

Aspecto

Claves

Biografía

Equipo y Trueque

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Extraño

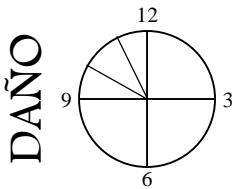
He vuelto...

☐ **Malherido** (herida)

☐ **Raro** (+1extraño)

☐ **Cambiado** (cambia tu hoja de personaje)

☐ **No he vuelto**



# El Mutante

- ☐ **Granja de esporas:** lo que crece sobre ti es una fuente de alimento viable. Cada semana produces 1-trueque en comida. Al ser consumida produce daño aturdidor y proporciona +1 a la siguiente tirada.
- ☐ **Mutación inestable:** al comienzo de la sesión tira+extraño. Con 10+, gana 2 puntos. Con 7-9 gana 1 punto. Puedes gastar un punto en cualquier momento para usar brevemente una mutación que no posees (ej.: durante una tarea o un momento del combate). Si fallas, el MC te dirá como cambia tu cuerpo.
- ☐ **Adaptación rápida:** tira+extraño en lugar de frío cuando *actúes bajo presión*.
- ☐ **Contra natura:** cuando examines una abominación de la naturaleza (un ser vivo o algo material), tira+astuto. Con 10+, ganas 3 puntos. Con 7-9 ganas 2. Puedes gastarlos mientras interactúas con la abominación para preguntar:
  - ¿Qué hizo que fuera lo que es?
  - ¿De qué está hambriento?
  - ¿En qué sentido representa una amenaza para mí?
  - ¿Hay otros como éste?
  - ¿Cómo puedo utilizarlo?
- ☐ **Tercer ojo:** puedes usar **Augurio**. Tu antena está implantada dentro de tí, por lo que sí conectas con alguien a través de la vorágine, cuenta como tiempo e intimidad con él.
- ☐ **Conducta perversa:** cuando ataques sin amenaza previa o advertencia, tu primer ataque causa +1-daño. Si atacas por detrás o por sorpresa, tu ataque es además +perforante.
- ☐ **Miedo de la gente:** cuando seas acorralado por una banda, tira+tamaño de la banda (1 si es pequeña, 2 mediana, 3 grande, 4 enorme). Con 10+, ganas +1 a tu próxima acción. Con 7-9 ganas +1 a tu próxima acción si es para huir o esconderte.

Si tú y otro personaje compartís un momento íntimo, ambos marcáis experiencia. El otro personaje obtiene las etiquetas +enfermedad y +juicio hasta que se asee convenientemente.

Mejoras

○○○○○

- ☐ recibes +1extraño (máximo extraño+2)
- ☐ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
- ☐ recibes un nuevo movimiento de Mutante
- ☐ recibes un nuevo movimiento de Mutante
- ☐ ganas una nueva mutación
- ☐ recibes seguidores (defínelos) y **Fortuna**
- ☐ recibes una banda (defínela) y **Macho Alfa**
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto

☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3

☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar

☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos

☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo

☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos

☐ mejora el resto de movimientos básicos

Heridas

- ☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)
- ☐ **Mutilado** (-1duro)
- ☐ **Estigmas** (-1seductor)
- ☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

Estilo de Vida y Oficio

Al comienzo de cada sesión, gasta 1- o 2-trueques en función de tu estilo de vida. Si no quieres o no puedes, díselo al MC y contesta sus preguntas. Si necesitas ingresos extra, puedes decirle al MC que quieres ejercer un oficio:

- *Hacer pequeños robos y hurtos insignificantes en yacimientos o poblaciones ricas; actuar como sujeto de un test o atracción de feria; servir como vigilante para un PNJ rico; no acercarse a una población aprensiva; otros.*

## Creación del personaje

### ASPECTO

- Hombre, mujer, andrógino, intersexual, transgresor u oculto
- Ropa saqueada, fetichista, harapos, pieles, extraña armadura, ropajes que ocultan de la vista o uniforme.
- Rostro alarmante, interrumpido, severo, ajeno, retorcido o inhumano.
- Mirada hambrienta, solitaria, mesmerizante, ojos sin párpados, sin parpadeo o compuestos.
- Cuerpo angular, con lunares, triste, contorsionado, húmedo o transitorio.

