

DOCTOR

¿QUIÉN ERES?

Lo tuyo es más que vocación, tienes un verdadero don. Eres un doctor cualificado que ha decidido abandonar la vida frenética de la gran ciudad en busca de pastos más verdes.

NOMBRE

Doctor Jameson, Viejo Doc Smith, Franklin Woodard, Dr. Jacqueline Atway, Carla Wells, Doctora Sheila Kensington

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer o ambiguo

Ropajes: Traje desgastado, informal, rústicos, rústicos de calidad, o de calidad pasados de moda

Rostro: Anodino, redondo, adusto, pensativo

Mirada: Aguda, de ojos pequeños y brillantes, astuta, acuosa

Complexión: Delgado, rechoncho, gordo, estilizado

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 2d6 Recursos.
- » Un maletín médico con 1d6+6 Reservas de suministros médicos.
- » Sin Saber

Además elige 2 de las siguientes:

- » Bastón estoque.
- » Un arma corta pequeña o mediana.
- » Gafas (+1 Razón si se portan y son necesarias, -1 a Razón si no se portan).
- » **BIBLIOTECA DE REFERENCIA:** +1 Razón para un tema específico, elige cuál, requiere 1d6 horas de estudio para utilizarla.
- » Automóvil mediocre.

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

ENTRENAMIENTO MÉDICO

ENTRENAMIENTO MÉDICO:

Eres un médico entrenado capaz de tratar cortes, rasguños y huesos rotos. Puedes **TIRAR+RESERVAS** para tratar heridas. Puedes usar cualquier suministro médico con **TIRAR+RAZÓN**.

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

- » Debe ser estabilizado 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

☐ GENTIL CON LOS PACIENTES:

Ganas 1 **Confianza** con un Personaje cuando lo has tratado de manera exitosa. Pierdes 1 **Confianza** con un resultado de 6 o menos. Si **tratas a un pnj** de manera exitosa ganas +1 en adelante con él o un -1 en adelante si sacas un 6 o menos.

☐ DESPACHO DE DOCTOR:

Tienes una pequeña vivienda con una clínica en donde puedes tratar a tus pacientes. Puedes tener también un leal ayudante (¿Jane o John?). Tienes un almacén de medicamentos y otros suministros médicos a mano para tratar a gente. Puedes ganar d6 Recursos por mes que esté operativa.

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**

☐ MÉDICO DE CAMPAÑA:

Mientras estás administrando cuidados a la gente y no estés luchando ganas +1 **Protección**.

☐ EXPERTO FORENSE:

Al **REBUSCAR** en cadáveres, puedes **TIRAR+RAZÓN** en lugar de **TIRAR+SUERTE**.

☐ DIGNO DE CONFIANZA:

Tu posición hace que la gente de manera innata se sienta inclinada a confiar en ti. Ganas +1 en **Afinidad** y puedes hacer una pregunta adicional cuando tengas éxito al **LEER UNA PERSONA**.

MOVIMIENTOS DE SABER

CURA DE EMERGENCIA:

Puedes **TIRAR+SUERTE** para intentar hacer una cura rápida a un herido en cualquier situación:

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

a Frontal bone
b Parietal bones
c Temporal bones
e Nasal bones
f Upper jaw-bones