejemplos de arquetipo:

- + Emigrante de Heteronormia.
- + Criada en una colonia.
- + Origen privilegiado.

Estéticas

(Rodea o inventa una de cada)

- + Comportamiento reservado, comportamiento curioso, comportamiento engreído.
- + Ropa del extranjero, ropa pasada de moda, atuendo elaborado.
- + Una espada antigua, una espada a estrenar, «¡eso no es una espada!».

Atributos

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

Atrevimiento	+1	+0
Elegancia	+0	+1
Corazón	-1	+0
Inteligencia	+1	-1
Espíritu	+0	+1



Atrevimiento
habilidad con las armas, fortaleza

Elegancia
gracia y agilidad

Corazón
conciencia y expresión emocionales

Inteligencia
ingenio y conocimiento

Espíritu
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona.**

Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear.**

Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional.**

Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre.**

Evádete de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir.**

Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

- **No pertenezco aquí:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:
 - + ¿Qué valores tienes que incumple o censura abiertamente?
- **No soy tan diferente:** Cuando **Comprendas** a una persona durante un enfrentamiento físico, podrás hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:
 - + ¿Qué prejuicios tienes?
 - + ¿Qué tradición valoras más?

TRADICIÓN 0 1 2 3 4

La Tradición mide cuánto crees que tu Autoridad juzgaría tu comportamiento.

- + Tu Tradición empieza en 1.
- + Ganarás un punto de Tradición cuando hagas un sacrificio personal para actuar de acuerdo con tus Mandamientos, hasta un máximo de 4.
- + Cuando llegues a 4 en Tradición, recibirás un Estado cada vez que actúes en contra de tus Mandamientos. Gasta una Tradición en cualquier momento para aliviar la ira de la Autoridad o para añadir +1 una vez al seguir un Mandamiento o al **Invocar a un Poder Tóxico.**

MANDAMIENTOS

Describe la Autoridad que gobernó tu educación.

Elige al menos seis Mandamientos que la Autoridad creó:

- Siempre responderás a un insulto desenvainando la espada.
- Nunca admitirás tus emociones débiles.
- Siempre te cubrirás el cuerpo pecaminoso.
- No tendrás intimidad hasta después de un matrimonio monógamo.
- Nunca darás nada que puedas vender.
- Nunca dejarás que una persona más débil luche sus propias batallas.
- Nunca lucharás las batallas de una persona más débil.
- Siempre obedecerás a la Autoridad.
- Siempre obedecerás a cierto tipo de persona (género, raza, clase, creencia, edad).
- Nunca te juntarás sin supervisión (o ni eso) con cierto tipo de persona.

Consulta tus Convicciones en la otra cara.

Acciones De Libreto

(Empieza con la acción marcada y elige dos más)

- **No soy de piedra:** Cuando hables de tu hogar, tira **+Corazón:**
 - 10+** Elige dos opciones.
 - 7-9** Elige una.
 - + Admite un defecto de tu hogar, recibe +1 una vez.
 - + Comparte algo bueno de tu hogar; deshazte de un Estado.
 - + Miente sobre tu hogar para impresionar a la otra persona; consigue un Lazo suyo.
- **iEntérate!** Cuando grites una de tus Convicciones durante un enfrentamiento con quienes tengan una creencia contraria, tira **+Atrevimiento:**
 - 10+** Haz dos preguntas.
 - 7-9** Haz una pregunta.
 - + ¿Por qué crees que tienes que obedecer esa creencia?
 - + ¿Qué sacrificio supone obedecer esa creencia?
 - + ¿Qué deseas que es contrario a esa creencia?
- **No todo era malo:** Cuando te encuentres con alguien cuya perspectiva es diferente a la de tus compañeras, comparte una historia relevante de la cultura de tu hogar y tira **+Espíritu:**
 - 10+** Consigues un Lazo suyo y recibes +1 una vez al interactuar con esa persona o le das ese +1 una vez a una compañera.
 - 7-9** Consigues un Lazo suyo.

