

HEREDERO

¿QUIÉN ERES?

Siempre te has sentido al margen, diferente, como si realmente no pertenecieses a ningún lugar. Fuiste a la universidad, conseguiste un buen trabajo y encontraste un lugar donde podías llevar una vida rutinaria y ordinaria. Pero de alguna manera, en lo más hondo de tu fuero interno, sabías que no podía durar para siempre. Empezó con las cartas cuyo remite era un lugar del que nunca habías oído hablar, un lugar que sentías que te llamaba, y dejaste que esas misivas languidecieran, sin abrir, sin leer. Temías aquello que podían contener. Siempre se te advirtió de que debías evitar esa rama de la familia. Entonces un hombre vino, un abogado con un maletín, un billete y una escritura de tu hogar ancestral a tu nombre. Sentiste un alivio repentino, como si hubieses estado aguantando la respiración durante todos estos años. Decidiste ver por ti mismo si realmente había un futuro para ti en otro lugar, un lugar menos ordinario, un lugar al que verdaderamente pertenecieses, un lugar al que poder llamar hogar.

NOMBRE

Samuel Hale, Franklin Weed, Benjamin Blackwood, Amanda Leach, Teresa Wilkinson o Eleanor Radford

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer

Ropajes: Informales de calidad, informales desgastado, rústicos de calidad, traje ajado, vestido sencillo

Rostro: Anodino, amistoso, inocente, honesto

Mirada: Radiante, inteligente, astuta, cansada, boba, inocente

Complexión: Delgada, atlética, rellena, escuálida, angulosa

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 1d6 Recursos
- » Sin Saber

Además elige 2 de las siguientes:

- » Biplaza descaotable destartalado (*valioso, poco fiable*)
- » Un fondo fiduciario dispuesto para ti, 1d6 Recursos por mes.
- » Un objeto de buena calidad de tu elección (hasta un valor de 3 Recursos), heredado del fallecido reciente (*extraño*)
- » **CONTACTO:** El abogado de la ciudad (¿Vincent Miller quizá?) o el único amigo del difunto.

ATRIBUTOS

☐ **RAZÓN**
educación, intelecto

☐ **PASIÓN**
emoción, instinto

☐ **FÍSICO**
fuerza, arrojo

☐ **SUERTE**
destino, fortuna

☐ **AFINIDAD**
encanto, carisma

Elige una combinación de atributos

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

☐ **SABER**
conocimiento arcano

☐ **RECURSOS**
dinero, bienes

¿EN QUIÉN CONFÍAS

MOVIMIENTOS

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

☐ **HOGAR ANCESTRAL:**

Posees una mansión enorme, ruinosa y remota que definitivamente ha visto mejores días. Está llena de una surtida selección de rarezas que tu antepasado coleccionaba. Bastante extraño. Puedes **REBUSCAR** en el lugar una vez por día.

Si 7+, puedes elegir entre encontrar un **buen objeto** de tu elección o **dos pistas** (o escoger entre las opciones habituales)

Si 6 o menos, el Guardián puede **guardar 2** para usarlos como Movimientos Duros.

(Si no seleccionas este movimiento inicialmente, aún no puedes tomar posesión de la casa por temas legales, está tapiada, etcétera. No puedes utilizarla, lo siento.)

☐ **CERTEZA:**

Estás seguro de que debe haber una explicación racional para las cosas extrañas de las que has sido testigo. No estás sufriendo alucinaciones, sabes que las cosas extrañas existen. Sabes, secillamente, que tienen que tener algún fundamento lógico. Reduce el **Shock** asumido en 1.

☐ **FRENÉTICO:**

Tras sufrir **Daño**, puedes **TIRAR+SUERTE** en lugar de **TIRAR+FÍSICO** para **AMENAZAR** a tu asaltante. Si lo golpeas, haces un punto de **Daño** adicional.

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**

☐ **¿Es Muy Grave?:**

Después de una pelea, puedes **TIRAR+SUERTE** para recuperarte físicamente.

10+, sanas 2, 7-9 sanas 1, 6 o menos, tu herida es peor de lo que parecía y sufres 1 **Daño** adicional.

☐ **SENSITIVO:**

Sube tu **Pasión** en +1. A veces, captas extrañas vibraciones. Siempre que consigas un 12 natural, debes **TIRAR+PASIÓN** inmediatamente.

10+, consigues 1 punto de **Saber**, 7-9, obtienes una pista, 6 o menos, sufres una visión espeluznante y asumes 2 de **Shock**.

MOVIMIENTOS DE SABER

AFORTUNADO:

Puedes gastar 1 punto de **Saber** para convertir un **éxito parcial** en un **éxito**. Puedes usar este movimiento para tiradas realizadas por otros personajes, siempre y cuando estén a una distancia en la que pudierais comunicaros a gritos y confiar en ellos (Confianza +1 o mayor)

