

VENDEDOR

¿QUIÉN ERES?

No vendes tan sólo objetos, son algo más, son sueños. Aunque claro, a lo largo de tus viajes has llamado a muchas puertas y has encontrado mucha más gente rara de la que te gustaría, y de vez en cuando has tenido que salir pitando de lugares en donde has abusado de la hospitalidad que se te ofrecía. Pero, oye, es lo que tienen los negocios ¿Qué hay de malo en sacar un poco de beneficio mientras salvas al mundo?

NOMBRE

Viajante Jason Freely, Mister Mack, Doc Roberts, Miranda McLane, Candice Fairview

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer

Ropajes: Traje usado, arrugados, informales, ligeramente anticuados, traje formal ajado

Rostro: Vibrante, afilado, con barba, honesto, refinado

Mirada: Amistosa, aguda, inteligente, penetrante, evaluadora

Compleción: Enérgica, rellena, escuchimizada, grácil

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 1d6 Recursos
- » Una furgoneta (*fiable, incómoda*) con una caravana para poder dormir
- » 2d6 Recursos en forma de baratijas inservibles (tú decides el qué)
- » Un bate de madera cascado que has tenido que utilizar un par de veces (*poco fiable*)
- » Sin Saber

Además elige 2 de las siguientes:

- » Una pequeña arma corta
- » Una linterna
- » Equipo de acampada
- » Un viejo libro (*extraño*) que conseguiste en algún trato en algún sitio

ATRIBUTOS

RAZÓN
educación, intelecto

SUERTE
destino, fortuna

PASIÓN
emoción, instinto

AFINIDAD
encanto, carisma

FÍSICO
fuerza, arrojo

Elige una combinación de atributos

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

SABER
conocimiento arcano

RECURSOS
dinero, bienes

¿EN QUIÉN CONFÍAS

MOVIMIENTOS

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

☐ PONERSE EN SU PELLEJO:

Eres capaz de meterte en las cabezas de los demás y pensar en lo que habrías hecho de estar en su lugar. Puedes TIRAR+PASIÓN cuando quieres ENCAJAR LAS PIEZAS.

☐ CAER SIMPÁTICO:

Siempre que tengas éxito al LEER A UNA PERSONA, consigues +1 en Adelante cuando los leas en el futuro. Ganas +1 Afinidad.

☐ ES LA MEJOR COMPRA QUE HARÁ NUNCA:

Puedes lograr que casi cualquiera suelte grandes cantidades de pasta para comprar algo de lo que tengas. Puedes CONVENCER a la gente para que compren tus cosas.

- » 10+: Te pagarán Recursos +1 (en metálico)
- » 7-9: Te pagarán su valor o te ofrecerán alguna otra cosa que tenga un valor similar. A la elección del Guardián. Dependiendo de la persona que sea tu objetivo puede que les cueste 1d6 días reunir el dinero.
- » 6 o menos: El Guardián puede elegir o bien que no quieran lo que les ofreces o bien que no puedan permitírselo, o te dará Recursos -1 por ello si tú les haces un favor antes.

☐ ¿PUEDEN PRESTARME

ATENCIÓN UN MOMENTO, POR FAVOR?: Puedes tatar de CONVENCER a una multitud de gente para que hagan algo que quieres. No obstante, si fallas la tirada, no se tomarán de buen grado tu intromisión y mostrarán hostilidad hacia ti.

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

☐ LE DOY MI PALABRA:

Puedes intentar CONVENCER a alguien, en cualquier momento, para que haga algo por ti, incluso si no tienes nada que puedan querer.

- » 10+: No esperan realmente que cumplas lo prometido y se alegrarán mucho si lo haces (+1 a la Próxima)
- » 7-9: Se enfadarán si no cumples con tu palabra en los siguientes 1d6 días. Si no se cumple con lo prometido puede o causar resentimiento (-1 en Adelante para CONVENCER), o una mala reputación (no puedes volver a usar este movimiento otra vez hasta que hagas lo correcto) o el Guardián puede guardar 1 y decidir alguna maldad para ti en el futuro.
- » 6 o menos: No es la primera vez que alguien les viene con estos cuentos y tienes -1 en Adelante con ellos en lo sucesivo.

MOVIMIENTOS DE SABER

JUSTO LO QUE ANDABA BUSCANDO:

Gasta 1 punto de Saber para sacarte de la manga un objeto menor concreto de tu elección. Necesitas

TIRAR+SUERTE para saber cuán bueno es:

- » 10+: Es de buena calidad
- » 7-9: Es poco fiable
- » 6 o menos: Sea lo que sea, funcionará una sola vez o durante un breve periodo de tiempo. Una llave se utilizará tan solo una vez para después romperse inmediatamente, una linterna tan solo durará una escena (quizá), etcétera. Podrá ser reparado, pero costará tanto como uno nuevo.