En cualquier caso, esa persona también te cuenta algo interesante o útil sobre su educación.
- **Escucha y aprende:** Cuando le preguntes a alguien qué deberías hacer en una situación poco familiar:
 - + Si sigues su consejo, recibirás +1 una vez y te quitarás un Estado.
 - + Si sigues su consejo y sale mal, te anotarás PX.
- **El cortejo adecuado:** Cuando estés Enamorada de alguien y realices un ritual de cortejo elaborado y rimbombante...
 - + Si la receptora responde correctamente, ambas recibiréis +1 una vez al protegeros entre vosotras hasta que cualquiera rompa un Mandamiento; o la otra persona ganará un punto de Tradición que podrá gastar con los mismos efectos que tú.
 - + Si no entiende que estás **Enamorada**, dale un Lazo a alguien que estaba mirando y lo haya entendido.
- **Turista bobá:** Cuando **Comprendas a una persona** o **Evites el desastre** haciéndote la tonta, podrás hacer una pregunta adicional de esta lista, incluso con un 6-:
 - + ¿Qué te haría reír?
 - + ¿Qué amenaza u oportunidad oculta me estoy perdiendo?
 - + ¿Por qué eres vulnerable?
- **Niña buena:** Puedes gastar un punto de Tradición para ignorar el -2 que causan los Estados. Este efecto acaba si rompes un Mandamiento o al final de la escena. Cuando el efecto acabe, recibirás un Estado.

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.
- Tener un final feliz.

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

La Bruja Oscura es una rarita que va a lo suyo pero que anhela tener vínculos. Ha descubierto que muchos monstruos son bastante agradables si les das una oportunidad, pero hacerte su amiga te encasilla como monstruo también.

Su conflicto central nace de manejar la presión a adaptarse sin dejar de lado sus propios deseos o los de sus amigas monstruos.

Ejemplos de arquetipo:

- ✦ Hechicera mística.
- ✦ Friki de la alquimia.
- ✦ Puente entre lo Oculto y este mundo.

ESTÉTICAS

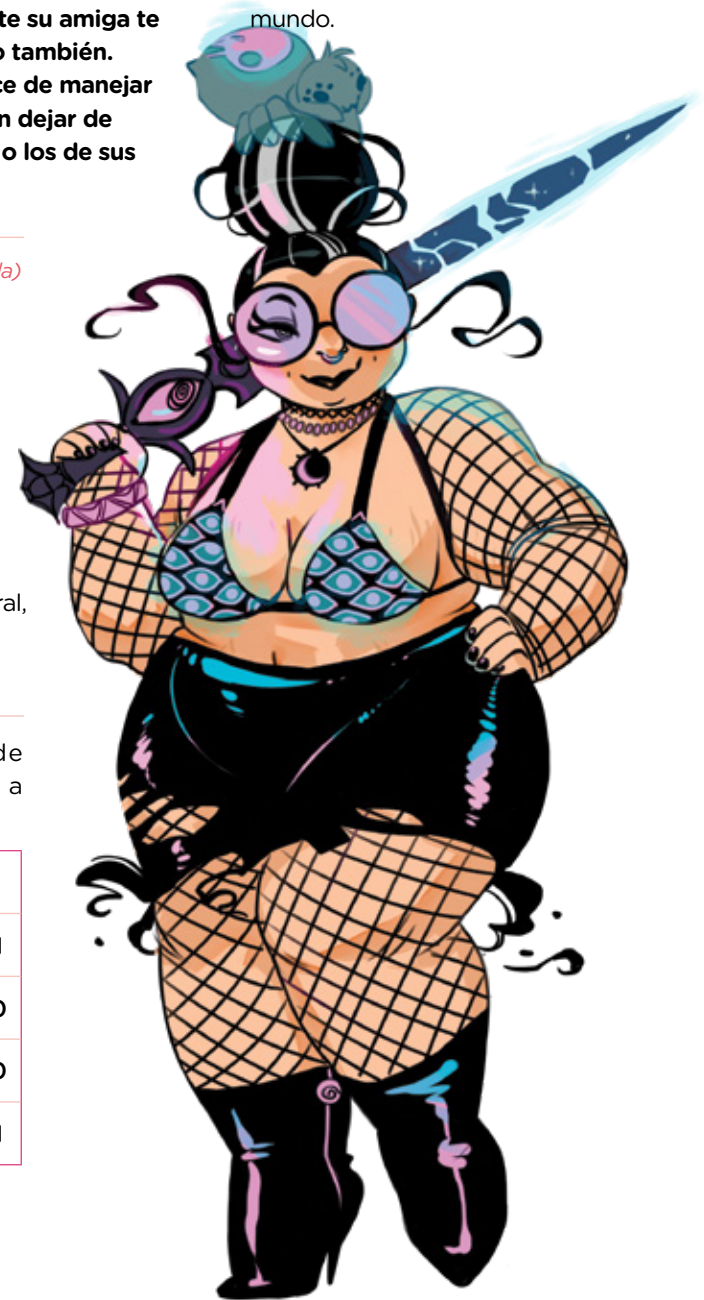
(Rodea o inventa una de cada)

