

DILETANTE

¿QUIÉN ERES?

Te criaron con pañales de seda, eres obscenamente rico y te has hastiado de todo demasiado pronto para tu edad. Llenas las ociosas horas de tu vida persiguiendo exóticos entretenimientos a cada cual más fantástico. Tu riqueza te permite licencias con las que otros solo pueden soñar

NOMBRE

Amelia T., Miss Duvall, Michelle Winslow, Emily Gordon, Jack Windsor, Peter Hamilton, Eric Von Braun III

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer, ambiguo, oculto
Ropajes: Vestido a medida, buen traje, buena ropa informal, cazadora de cuero y pantalones, ropa de monta
Rostro: Insulso, refinado, aristocrático, inteligente, condescendiente
Mirada: Afilada, lechosa, calculadora, despierta, adormecida, debil
Complexión: Escualida, rellena, esbelta, energética, elegante

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 2d6 x 2 Recursos.
- » Estipendio semanal: 1d6 Recursos.
- » Un automóvil.
- » Mudas de ropa caras.
- » Sin Saber.

Además elige 2 de las siguientes:

- » Una pistola pequeña o un bastón con estoque.
- » Una baúl repleto de libros.
- » Joyas valoradas en 2d6.
- » Abrigo de pieles(*valioso*), +1 Armadura.
- » Mascota (*valiosa, viva*) elige cuál y encárgate de los detalles.

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

- ☐ **ATLÉTICO:**
Estás fuerte y sano, +1 a Físico. Cada vez que, en una acción física, debas **ACTUAR BAJO PRESIÓN**, recibes +1 a tu tirada.
- ☐ **FINANZAS SANEADAS:**
Tienes una reserva de dinero corriente al que puedes recurrir en cualquier momento. Puedes ir al banco una vez al día y **TIRAR+SUERTE**:
 - » Si 10+: puedes retirar 2d6 Recursos
 - » Si 7-9: puedes conseguir 1d6 pero la gente no dejará de chismorrear sobre la gran suma de dinero retirada.
 - » Si 6 o menos: El banco no está acostumbrado a estas grandes transacciones y no dispone de tanto efectivo. Puedes esperar 1d6 días y volver a intentarlo o aceptar una Carta de Crédito por la cantidad acordada. Si se elige esto último, deberá ser expedida a un beneficiario en particular, los vendedores deberán estar dispuestos a aceptarla y la gente estará al tanto de tus negocios.
- ☐ **HOMBRE DE RECURSOS:**
Al inicio de la sesión **TIRA+PASIÓN**. Con 10+ guárdate 2. Con 7-9 guárdate 1. En cualquier momento puedes gastar 1 para ganar +1 en Adelante durante una escena. Si fallas la tirada el Guardián se guarda 1 y puede gastarlo para "pillarte desprevenido" (p.ej. marcarte como *mal preparado* y con -1 en la escena).

- ☐ **RESIDENCIA VERANIEGA:**
Tu familia tiene una casa en la zona a la que no has ido desde que eras un niño. Es una elegante y vieja mansión a la que has enviado por adelantado a dos de tus asistentes (¿quizás Strickland, mayordomo, y Alice, una criada?).

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**

- ☐ **CLASE ALTA:**
La gente respeta tu elegancia y buenos modales (¿o puede que solo tu dinero?). Puedes usar tu nombre y posición para convencer a la gente para decir o hacer cosas que normalmente no harían. **TIRA+AFINIDAD:**
 - » Si 10+: Han oído hablar de ti y están dispuestos a ayudarte. Guárdate 1 y puedes gastarlo cuando quieras para lograr que hagan prácticamente cualquier cosa que harían normalmente. Si lo que quieres que hagan va en contra de su naturaleza o normalmente no estarían dispuestos a hacerlo te costará 2d6 Recursos. Si no tienes esa cantidad a mano, no colaborarán aunque vuelvas más tarde con él.
 - » Si 7-9: Te ayudarán o responderán a tus preguntas pero va a costarte 1d6 Recursos. No harán nada ilegal o que pueda dañarles.
 - » Si 6 o menos: ¿Quién te crees que eres intentando mangonearnos? El Guardián se guarda 1 y puede gastarlo en cualquier momento para hacer un Movimiento Duro en tu contra.

MOVIMIENTOS DE SABER

YA HAS HECHO ESTO ANTES
Puedes gastar un punto (o más) de Saber para obtener +1 al Próximo movimiento. Ganas +1 por cada punto de Saber gastado (con un límite de +3). Si hubieses conseguido un éxito sin necesidad de haber gastado Saber recuperas el saber gastado.

