

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

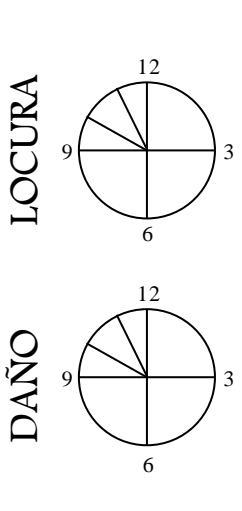
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Doctor, tu **nivel de vida** inicial es **Clase Media Alta** (+1).



El Doctor

- ☐ **RCP**: cuando prestas toda tu atención a alguien moribundo, le consigues algo de tiempo: no morirá durante los próximos minutos y el Guardián te dirá que puedes hacer para mantenerlo vivo e incluso (si es posible) evitar su muerte.
- ☐ **Médico de familia**: conoces de memoria el historial médico de todas las personas de la ciudad (y tal vez de más lejos). También puedes solicitar acceso a los registros oficiales de hospitales e instituciones mentales.
- ☐ **Forense**: cuando **estudies** un cuerpo muerto, pregunta al Guardián (sin coste) “¿Qué lo mató?”. Si la muerte fue mundana, te describirá las circunstancias; si no, te dirá las causas mundanas más probables y qué no encaja del todo en ellas.
- ☐ **Médico de urgencias**: tienes un equipo de primeros auxilios y el entrenamiento para utilizarlo en una emergencia. Cuando **practiques primeros auxilios** sobre alguien puedes tirar+astuto. Con 10+, el paciente está estabilizado y cura 2 segmentos de daño. Con 7-9, escoge uno: cura 2 segmentos o estabiliza al paciente. Si fallas, causas al paciente 1-daño adicional.
- ☐ **Estudio de conducta**: comprendes las motivaciones de la gente. Cuando hables con alguien (u observes su trabajo) y puedas **estudiarlo**, puedes preguntar al Guardián (sin coste): “¿Qué es lo que va a hacer ahora?”.
- ☐ **Psicoanálisis**: cuando tienes a un paciente sobre el diván, tira+astuto. Con 6- puedes hacer poco por ahora (esto va a requerir mucha terapia). Con 7-9, tu paciente cura 1 segmento de locura, siempre que tenga 3 o menos. Con 10+, cura un segmento de locura, con independencia de cuánta haya sufrido.

Mejoras

○○○○○

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
- ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
- ☐ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
- ☐ recibes +1seductor (máximo seductor+2)
- ☐ recibes +1cordura (máximo cordura+2)
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto

☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3

☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar

☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos

☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo

☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos

☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ Problemas nerviosos (-1frío)

☐ Mutilado (-1duro)

☐ Alucinaciones (-1astuto)

☐ Estigmas (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

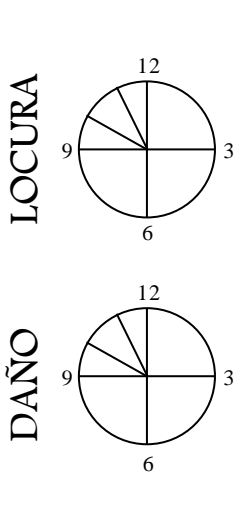
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Reportero, tu *nivel de vida* inicial es *Clase Media* (=0).



El Reportero

- ☐ **Cámara:** estás acostumbrado a sacar tus propias fotos. A menos que te hayan arrebatado activamente tu cámara, siempre tendrás evidencias fotográficas de cualquier sitio en el que hayas estado. Pero quizá no todo el mundo se fíe de tus fotos.
- ☐ **Contactos:** tú siempre sabes quién está al tanto de las cosas. Cuando busques información, siempre puedes preguntar al Guardián “¿Quién podría saber más de esto?”. Él te contestará honestamente y te dirá además por dónde suele encontrarse.
- ☐ **Sensacionalista:** eres conocido por acabar con la reputación de la gente con tus historias. Si publicas sobre un tema apoyado por una mínima evidencia, las autoridades apropiadas (policía local, generalmente) meterán las narices en el asunto. Esto puede no ser bueno siempre, pero al menos no te matarán sin que nadie se pregunte al respecto, ¿no?
- ☐ **Mano con el editor:** tienes influencia en tu medio (y tal vez en alguno más), y puedes hacer que una noticia pase a la portada de los periódicos o se pierda entre las páginas centrales.
- ☐ **Dime la verdad:** si mientras hablas con alguien tienes la oportunidad de *estudiarlo* atentamente, podrás preguntar al Guardián “¿algo de lo que dice es mentira?”, tantas veces como quieras. El Guardián deberá contestarte honestamente.
- ☐ **Maestro del disfraz:** tienes la habilidad de cambiar tu apariencia para no ser reconocido. Cuando te tomas tu tiempo para preparar un disfraz, puedes permanecer en un lugar sin ser reconocido. Si llamas su atención, aquellos que te conozcan bien revelarán tu disfraz en unos pocos minutos.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

