

DETECTIVE

¿QUIÉN ERES?

Has encontrado herederos perdidos, niños desaparecidos, y te las has visto con algo más que una pizca de cosas extrañas en tu caza tras la verdad (y tras unos ingresos estables). Te han vapuleado bastante a lo largo de estos años, pero va con el cargoson gajes del oficio.

NOMBRE

Richard Lacy, Tommy Stone, Jackie Boy, Sharon Speed, Miss Brooke

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

- Sexo:** Hombre, mujer
Ropajes: Traje barato, vestido barato, traje arrugado, falda anticuada
Rostro: Duro, hermosos, honrado, suave, duro
Mirada: Somnolienta, inteligente, penetrante, ardiente
Complexión: desgarrada, fornida, flaca, flexible, obesa

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 1d6 Recursos
- » Un arma corta a tu elección
- » Una muda de ropa barata
- » Sin Saber

Además elige 2 de las siguientes:

- » Un buen sombrero (+1 Afinidad cuando lo llevas puesto).
- » Un rifle de caza.
- » Una escopeta.
- » Un coche barato (poco fiable).
- » Un contacto dentro de la comunidad (tú eliges quien es).
- » Un cliente en la ciudad (genera 1d6 Recursos al mes siempre que le muestres algún avance).

ATRIBUTOS

RAZÓN

educación, intelecto

SUERTE

destino, fortuna

PASIÓN

emoción, instinto

AFINIDAD

encanto, carisma

FÍSICO

fuerza, arrojo

Elige una combinación de atributos

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

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

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

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

- ☐

SOLITARIO:

Trabajas mejor por tu cuenta. Ganas +1 a todas las tiradas relacionadas con un atributo (a tu elección), pero *nunca* recibes beneficios si alguien te ayuda.
- ☐

METÓDICO:

Al **REBUSCAR** puedes **TIRAR+RAZÓN** en lugar de **TIRAR+SUERTE**. Con un éxito, ganas 1 pista además de lo que hayas elegido.
- ☐

DURO Y AGRESIVO:

Te has metido en más de una pelea. +1 a **Físico**. Además comienzas con un juego de nudillos de acero, una cachiporra, u otra pequeña y desagradable herramienta para lidiar con los problemas.
- ☐

INTUITIVO:

Ganas +1 a **Pasión**. Además puedes gastarte uno para conseguir una pista cuando consigas un éxito al **LEER A UNA PERSONA**.
- ☐

CALLEJEJO:

Al **LEER A UNA PERSONA**, puedes hacer una pregunta adicional cuando sacas 7+ y puedes **TIRAR+AFINIDAD** cuando *corras la voz* al comprar bienes.

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

RAZONAMIENTO DEDUCTIVO:
Puedes gastar un punto de Saber para revelar una amenaza o ganar +1 en adelante con un PNJ. Siempre que descubres una *pista* ganas 1 Saber

- ¿QUIÉN ES WALTERS SIMONS?

- 235 DVE FORD LUXURY MOD A

- OJOS AZULES Y UN PELO RAIDO

