

PERIODISTA

¿QUIÉN ERES?

Tu pasión por escarbar en busca de historias te ha hecho ganar una reputación de periodista sensacionalista y con cierta tendencia a escribir noticias disparatadas. Simplemente es que estás dispuesto a mirar donde otros no se atreven. No dejas piedra sin remover, buscas esqueletos en los armarios y estás comprometido en primer lugar y por encima de todo con la verdad. Hace tiempo que te diste cuenta de que a menudo la verdad es fea y dura, y es algo que la mayoría prefiere ignorar. En este cometido tuyo, has descubierto un puñado de cosas inquietantes, asuntos verdaderamente extraños y raros y los has guardado en una caja para cuando te dé por escribir tus memorias. Hasta entonces te conformas con poder colar alguno de tus artículos.

NOMBRE

Nash Anderson, Fredrick Sheridan, Patrick Hansen, Shelby Brooke, Alexandria Woodard, Margaret Storm

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

- Sexo:** Hombre, mujer
- Ropajes:** Traje desgastado, anticuados e informales, ligeramente pasados de moda, traje elegante muy usado
- Rostro:** Ojeroso, vibrante, anodino, con barba, refinado
- Mirada:** Distraída, inteligente, de ojos enrojecidos, penetrante
- Complexión:** Corpulenta, delgada, energética, rellena, huesuda

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 1d6 Recursos
- » Una habitación en una pensión (cuesta 1 de Recursos al mes)
- » Una cámara decente (*poco fiable*)
- » Sin Saber

Además elige 2 de las siguientes:

- » Un coche viejo y destartelado o una motocicleta (ambos *poco fiables*)
- » Una pequeña arma corta (*poco fiable*)
- » Un par de soplonos locales que a veces tienen cosas interesantes que contar (+1 en Adelante con ellos)
- » +1 Saber

ATRIBUTOS

RAZÓN
educación, intelecto

SUERTE
destino, fortuna

PASIÓN
emoción, instinto

AFINIDAD
encanto, carisma

FÍSICO
fuerza, arrojo

Elige una combinación de atributos

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

- ☐

ACOSTUMBRADO A LOS PLAZOS:
Ganas +1 al ACTUAR BAJO PRESIÓN
- ☐

OLFATO PARA LA NOTICIA:
Obtienes un bonus de +2 de las Pistas en lugar del +1 habitual.
- ☐

RESPUESTA RÁPIDA:
Tienes maña con las cámara y un ojo agudo. Ninguna cámara es poco fiable en tus manos. Puedes tomar fotos y más tarde REBUSCAR en ellas para ver si hay algo que pudieras haber pasado por alto. Aunque claro, conseguir cualquiera de esas cosas que puedas encontrar te obliga a volver al lugar en el que se tomaron dichas fotografías.
- ☐

REPORTERO EN PLANTILLA
Tienes un pequeño escritorio en el peordicucho local. Ganas 1d6 Recursos por mes y puedes TIRAR+SUERTE una vez al día. Si tienes éxito consigues una pista para tu artículo. Si sacas 6 o menos, tienes que esperar d6 días antes de que puedas volver a intentarlo.
- ☐

IMPÁVIDO:
Cuando fallas al Convencer a alguien puedes TIRAR+SUERTE para intentarlo desde otro ángulo:
 - » 10+: Lo harán siempre y cuando mantengas su nombre fuera del asunto.
 - » 7-9: Te dirán de un tipo que conoce a alguien que quizá sepa algo.
 - » 6 o menos : Te preguntarán por qué no aceptas un no por respuesta, el Guardián puede darte -1 en Adelante con el PNJ o guardar 1 para hacer un movimiento duro contra ti en cualquier momento.

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

Las cerraduras son solo elementos disuasorios: Puedes gastar 1 punto de Saber para meterte o salir rápida y silenciosamente de cualquier lugar mundano.

