

PROFESOR

¿QUIÉN ERES?

Aprender es tu gran pasión y compartir generosamente tus conocimientos a través de la enseñanza. Has ejercido la enseñanza en varias universidades en todo el país. Con el paso de los años has aprendido que la vida es extraña y la historia muchas veces hilarante.

NOMBRE

Profesor Thomas Mince, Profesor Grant, Trent Banks, Profesa Cynthia Adams, Profesor Black, December Green

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer

Ropajes: Traje raído, informales y anticuados, ligeramente pasados de moda y elegantes, formales y gastados

Rostro: Ojeroso, brillante, insulso, barbudo, refinado.

Mirada: Ausente, inteligente, enrojecida, cansada, inquisitiva.

Complexión: Fornida, delgada, energética, rellena, huesuda.

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 1d6 Recursos
- » Una casa pequeña (o alojamiento en la facultad).
- » Sin Saber

Además elige 2 de las siguientes:

- » Dos colegas en el mundo académico.
- » Una bicicleta.
- » Mascota (ponle nombre y decide qué animal es) a la que solo tú puedes amar, es barata y leal.
- » Gafas (+1 Razón cuando las llevas puestas y -1 Razón si las necesitas y no las llevas)
- » +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

- ☐ **LÚCIDO:**
Al **ENCAJAR LAS PIEZAS** Puedes hacer una pregunta adicional al sacar 7+.
- ☐ **EXPERTO:**
Ganas +2 en Adelante para todas las tiradas relacionadas con un temas (elige cuál). Al **ENCAJAR LAS PIEZAS** sobre este tema puedes hacer una pregunta adicional con 7+ y al sacar 10+, además de lo que elijas, ganas un punto de Saber.
- ☐ **LÓGICO:**
Eres bueno analizando las cosas detenidamente. +1 Razón.
- ☐ **UN SABIO CONSEJO:**
Cuando un Personaje acuda a ti en busca de consejo, dile cuál crees que es sinceramente la mejor forma de actuar. Si sigue tu consejo, gana +1 a todas las tiradas requeridas para hacerlo y tú ganas 1 punto de Saber.
- ☐ **ARGUMENTACIÓN SENSATA:**
Puedes **TIRAR+RAZÓN** en lugar de **TIRAR+AFINIDAD** para **CONVENCER** a alguien. Para Pnjs: con 6 o menos sufres -1 a la Próxima con ellos.

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

INSTRUIDO:
Gasta 1 punto de Saber para ganar +1 en Adelante, para ti o quien elijas, relacionado con un objeto de estudio elegido por ti.