

ALIENISTA

¿QUIÉN ERES?

Has estudiado en las mejores universidades del mundo. Comprendes cómo funcionan los engranajes de la mente humana y tienes un don para revelar los más oscuros secretos de la gente y descubrir sus más profundos deseos. Ayudas a curar el alma igual que el médico ayuda a curar el cuerpo.

NOMBRE

Dr. Harmsworth, Hermann van Cleef, Simon Blackford, Dr. Gunther von Hesse, Mariam King, Annette Cushing o Dra. Cassandra Nabokov

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer, andrógino

Ropajes: Traje a medida, atuendo arrugado, desgastados por el uso, formales y anticuados

Rostro: Insulso, redondeado, orgulloso, amigable, condescendiente

Mirada: Hipnótica, exótica, inteligente, inescrutable, ojijunta

Complexión: Delgada, corpulenta, vigorosa, grácil, escuálida

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 2d6 Recursos
- » Estuche 1d6+6 sedantes

Además elige 2 de las siguientes:

- » Motocicleta (*rápida, fiable*).
- » 4d6 en Recursos en forma de metales preciosos
- » Un arma corta o un bastón estoque.
- » **DIARIO DEL LOCO.** Puede ser estudiado 1d6 horas al día. **TIRA+RAZÓN.** Si 10+, gana +1 *Saber*. Si 7-9, obtienes una pista. Si fallas, -1 a las tiradas para el resto del día (*trastornado*).
- » **PATRÓN ADINERADO.** Ganas 1d6 Recursos al mes.
- » **SERVICIO DE RECORTES.** **TIRA+SUERTE** al inicio de cada sesión. Si 10+, gana +1 *Saber*, si 7-9 obtienes una *Pista*. Cuesta 1 Recursos al mes mantener el servicio.

ATRIBUTOS

☐ **RAZÓN**
educación, intelecto

☐ **PASIÓN**
emoción, instinto

☐ **FÍSICO**
fuerza, arrojo

☐ **SUERTE**
destino, fortuna

☐ **AFINIDAD**
encanto, carisma

Elige una combinación de atributos

- » *Razón +1, Pasión +2, Físico -1, Suerte 0, Afinidad +1*
- » *Razón +1, Pasión +2, Físico +0, Suerte -1, Afinidad +1*
- » *Razón +1, Pasión +2, Físico +1, Suerte -1, Afinidad +0*
- » *Razón +2, Pasión +2, Físico -1, Suerte -2, Afinidad +2*

☐ **SABER**
conocimiento arcano

☐ **RECURSOS**
dinero, bienes

¿EN QUIÉN CONFÍAS

MOVIMIENTOS

Todos los movimientos básicos más **TERAPIA**

TERAPIA:

Puedes devolver la cordura a la gente hablando con ellos y administrándoles los sedantes apropiados.

TIRA+RESERVA gastada.

Si 7+ el sujeto se estabiliza (eleva su marcador de cordura a *estupefacto*) y el **Guardián** escoge una (si 10+) o dos (si 7-9) entre las siguientes:

- » Debe ser reducido antes de poder trasladarlo.
- » Pelea a pesar de los sedantes, debes **ACTUAR BAJO PRESIÓN**.
- » Estará perdiendo y recuperando la consciencia durante 24h.
- » Estabilizarlo agota tus recursos. Réstate 1 de **Reserva** adicional.
- » Postrado en la cama, fuera de acción, durante una semana.
- » Necesita atención continua y vigilancia durante 36 horas.

Escoge 2 movimientos especiales

☐ CASA DE CAMPO:

Tienes una pequeña casa de campo en el pueblo donde tratar a los pacientes. Es un lugar seguro. Quizá tengas un leal asistente (¿Oswald o Sheryl?). Ganas 1d6 Recursos al mes mientras ejerzas.

☐ SACAR CONCLUSIONES:

Puedes **TIRAR+PASIÓN** para **ENCAJAR LAS PIEZAS**

☐ QUID PRO QUO:

Cuando **LEES A UNA PERSONA**, puedes hacer preguntas adicionales (tantas como tu **Razón**) si a cambio respondes antes una pregunta propuesta por la persona. Debes ser completamente sincero y abierto en este intercambio.

☐ ESTUDIOSO DE LA NATURALEZA HUMANA:

Ganas +1 en los intentos de **CONVENCER**

SALUD

☐ 1 **RASGUÑOS**

☐ 2 **MAGULLADO**

☐ 3 **MALTRECHO**

☐ 4 **HERIDO**

☐ 5 **MALHERIDO**

☐ 6 **MORIBUNDO**

☐ + **MUERTO**

CORDURA

☐ 1 **SORPRENDIDO**

☐ 2 **ESTUPEFACTO**

☐ 3 **TRASTORNADO**

☐ 4 **TRAUMATIZADO**

☐ 5 **HISTÉRICO**

☐ 6 **DEMENTE**

☐ + **LOCO**

MOVIMIENTOS DE SABER

TERAPIA DE SHOCK :

Puedes gastar 1 punto de Saber para intentar sacar a alguien de forma rápida de su delirio aunque no estés en un lugar seguro. **TIRA+RAZÓN:**

- » **10+:** Sana 2 segmentos de **Cordura**.
- » **7-9:** Sana 1 segmento de **Cordura**.
- » **6 o menos:** puedes elegir no sanar **Cordura** o sanar 1 y que el **Guardián** se guarde una para un Movimiento duro en cualquier momento.

*El sujeto muestra claros
síntomas de fuga psicógena
no pueda si no recomendar
su ingreso en el sanatorio de*