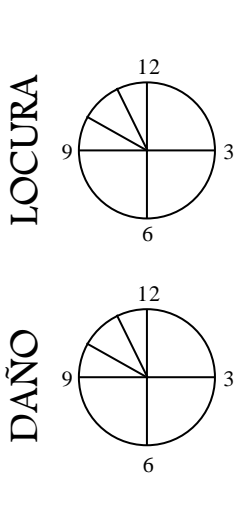
Relaciones y Notas

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|--|
| Heridas Permanentes |
| <input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío) <input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro) |
| <input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto) <input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor) |

| |
|---|
| Creación |
| · Escoge tu nombre y aspecto. |
| · Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos). |
| · Asigna -1 a tu atributo de Mitos. |
| · Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +2 |
| · Escoge dos movimientos. |
| · Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto). |
| · Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs. |
| · Como Bibliotecario, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0). |



El Bibliotecario

☐ **Ratón de biblioteca:** una vez por sesión, cuando pases al menos un día completo leyendo en paz y soledad, puedes curar 1 segmento de Locura.

☐ **Todo el mundo lee:** cuando consultas la lista de libros que una persona ha sacado últimamente de una biblioteca, puedes sacar conclusiones acerca de sus intenciones (el Guardián te dirá algo del estilo “*cómo perder peso entre días*” o “*cómo resucitar a los muertos*”, dependiendo del lector).

☐ **Grimorio:** algunos de los libros de tu colección contienen hechizos arcanos y tú sabes cuáles son (si tu colección noes muy especial, eso quiere decir que hay otras bibliotecas con hechizos similares, lo cual no es demasiado bueno...) El Guardián te dirá qué hechizos conoces (dos o más, aunque con un poco de investigación, tal vez encuentres algún otro...).

☐ **Buscar libros:** cuando consultes los volúmenes de tu biblioteca mientras analizas algo, el Guardián te dirá algo interesante y potencialmente útil sobre la materia en cuestión.

☐ **Lingüista:** conoces bastantes idiomas (cinco o más) y tienes un talento natural para traducir libros. Si tienes un texto escrito en otro idioma que no conozcas, puedes traducirlo con algo de paciencia: te llevará una semana tener un resumen del libro y un mes obtener una traducción completa del mismo.

☐ **Colección especial:** tu colección contiene libros sobre un tema particularmente notable. Di qué temática es. Puedes estar seguro que cualquiera que esté buscando algo sobre dicho tema, acabará apareciendo por tu biblioteca. Con suficiente tiempo, puedes encontrar en tu biblioteca cualquier cosa que se sepa (y se haya escrito) sobre ese tema.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

| |
|--|
| |
|--|

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2

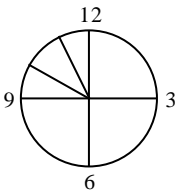
· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

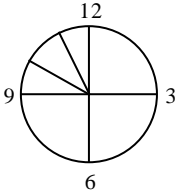
· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Detective, tu **nivel de vida** inicial es **Clase Media** (=0).

LOCURA



DAÑO



El Detective

- ☐ **Ojo para el detalle:** tu memoria visual es tan poderosa que, con un poco de concentración, puedes revisitar cualquier lugar en el que hayas estado con gran detalle. De esta manera, podrías recordar cosas que antes te habían pasado desapercibidas.
- ☐ **Maestro del disfraz:** tienes la habilidad de cambiar tu apariencia para no ser reconocido. Cuando te tomas tu tiempo para preparar un disfraz, puedes permanecer en un lugar sin ser reconocido. Si llamas su atención, aquellos que te conozcan bien revelarán tu disfraz en unos pocos minutos.
- ☐ **Olfato de sabueso:** cuando *estudies* a alguien cuidadosamente, puedes preguntar al Guardián o jugador (sin coste) “¿qué crímenes ha cometido recientemente?”. Ellos contestarán honestamente, aunque no ofrecerán prueba alguna.
- ☐ **Bajos fondos:** ya sea en las calles, los clubs o entre los informantes, la policía o los criminales, conoces a la gente y la gente te conoce a ti. Cuando busques a alguien para sacarle información, tira+seductor. Con 10+ conoces al tipo preciso y el Guardián te dará información útil. Con 7-9, conoces al tipo preciso, pero debes elegir una complicación: le debes algo, te la jugó una vez o se la jugaste una vez. Si fallas, la única persona que podría ayudarte te detesta profundamente. Buena suerte.
- ☐ **Automedicación:** si estás bebido y tienes que pasar una tirada para *resistir el shock*, tira tres dados y elimina el dado más bajo. Claro está, la borrachera o la resaca implica que otras actividades se pueden volver complicadas (por ejemplo, teniendo que tirar tres dados y descartando el más alto...).
- ☐ **Infiltrado:** nombra una organización de la que hayas adquirido cierto conocimiento. El Guardián te dirá cómo puedes acceder a ella y qué debes hacer para infiltrarte apropiadamente.