### CLAVES

Escoge dos claves: pueden hablar de los objetivos de tu personaje, sus deseos y/o su carácter.

### CARACTERÍSTICAS

Elige un conjunto:

- Frío+1 Duro+1 Seductor-2 Astuto+1 Extraño+2
- Frío-1 Duro+1 Seductor=0 Astuto+1 Extraño+2
- Frío-1 Duro+2 Seductor-1 Astuto=0 Extraño+2
- Frío-1 Duro=0 Seductor-1 Astuto+2 Extraño+2

### BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes.

Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno pregunta 1, 2 o 3 de las siguientes:

- ¿Quién de vosotros siente una fascinación morbosa y malsana por mí? Anótales Bio+1.

- ¿A quién de vosotros le repugno completamente? Anótales Bio+1.
  - ¿Quién de vosotros es en el fondo más monstruoso e inestable que yo? Anótales Bio+1.
  - ¿Quién de vosotros es a mis ojos puro, limpio y digno de adoración y envidia? Anótales Bio+2.
- Anótales al resto Bio-1. Lo mejor es que estés lejos de ellos.

### MOVIMIENTOS

Recibes los movimientos básicos y 3 movimientos de Mutante.

### EQUIPO

Aparte de tu mutación recibes:

- Un arma práctica
  - Barátijas por 1-trueque.
- Armas prácticas (escoge 1):
- revólver del .38 (2-daño, cerca, recargar, ruidoso)
  - pistola 9mm (2-daño, cerca, ruidosa)
  - cuchillo grande (2-daño, mano)
  - recortada (3-daño, cerca, recargar, escabrosa)
  - pistola aturdidora (aturdidor, mano, recargar)

### MEJORAS

Cada vez que tus claves salgan a relucir durante la partida o te pongan en peligro y cada vez que reinicies tu Bio con alguien, marca un círculo de experiencia. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones. Táchala. No puedes usarla de nuevo.

# La Mutante

(adapted from The Grotesque by Avery Alder)

## TUS MUTACIONES

Durante la creación del personaje, escoge una mutación. Considérala una parte de tu cuerpo (aunque funcionan como equipo implantado). Puedes obtener mutaciones adicionales con avances o mediante el movimiento *Mutación inestable*.

○ *Nube de esporas tóxicas* (implantado, íntimo/mano, área, escabroso, aturdidor): cuando te sientas amenazado puedes lanzar una nube tóxica gracias a las esporas que crecen sobre ti. Tú eres inmune.

○ *Escamas de reptil* (1-armadura, implantado, valioso): tu piel cuenta como una armadura, acumulable a cualquier otra que te pongas. Cuidado, los cazadores de pieles y cánfbales la consideran muy valiosa.

○ *Veneno arácnido* (1-daño, implantado, veneno): produces veneno con el que puedes impregnar tus armas. Las heridas envenenadas no pueden curarse sin un antídoto y provocan otras debilidades.

○ *Enjambre de zánganos* (vivo, infinito, remoto, comunicación psi): tienes un enjambre de insectos viviendo en simbiosis con tu cuerpo (define qué son). Puedes comunicarte telepáticamente con ellos cuando están cerca y también obedecen tus órdenes lo mejor que pueden.

○ *Garras retráctiles* (3-daño, mano, implantado, retráctil): cuentas con garras. Cuando están ocultas, tus manos parecen algo nudosas. Cuando las sacas, son muy intimidantes.

○ *Colmillos de vampiro* (implantado, íntimo, 1-daño): tienes colmillos y eres capaz de alimentarte de sangre de seres vivos. Si te alimentas de una persona durante tiempo suficiente e ininterrumpido (si la víctima es voluntaria o se encuentra indefensa), puedes recuperarte de 1-daño por cada 1-daño causado.

○ *Olfato de depredador* (implantado, bono): tienes un sentido del olfato antinatural y eres capaz de seguir el rastro de una persona, emoción o cosa. Suma +1 a la próxima tirada mientras rastreas.

○ *Otros* (define cuál y en qué consiste).

## Otros Movimientos

--