- ✦ Comportamiento centrado, comportamiento bromista, comportamiento distante.
- ✦ Ropa etérea, ropa más oscura que la negra, ropa especializada.
- ✦ Una espada sobrenatural, una espada de hueso, una espada ávida.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

Atrevimiento	+0	-1
Elegancia	+0	+1
Corazón	-1	+0
Inteligencia	+1	+0
Espíritu	+1	+1



Atrevimiento
habilidad con las armas, fortaleza

Elegancia
gracia y agilidad

Corazón
conciencia y expresión emocionales

Inteligencia
ingenio y conocimiento

Espíritu
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona**.

Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear**.

Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional**.

Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre**.

Evádete de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir**.

Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)

□ □ □ □ □

Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CERTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

■ **Ojalá no hubiese dicho lo de las tortugas:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:

+ ¿Qué particularidad evidente tienes que sin duda provocará su rechazo?

■ **Secretos susurrados:** Cuando **Comprendas** a una persona durante un enfrentamiento físico, podrás hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:

+ ¿Qué te da inseguridad?

+ ¿Qué te atormenta?

Lo Oculto

Lo Oculto se refiere a los seres misteriosos que la mayoría no puede ver. Su propia existencia es debatible, pero tú sabes que existen porque te han hablado. Sabes que algunos son afables y otros peligrosos, que tienen habilidades y limitaciones fuera de lo «normal», y que tú estás a medio camino entre ellos y las personas.

Habla con la GM para definir qué es lo Oculto o lo que tu Bruja Oscura cree que es. Podrían ser espíritus amables, alienígenas atrapados entre planos, restos psíquicos, nanorrobots defectuosos, espíritus enfadados o algo totalmente diferente. ¿Cuándo fue la primera vez que interactuaste con lo Oculto? ¿Qué crees que estos seres quieren?

Otros libretos no pueden usar esta acción con un Avance.

■ **Contactar con lo Oculto:** Cuando realices un ritual para contactar con lo Oculto, dale a un Oculto peligroso un Lazo tuyo y tira **+Espíritu**:

10+ Elige dos opciones.

+ Esconder algo en el mundo Oculto.

+ Aprender algo importante de lo Oculto.

+ Alterar temporalmente la naturaleza oculta de un lugar.

+ Hacer una pregunta de la lista de **Comprender a una persona** sobre cualquier otra persona o lugar si puedes nombrar a uno de sus seres queridos difuntos.

+ Aprende la historia reciente de un objeto que tengas en la mano.

7-9 Elige dos opciones de la lista de 10+ y una de las siguientes que sale mal.

+ Un Oculto inquieto te atormenta.

+ Un Oculto hambriento destroza toda la vida no consciente de una zona pequeña.

+ Un Oculto severo te juzga y te inflige un Estado.

Acciones De Libreto

(Empieza con la acción marcada y elige dos más)

■ **iMe gustan las tortugas!:** Cuando estés **Enamorada** de alguien y le intentes **Comprender**, suelta una frase rara sin pensarlo y deja que te pregunte algo de la lista. Luego, hazle otra pregunta de la lista, incluso con un 6-:

□ **Baile astral:** Cuando atraveses la frontera entre este mundo y el más allá bailando, descríbelo y tira **+Elegancia**:

10+ Un pequeño grupo de personas y tú llegáis bailando a un destino lejano a tu elección.

7-9 No llegas a donde querías, llegas demasiado tarde o pierdes algo importante por el camino. La GM te dirá qué opción sucederá.