Mejoras

○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
- ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
- ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
- ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
- ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto

☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3

☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar

☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos

☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo

☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos

☐ mejora el resto de movimientos básicos

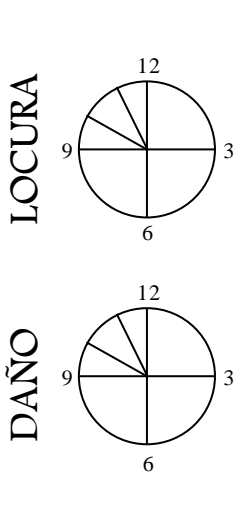
Relaciones y Notas

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|--|
| Heridas Permanentes |
| <input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío) <input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro) |
| <input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto) <input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor) |

| |
|--|
| Creación |
| <ul style="list-style-type: none">· Escoge tu nombre y aspecto.· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2· Escoge dos movimientos.· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.· Como Profesor, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0). |



El Profesor

- ☐ **Conocedor de cosas antiguas:** una vez por sesión, cuando escuches hablar de algo antiguo hecho por el hombre, el Guardián te contará una historia que hayas oído al respecto. Dile al Guardián donde escuchaste o leíste esa historia.
- ☐ **Experto en la materia:** cuando encuentres algo importante (a tu elección) que caiga bajo tu campo de conocimiento, puedes hacerle una pregunta al Guardián al respecto.
- ☐ **Mentor:** cuando otro jugador acuda a ti para obtener consejo, dile lo que crees que debería hacer. Si sigue tu consejo, suma +1 a su próxima tirada.
- ☐ **Renombrado:** eres reconocido como un experto en tu campo y conoces a muchos otros académicos. Cuando quieras cierta información académica, dile al Guardián qué es lo que quieres saber y él te dirá qué académico conocido tuyo podría ayudarte y cómo podrías obtener su ayuda.
- ☐ **Investigador:** estás en la vanguardia de tu campo académico. Cuando quieras hacer algo aparentemente imposible relacionado con tu campo, el Guardián te dirá cuál es el coste o requisito: si lo pagas o lo cumples, tus teorías se demostrarán ciertas y conseguirás el objetivo que pretendías (por raro que parezca).
- ☐ **Profesor de universidad:** como profesor de la universidad, puedes acceder y tomar prestado equipo altamente especializado de tu departamento sin demasiadas justificaciones (cámaras de calor, sensores de movimiento, micrófonos, videocámaras...). Cuando lo uses, suma +1 a la siguiente tirada relevante. Si fallas, lo más probable es que además de lo que pueda llegar a pasar, el equipo se rompa y tengas que dar justificaciones.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

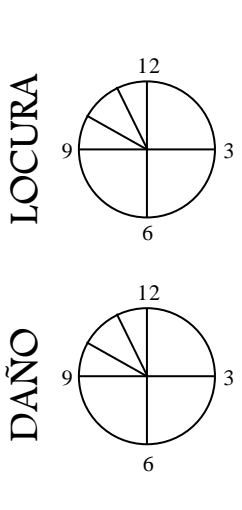
| |
|--|
| |
|--|

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|--|
| Heridas Permanentes |
| <input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío) <input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro) |
| <input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto) <input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor) |

| |
|--|
| Creación |
| <ul style="list-style-type: none">· Escoge tu nombre y aspecto.· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2· Escoge dos movimientos.· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.· Como Mecánico, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0). |



El Mecánico

☐ **Demoliciones:** eres un experto en explosivos: sabes dónde adquirirlos legalmente, cómo manejarlos y eres capaz de organizar una detonación controlada.

☐ **Manitas:** cuando encuentres un ingenio mecánico, un circuito eléctrico o una máquina simple que no funcione, puedes preguntar al Guardián cuál es la forma más sencilla de arreglarlo y él te deberá contestar honestamente.

☐ **Chapuzas improvisadas:** puedes construir casi cualquier cosa utilizando las herramientas y los materiales de tu taller. Dile al Guardián qué máquina quieres construir y él te dirá, “*sí, claro, pero...*” y añadirá una o más de las siguientes: 1) tendrá una limitación 2) necesitará herramientas o materiales extras para hacerla 3) dejará de funcionar pronto 4) será peligrosa de usar

☐ **El único taller cercano:** tienes el único taller en kilómetros así que gran parte de la gente con la que interactúes habrá pasado por él. Pregúntale al Guardián qué secretos has descubierto de ellos mientras arreglabas sus vehículos.

