

ANTICUARIO

¿QUIÉN ERES?

Has pasado tu vida estudiando antigüedades, convirtiendo tu pasión en tu profesión. A lo largo de los años, extraños objetos han pasado por tus manos y sabes que algunas de las cosas que hay ahí fuera son realmente malignas. Temes que pasaría si cayesen en manos equivocadas y centras tus esfuerzos en guardarlos lejos de ojos entrometidos y oscuras intenciones.

NOMBRE

Thurmond Mastiff, Jodi French, Roy Kellogg, Peter Strand, Jessica Norbert, Miss Kensington, Franklin Hale

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer, andrógino

Ropajes: Traje arrugado, rústicos informales o elegantes, anticuados y elegantes

Rostro: Insulso, redondeado, demacrado, pensativo

Mirada: Atenta, acuosa, adormilada, amplia

Complexión: Enjuta, encorvada, jorobada, esquelética, obesa

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

» 1d6 Recursos

» 1d6 Recursos en forma de fruslerías a tu elección

Además elige 2 de las siguientes:

» Bastón de paseo.

» 1d6 chismes a tu elección (si alguno es un arma tendra las etiquetas: *viejo y poco fiable*)

» Gafas (+1 Razón cuando las llevas puestas y -1 Razón si las necesitas y no las llevas)

» **BIBLIOTECA DE REFERENCIA:** +1 Razón para un tema específico, elige cuál, requiere 1d6 horas de estudio para utilizarla.

» +1 SABER

strawilla Polinesia 650 Libras
Tarron Windskey 150 Libras
Amuleto Mahorr 200 Libras

ATRIBUTOS

☐ **RAZÓN**
educación, intelecto

☐ **PASIÓN**
emoción, instinto

☐ **FÍSICO**
fuerza, arrojo

☐ **SUERTE**
destino, fortuna

☐ **AFINIDAD**
encanto, carisma

Elige una combinación de atributos

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

» Razón +1, Pasión +1, Físico 0, Suerte +1, Afinidad 0

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

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

☐ **SABER**
conocimiento arcano

☐ **RECURSOS**
dinero, bienes

¿EN QUIÉN CONFÍAS

MOVIMIENTOS

Todos los movimientos básicos más 2 movimientos especiales elegidos de entre los siguientes

☐ **TIENDA DE ANTIGÜEDADES:**

Tienes una pequeña tienda llena de objetos de colección, como tazas de té decoradas y pequeños vasos, quizás un asistente (¿Chester or Jennifer?), para encargarse de todo cuando tu estás fuera. Puedes **TIRAR+RAZÓN** para **REBUSCAR** en tu tienda una vez al día. La tienda te hace ganar 1d6 Recursos al mes.

☐ **AFORTUNADO:**

Las cosas tienden a salirte bien +1 Suerte

☐ **HÁBIL REGATEADOR:**

Con tu pico de oro puedes **TRAR+AFINIDAD** para intercambiar objetos con la gente en lugar de cambiar

Recursos por bienes o servicios:

» **10+:** Un trato ventajoso, +1 Recursos.

» **7-9:** Trato justo.

» **6 o menos:** puedes hacer el trato con -1 a Recursos o renunciar a hacerlo y ganar un -1 en Adelante con la persona/el establecimiento con el que estas tratando.

☐ **IDENTIFICAR OBJETOS:**

Cuando uses **ENCAJAR LAS PIEZAS** con un objeto importante (a tu elección), puedes hacer una pregunta adicional.

☐ **MERCADER ASTUTO:**

Eres capaz de calar a la gente gracias a tu conocimiento y experiencia. **TIRA+RAZÓN** para **LEER A UNA PERSONA**.

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

PROCEDENCIA:

Sabes mucho sobre el objeto en cuestión. Puedes gastar 1 **Saber** para hacer tres preguntas sobre él.