□ **Adivinación:** Cuando tengas tiempo y estés a salvo, podrás leer la realidad oculta de alguien presente. Describe tu proceso de adivinación y di qué lo hace llamar la atención. La GM te contará algo interesante de la persona o de los obstáculos a los que se enfrenta sin saberlo. Luego tira **+Espíritu**:

10+ Si le dices la verdad, te quitas un Estado. Si mientes, ganas un Lazo suyo.

7-9 La otra persona descubre la verdad y se quita un Estado.

□ **Paseo entre sueños:** Cuando toques a una persona inconsciente, dormida o dispuesta, podrás ver un reflejo de sus pensamientos y aparecer en sus sueños. Puedes tirar **+Espíritu** para **Comprenderla** o **Seducirla** en ese estado.

□ **Compañero inquietante:** Tienes un pequeño monstruo o espíritu de mascota. Elige dos acciones básicas. La mascota te concederá +1 en esas acciones cuando te ayude, pero su ayuda siempre será llamativa e inquietante para las personas corrientes. Además, podrás hablar con los monstruos.

□ **Amigos en lugares extraños:** Eres amiga de gente rara. Gente que otras no considerarían ni personas...

Nombra a tres de ellas. Escribe, para cada una, una cosa que se le da bien, una razón por la que todo el mundo debería temerla y qué os gusta hacer juntas cuando os veis.

Cuando les pidas ayuda, la GM te dirá lo que te ofrecen. Dales un Lazo tuyo y anota el Favor al lado de su nombre. Cuando pase un tiempo prudencial, una de esas amigas que tiene un Favor anotado necesitará tu ayuda. Quita el Favor si la ayudas, anótate un Estado si no lo haces.

□ **Dime cosas frikis:** Puedes tirar **+Inteligencia** en lugar de **+Corazón** para **Seducir** a alguien. Además, elige un área de estudio que te interese especialmente. Tienes conocimiento de primera sobre esa área y siempre tienes a punto un dato interesante, a veces incluso útil, cuando os topáis con algo relacionado con tu especialidad. La GM te proporcionará información o te animará a inventarte algo.

□ **Fuego encantado:** Puedes tirar **+Espíritu** en vez de **+Atrevimiento** para **Pelear**, pero llamas mucho la atención cuando lo haces. Las consecuencias de un 6- serán muy graves.

AVANCES

Cuando llenas la barra de PX, ganas un Avance de la lista. Si estás jugando una aventura de una sola sesión, ganas un Avance por cada 3 PX en vez de por cada 5 PX.

Los primeros cinco Avances deben ser uno de los seis primeros de la lista. Cuando se haga el quinto Avance, se podrá elegir cambiar a otro libreto o tener un final feliz. Elige una de esas dos opciones cuando se resuelva un conflicto emocional de tu libreto o sea eclipsado por un conflicto nuevo que corresponda a un libreto nuevo.

- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger otra acción de tu libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Coger una acción de cualquier libreto.
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Sumar 1 a un valor de atributo (hasta un valor máximo de 3).
- Cambiar a otro libreto.
- Tener un final feliz.

LAZOS

Cuando ganes un cuarto Lazo de alguien, consigues un Lazo Doble (página 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

La Embaucadora es retorcida y calculadora. Le tiene miedo a la cercanía, a la sinceridad y la vulnerabilidad. Si te muestra lo que oculta su corazón, seguramente lleve puesta una máscara para hacerlo.

Su conflicto central nace de desear cercanía pero tenerle miedo a la vulnerabilidad.

Ejemplos de arquetipo:

- ✦ Espía seria y profesional.
- ✦ Charlatana carismática.
- ✦ Mente calculadora.