☐ **Mis chicos:** los tipos que trabajan para ti confían en ti implícitamente. Ellos harán cualquier cosa por ti (incluso cometer algún delito menor) siempre que les expliques o les muestres cómo eso podría llegar a ayudarte.

☐ **Mis ruedas:** tienes un vehículo distintivo y fiable (defínelo: un coche, una furgoneta, una motocicleta, una caravana, un deportivo...). Una vez por sesión, cuando realmente lo necesites, estará ahí para ti.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

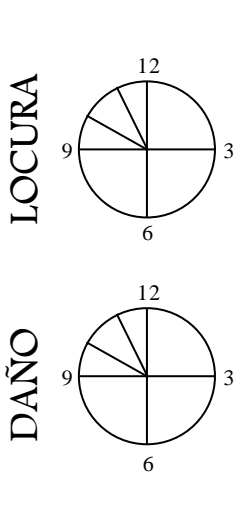
| |
|--|
| |
|--|

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|---|
| Heridas Permanentes |
| <div><input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío)</div> <div><input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro)</div> <div><input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto)</div> <div><input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor)</div> |

| |
|--|
| Creación |
| <div>· Escoge tu nombre y aspecto.</div> <div>· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).</div> <div>· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.</div> <div>· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2</div> <div>· Escoge dos movimientos.</div> <div>· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).</div> <div>· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.</div> <div>· Como Devoto, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0).</div> |



El Devoto

- ☐ **Privilegio sacerdotal:** tu posición como sacerdote te garantiza respeto, incluso entre los criminales y las personas no especialmente religiosas. Cuando intentes **Persuadir** a algún PNJ para acceder a algún lugar o a alguna cosa, puedes usar tu posición sacerdotal como motivo, siempre que expliques cómo. Sin este movimiento, seguramente seas sacerdote de un pequeño y desconocido culto o un devoto sin rango eclesiástico.
- ☐ **Ministerio:** cuando otro jugador acuda a ti para obtener consejo, dile lo que crees que debería hacer. Si sigue tu consejo, suma +1 a su próxima tirada.
- ☐ **Santuario:** tu lugar de culto tiene algo parecido a un poder sobrenatural en su interior. El Guardián te dirá qué es y te dará alguna pista de lo que puede llegar a hacer.
- ☐ **Superstición:** sientes aprecio por lo esotérico y apócrifo. Cuando estés en presencia de lo sobrenatural, el Guardián te dirá algo interesante al respecto que has tenido la oportunidad de aprender entresacándolo de los límites de tu religión.
- ☐ **El buen libro:** una vez por sesión, cuando pasas tiempo meditando tranquilamente sobre las escrituras, el Guardián te dará algún tipo de revelación sobre la situación actual que sirva para reconfortarte: puedes curar 1 segmento de Locura.
- ☐ **Ojos inocentes:** tienes aspecto de ser inofensivo y tus enemigos no te consideran una amenaza. Cuando eres el objetivo de personas agresivas, tira+frío. Si tienes éxito, no te dañan seriamente. Con 10+, deciden que no mereces su atención y se centran en tus compañeros, a no ser que demuestres ser una amenaza.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

| |
|--|
| |
|--|

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

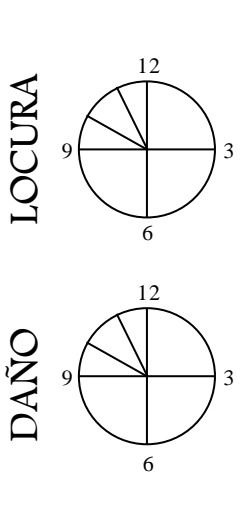
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Artista, tu **nivel de vida** inicial es de **Rentas Bajas** (-1).



El Artista

- ☐ **Experto en arte:** cuando *estudies* una obra artística y saques 7+, puedes hacer al Guardián dos de las siguientes preguntas sin coste. Sólo puedes usar esta habilidad una vez por cada objeto:
• ¿Dónde fue hecho? • ¿Quién lo hizo? • ¿Cuándo fue hecho?
• ¿Cuál es su valor? • ¿Hay más como éste?
• ¿De qué materiales está hecho?
- ☐ **En la lista:** en el mundillo nocturno, tú siempre estás “en la lista” y tienes libre acceso a los camerinos y las zonas reservadas de las fiestas, conciertos, teatros, clubs y similares.
- ☐ **Empatía:** cuando creas una obra de arte basada en un sentimiento que has experimentado, cualquiera que la vea (o la escuche) caerá presa de ese mismo sentimiento (amor, miedo, desesperación o alguna otra).
- ☐ **Revelación:** cuando quieras crear una obra de arte directamente relacionada con una suceso sobrenatural que hayas experimentado, el Guardián te dirá cual es el coste o requisito para hacerla. Si lo pagas, el Guardián te recompensará con una revelación sobre lo sobrenatural.
- ☐ **Retiro inspirador:** tienes un lugar secreto al que te retiras en busca de paz y tranquilidad. Una vez por sesión, cuando pasas al menos un tiempo en tu retiro, cura un segmento de locura.
- ☐ **Notable:** algo en tu arte ha llamado la atención del gran público, haciéndote muy popular. Incrementa tu **nivel de vida** a **Clase Media Alta**.

Mejoras

○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
- ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
- ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
- ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
- ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto

☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3

☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar

☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos

☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo

☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos

☐ mejora el resto de movimientos básicos

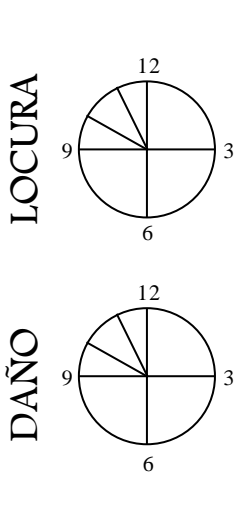
Relaciones y Notas

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|---|
| Heridas Permanentes |
| <div><input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío)</div> <div><input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro)</div> <div><input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto)</div> <div><input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor)</div> |

| |
|---|
| Creación |
| <div>· Escoge tu nombre y aspecto.</div> <div>· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).</div> <div>· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.</div> <div>· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2</div> <div>· Escoge dos movimientos.</div> <div>· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).</div> <div>· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.</div> <div>· Como Intermediario, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0).</div> |



El Intermediario

☐ **En la lista:** en el mundillo nocturno, tú siempre estás “en la lista” y tienes libre acceso a los camerinos y las zonas reservadas de las fiestas, conciertos, teatros, clubs y similares.

☐ **Contactos:** tú siempre sabes quién está al tanto de las cosas. Cuando busques información, siempre puedes preguntar al Guardián “¿Quién podría saber más de esto?”. Él te contestará honestamente y te dirá además por dónde suele encontrarse.

☐ **Reputación:** Tus acciones te han ganado una cierta reputación, lo cual puede ser un arma de doble filo: es complicado predecir si la atención que atraiga sobre ti te traerá ventajas o inconvenientes. Cuando encuentres a alguien por primera vez que pueda haber oído hablar de ti, tira+seductor. Con 10+, han escuchado cosas convenientes para ti, y puedes sumar +1 a la próxima tirada apropiada cuando trates con ellos. Con 7-9 han oído hablar de ti, pero nada específico.

☐ **Arreglador:** si necesitas comprar o vender algo o contratar a alguien, tira+seductor. Con 10+ conoces al tipo más apropiado para el negocio y quizá alguna opción más. Con 7-9, conoces a la única persona apropiada, pero debes elegir una complicación: le debes algo, te la jugó una vez o se la jugaste una vez. Si fallas, la única persona apropiada te detesta profundamente.

☐ **Vamos a tranquilizarnos todos:** mientras estés desarmado, si pides amablemente a la gente que baje las armas, tira+seductor. Con 10+, todo el mundo se tranquiliza y guarda el arma. Con 7-9, todo el mundo baja el arma, pero no lo guarda.

☐ **Uno no te va a matar:** cuando convences a alguien de que comparta un vicio contigo (cigarrillos, alcohol, drogas...), suma +1 a la siguiente tirada en la que trates con él.

☐ **Conoce a tu cliente:** cuando *estudies* a un posible cliente, no necesitas interactuar con él, simplemente tienes que observarlo durante un momento.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
- ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
- ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
- ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
- ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto

☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

| |
|--|
| |
|--|

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

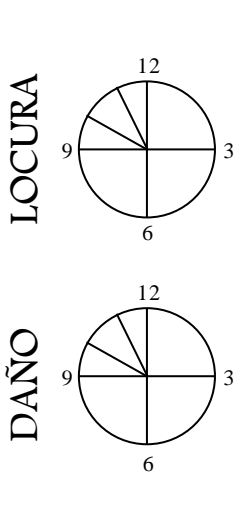
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Ejecutivo, tu **nivel de vida** inicial es **Clase Media Alta** (+1).