ESTÉTICAS

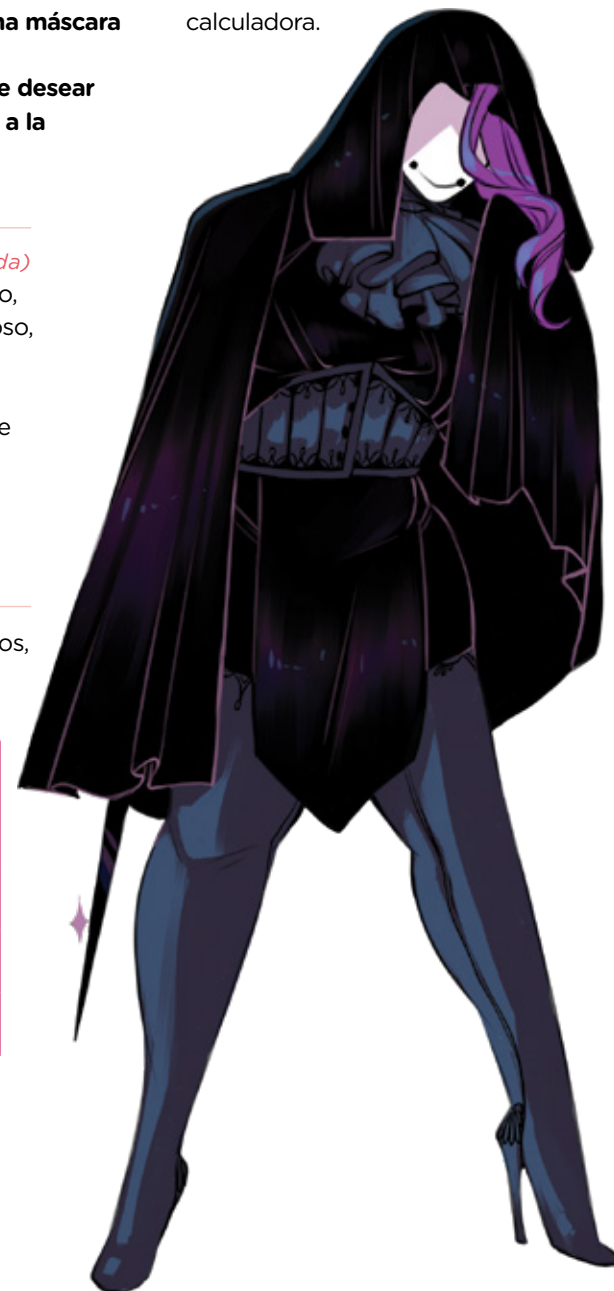
(Rodea o inventa una de cada)

- ✦ Comportamiento inofensivo, comportamiento sospechoso, comportamiento volátil.
- ✦ Ropa con capucha, ropa insulsa, disfraz para hacerse pasar por alguien.
- ✦ Una espada camuflada, una espada venenosa, una espada con truco.

ATRIBUTOS

Elige una columna de atributos, luego suma 1 a dos atributos diferentes.

ATREVIMIENTO	+1	+0
ELEGANCIA	+0	+1
CORAZÓN	-1	-1
INTELIGENCIA	+1	+1
ESPIRITU	+0	+0



Atrevimiento
habilidad con las armas, fortaleza

Elegancia
gracia y agilidad

Corazón
conciencia y expresión emocionales

Inteligencia
ingenio y conocimiento

Espíritu
integridad y poder metafísico

ESTADOS

ENFADADA
-2 cuando intentes **Comprender a una persona**.

Rompe algo importante para ti o para un ser querido

ASUSTADA
-2 al **Pelear**.

Huye y deja atrás algo importante

CULPABLE
-2 al dar **Apoyo Emocional**.

Sacrifica algo importante solo para castigarte por lo que has hecho.

DESESPERADA
-2 al **Evitar el desastre**.

Evádate de la realidad o piérdete en placeres cuando tendrías que estar haciendo algo importante.

INSEGURA
-2 al **Seducir**.

Toma una decisión precipitada para enfrentarte al objeto de tus celos o demostrar tu valía sin planearlo ni pedir ayuda antes.

EXPERIENCIA (PX)



Gana PX cuando saques una Bajona (6-) o cuando una acción te lo indique. Puedes gastar PX para ganar un Avance (consulta la otra cara).

CORTEZAS DE CORAZÓN Y ACERO

- **Una mentira piadosa:** Cuando te **Enamores** de alguien, explica por qué, dale un Lazo y responde a esta pregunta:
 - + ¿Qué secreto tienes que, de llegar a descubrirlo, haría que te rechazara?
- **No me engañas:** Cuando **Comprendas** a una persona durante un enfrentamiento físico, podrás hacer una de estas preguntas adicionales, incluso con un 6-:
 - + ¿Quién quieres que sea?
 - + ¿Qué es lo que más temes ahora mismo?