El Ejecutivo

☐ **Activos de la empresa:** como alto ejecutivo de la empresa, puedes acceder y tomar prestado equipo de la misma sin demasiadas justificaciones (sistemas de comunicación, coche de la empresa, productos vanguardistas, muestras gratuitas...). Cuando los uses, suma +1 a la siguiente tirada relevante. Si fallas, lo más probable es que además de lo que pueda llegar a pasar, el equipo se rompa y tengas que dar justificaciones.

☐ **Hacker:** puedes *estudiar* a una organización o persona accediendo a sus ordenadores o robando su información de la red.

☐ **Alta sociedad:** ya sea en los cafés, en el club de campo o entre la flor y nata de la sociedad, conoces a la gente y la gente te conoce a ti. Cuando busques a alguien para obtener información, tira+seductor. Con 10+ conoces a la persona precisa y el Guardián te dará información útil. Con 7-9, conoces a la persona adecuada, pero debes elegir una complicación: le debes algo, te traicionó una vez le traicionaste una vez. Si fallas, la única persona que podría ayudarte te detesta profundamente.

☐ **Abogados de respaldo:** si te metes en problemas legales, tu equipo de abogados intervendrá y conseguirá que salgas bajo fianza en cuestión de horas. No obstante, tu **nivel de vida** se verá reducido en uno a lo largo del siguiente mes.

☐ **Carrera lucrativa:** (requiere **nivel de vida** de **Clase Media Alta**) ya sea por tu trabajo, tus inversiones o tus medios privados, has conseguido hacer fortuna. Incrementa tu **nivel de vida** a Rico (+2).

☐ **Mente racional:** si hay alguna manera racional de explicar un suceso que parezca sobrenatural o ajeno a la realidad, reduce en 1 el nivel del shock (hasta un mínimo de 1).

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
- ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
- ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
- ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
- ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de tu profesión
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto
- ☐ recibes un movimiento de otro libreto

☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos☐ mejora el resto de movimientos básicos

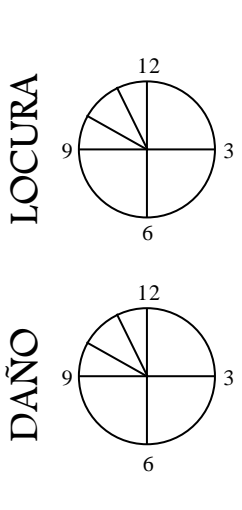
Relaciones y Notas

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|--|
| Heridas Permanentes |
| <input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío) <input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro) |
| <input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto) <input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor) |

| |
|--|
| Creación |
| · Escoge tu nombre y aspecto. |
| · Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos). |
| · Asigna -1 a tu atributo de Mitos. |
| · Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2 |
| · Escoge dos movimientos. |
| · Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto). |
| · Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs. |
| · Como Nómada, tu nivel de vida inicial es de Rentas Bajas (-1). |



El Nómada

- ☐ **Llevo algo en los bolsillos:** viajas ligero, pero tienes los bolsillos llenos de pequeñas cosas útiles escondidas. Si necesitas algo sencillo, como un pedazo de cuerda, un alambre o algo de comida, podrás encontrarlo hurgando un poco.
- ☐ **Un ojo en la puerta:** indica tu ruta de escape y tira+frío. Con 10+ te has ido. Con 7-9 puedes elegir marcharte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejar algo atrás o llevar algo contigo, el MC te dirá qué. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable con un pie dentro y otro fuera.
- ☐ **Escondido a plena vista:** la gente, ya sea conscientemente o no, te ignora y evita prestarte atención. En cualquier caso, siempre que te mezcles con la multitud o actúes con discreción, pasarás desapercibido de forma natural, lo cual es útil para evitar a la policía, vigilar un lugar o seguir a alguien.
- ☐ **Leal compañero:** tienes un perro que te sigue a todas partes. Nómbralo, descríbelo (2-daño, leal) y escoge dos: peligroso, grande, pequeño, ruidoso o apestoso. Cuando des una orden a tu compañero, tira+seductor. Con 10+, escoge 3; con 7-9 escoge 1:
 - Tu compañero obedece inmediatamente.
 - Tu compañero no sufre daño.
 - Tu compañero lo hace particularmente bien.
 - Tu compañero lo hace contento y sin quejas.
- ☐ **Mis ruedas:** tienes un vehículo distintivo y fiable (defínelo: un coche, una furgoneta, una motocicleta, una caravana, un deportivo...). Una vez por sesión, cuando realmente lo necesites, estará ahí para ti.
- ☐ **Vagabundo:** cuando llegues a una localización (un pueblo o ciudad) que habías visitado antes, describe qué ha sucedido desde la última vez y qué ha cambiado desde entonces.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

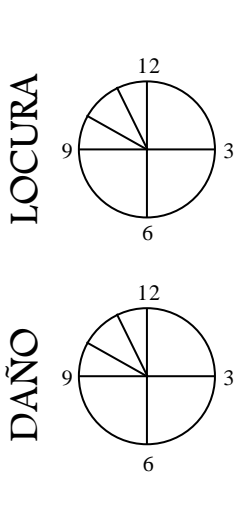
| |
|--|
| |
|--|

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|--|
| Heridas Permanentes |
| <input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío) <input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro) |
| <input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto) <input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor) |

| |
|--|
| Creación |
| <ul style="list-style-type: none">· Escoge tu nombre y aspecto.· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +2· Escoge dos movimientos.· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.· Como Policía, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0). |



El Policía

- ☐ **Policía con placa:** ser policía, tiene sus propias ventajas: puedes llevar un arma, evitas las multas por exceso de velocidad y puedes cruzar la cinta amarilla mostrando tu placa. Si no tienes este movimiento, realmente eres un policía retirado: define por qué.
- ☐ **Pedir refuerzos:** eres (o eras) un respetado miembro de la fuerza de policía y puedes solicitar ayuda de tus compañeros del cuerpo: acceso a información especial, armas, suministros, pruebas o tal vez sólo quieras pedirles “un pequeño favor”.
- ☐ **Criminalista:** cuando *estudies* cuidadosamente una persona o una situación, siempre puedes preguntar sin coste “¿quién o qué está transgrediendo la ley aquí?”, incluso aunque falles la tirada.
- ☐ **El cacheo:** sabes cómo buscar armas u objetos escondidos en una persona. Cuando *estudies* a alguien, siempre puedes preguntar sin coste “¿llevas algo escondido?”, incluso aunque falles la tirada (aunque si el otro PJ tiene el movimiento **Escondrijo**, siempre puede responder “no lo creo”.
- ☐ **Proteger y servir:** cuando actúes para proteger a un ciudadano que no pueda defenderse por sí mismo, suma +1 a tu próxima tirada.
- ☐ **Bajo escucha:** puedes establecer un sistema de vigilancia sobre una persona o un lugar. En cualquier momento, puedes preguntar al Guardián “¿Dónde está la persona y qué está haciendo?” o “¿Quién está ahora en ese lugar y qué está haciendo?”.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

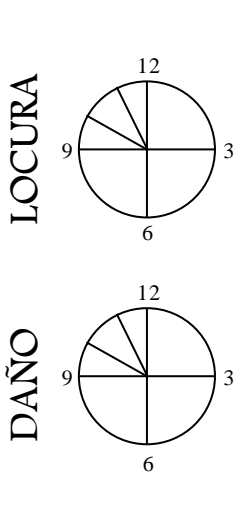
| |
|--|
| |
|--|

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|--|
| Heridas Permanentes |
| <input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío) <input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro) |
| <input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto) <input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor) |

| |
|--|
| Creación |
| <ul style="list-style-type: none">· Escoge tu nombre y aspecto.· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2· Escoge dos movimientos.· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.· Como Mercenario, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0). |



El Mercenario

- ☐ **Guardaespaldas:** cuando *defiendes* a alguien de un ataque tirando+duro, siempre puedes escoger la opción de protegerlo del daño sin coste alguno.
- ☐ **Desarmar:** si te metes en una situación peligrosa desarmado, puedes hacerte con el arma de alguien cercano, siempre que sea aquella con el menor valor de daño.
- ☐ **Curtido:** has visto mucha sangre y muerte. Cuando tengas que *resistir el shock* por ver cadáveres o heridas horribles, suma +1 a la tirada.
- ☐ **Licencia de armas:** cualquier arma de fuego de tu propiedad cuenta con licencia: no puedes ser detenido por tenerla entre tus posesiones y te será permitido llevarla encima en la mayor parte de los lugares público que visites (siempre que no esté completamente prohibida, como casi todos los explosivos).
- ☐ **Licencia de piloto:** sabes cómo pilotar un avión, un barco, un helicóptero o algún otro vehículo exótico (escoge uno).
- ☐ **Disparo reactivo:** eres capaz de hacer un rápido disparo reactivo sin apenas apuntar cuando detectas un movimiento o un ruido: de esta manera puedes causar daño automáticamente a tu objetivo antes de que reaccione, pero cuidado, no serás capaz de identificarlo plenamente y podrías alcanzar a un amigo.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

| |
|--|
| |
|--|

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

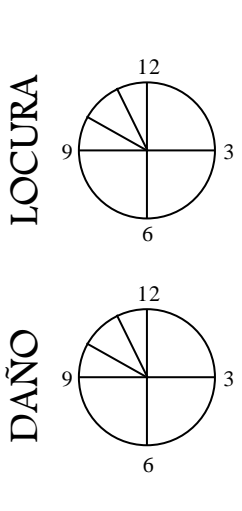
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Veterano, tu **nivel de vida** inicial es de **Rentas Bajas** (-1).