SENTIMIENTOS 0 1 2 3 4

Tu corazón es tan apasionado como el de cualquiera, pero lo entierras bajo capas de engaños hasta que no puedes aguantar más esos sentimientos.

- + Tus Sentimientos empiezan en 1.
- + Aumentan 1 cada vez que ganas un Lazo, alguien gana un Lazo tuyo o te anotas un Estado. Los Lazos asignados durante la creación de personajes no aumentan tus Sentimientos.
- + También puedes elegir aumentar tus Sentimientos cada vez que te encuentres asombrada o embelesada por alguien.
- + Cuando te abras a alguien cuya opinión te importe, tus Sentimientos bajarán 2.
- + Cuando realices un acto de amor en secreto, tus Sentimientos bajarán 1.
- + Si tu medidor de Sentimientos llega a 4, ya no puedes soportarlos. Arráncate esa máscara y grita lo que has estado ocultando, haz lo que temías hacer, y que le den a las consecuencias. Puedes darle a alguien presente un Lazo tuyo para ganar un Lazo suyo. Detente cuando te alcancen las consecuencias, para bien o para mal.
- + Después, tus Sentimientos bajan a 0 y te quitas un Estado. Sienta bien sacarlo todo, al menos de momento.

ACCIONES DE LIBRETO

(Empieza con las acciones marcadas y elige dos más de la siguiente página)

- **Puaj, sentimientos:** Cuando alguien te ofrezca **Apoyo Emocional** y tú te niegues a abrirte, tus Sentimientos aumentarán 1 y elegirás una opción de la lista de esa acción como si la otra persona hubiese sacado un 7-9. Si había sacado un 10+, la otra persona sabe que te ha afectado y recibe las ventajas del 10+ como si te hubieses abierto.
 - **La máscara:** Cuando intentes convencer a un PNJ de una mentira sobre ti, tira **+Inteligencia:**
 - 10+** Elige dos opciones.
 - 7-9** Elige una.
 - + Se cree una gran mentira.
 - + La mentira que has elegido resulta ser perfecta y crea una nueva oportunidad.
 - + Te da el beneficio de la duda y se convence, aunque haya pruebas de que mientes.
- Además, cuando una PJ te intente **Comprender**, puedes darle respuestas falsas. Si lo haces, tus Sentimientos aumentarán 1 al final de la escena.
- **Atrapar en la tela de araña:** Cuando alguien se te acerque para conseguir algo o amenazarte, elige una opción:
 - + Consigues un Lazo suyo o esa persona pierde un Lazo tuyo.
 - + Le haces una pregunta de la acción de **Comprender a una persona**.
 - + +1 en adelante contra esa persona durante esa escena.
 - **Dedos hábiles:** Cuando le robes algo a una persona, tira **+Elegancia:**
 - 10+** Elige dos opciones.
 - 7-9** Elige una.
 - + El objeto robado revela un amor o vulnerabilidad secreta.
 - + El objeto robado crea una oportunidad (como un mapa, una llave o una nota).
 - + La persona no sabe que lo has cogido.
 - **Plan retorcido:** Cuando las demás te sigan la corriente en tu astuto plan, tira **+Inteligencia:**
 - 10+** En dos ocasiones durante tu plan, puedes elegir una opción.
 - 7-9** Una vez durante tu plan, puedes elegir una.
 - + Aparece justo el objeto apropiado.
 - + Describe una debilidad inesperada en un obstáculo.
 - + Aparece justo detrás de alguien en el momento clave.
 - **Cuchillos bajo la máscara:** Cuando alguien revele un secreto sobre ti en tu presencia, estarás preparada con un secreto doloroso sobre esa persona. Si lo revelas en ese momento como contraataque, le provocarás un Estado. Si te guardas el secreto de momento, ganarás un Lazo suyo.
 - **Interpretar el papel:** Cuando uses un objeto personal o prenda de ropa de alguien para disfrazarte de ella, tira **+Atrevimiento:**
 - 10+** Mientras permanezcas así vestida, tu disfraz es perfecto; solo tus palabras o forma de actuar podrían exponerte.
 - 7-9** Alguien te descubre a través del disfraz, pero te guarda el secreto por ahora. Dale un Lazo tuyo.