El Veterano

- ☐ **Tácticas de combate:** cuando entres en combate, haz al Guardián una pregunta como si hubieras obtenido un 7-9 al *estudiar* la situación.
- ☐ **¡Sí mi sargento!:** fuiste un duro sargento en el ejército. Cuando guías a tus aliados o les animas a seguir luchando a base de gritos, ganan +1armadura. Si estás liderando una carga o cubriendo una retirada, tú ganas +1armadura.
- ☐ **Disparo reactivo:** eres capaz de hacer un rápido disparo reactivo sin apenas apuntar cuando detectas un movimiento o un ruido: de esta manera puedes causar daño automáticamente a tu objetivo antes de que reaccione, pero cuidado, no serás capaz de identificarlo plenamente y podrías alcanzar a un amigo.
- ☐ **Camuflaje:** mientras te encuentres inmóvil entre el follaje, la nieve, la arena u otro entorno natural eres prácticamente invisible. Sólo puedes ser detectado si te mueves.
- ☐ **Fuego de cobertura:** cuando cubres a un aliado con tu arma de fuego, tira+duro. Con 10+, tu aliado consigue llegar indemne a donde quería o terminar lo que estaba haciendo. Con 7-9, se lleva algo consigo, deja algo atrás o se pierde un detalle importante. Si fallas, le pillan en su momento más vulnerable.
- ☐ **La vieja cuadrilla:** has servido con muchos soldados capaces a lo largo de los años, y puedes recurrir a ellos para pedirles algún favor: acceso a información especial, suministros poco relevantes, un lugar donde descansar o algún pequeño favor.
- ☐ **Especialista:** cuando servías en el ejército tenías una especialización, *zapador*, *piloto* o *sanitario*, que te proporciona un movimiento de otro libreto. Escoge entre **Demoliciones** (Mecánico), **Licencia de piloto** (Mercenario) o **Médico de urgencias** (Doctor).

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

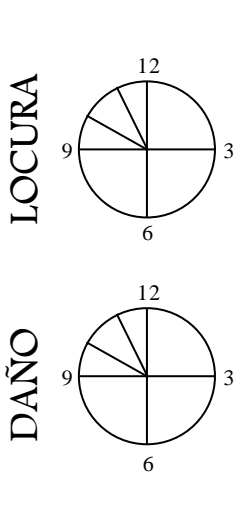
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Criminal, tu **nivel de vida** inicial es de **Rentas Bajas** (-1).



El Criminal

- ☐ **Pelea callejera:** cuando uses tus puños, botellas, cadenas, bates o cuchillos para pelear, suma +1 a tu tirada.
- ☐ **Tengo amigos dentro:** puedes contactar con tus antiguos compañeros de prisión para obtener información o conseguir que te presenten a otros convictos de tu interés.
- ☐ **Jodidos ladrones:** los tipos que conoces son unos malditos ladrones como tú y están dispuestos a hacerte algún favor (incluso cometer algún delito menor) siempre que les expliques o les muestres cómo eso podría llegar a ayudarte. Puedes intentar pedirles algo gordo, pero exigirán su parte.
- ☐ **Escondrijo:** puedes esconder un objeto pequeño en tu persona de tal forma que pase completamente desapercibido, ya sea una dosis de droga, un arma ligera o un taco de billetes.
- ☐ **¡Retirada!:** indica una ruta de escape y tira+duro. Con 10+ genial, te vas. Entre 7-9 puedes irte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejarás algo atrás o te llevarás algo contigo. El MC te indicará qué exactamente. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable, con un pie dentro y otro fuera.
- ☐ **Dedos pegajosos:** cuando intentes robar algo, tira+frío. Con 10+ te haces con ello y sales limpio. Con 7-9 escoge sólo una de las dos. Si fallas, ninguna de las dos.
- ☐ **El barrio:** has mantenido a la gente de tu barrio feliz, de tal forma que cuando estás de vuelta, siempre encuentras gente dispuesta a ocultarte o hacerte un favor sin hacer preguntas.
- ☐ **Matón:** tira+duro en lugar de seductor cuando trates de **persuadir** a alguien de hacer algo por medio de amenazas.
- ☐ **Cerrajería:** sabes cómo abrir discretamente una cerradura si cuentas con las herramientas apropiadas. Al adquirir este movimiento, obtienes también un kit de ganzúas.
- ☐ **Uno de los nuestros:** formas parte de una banda (nómbrela y defínela, describiendo a qué se dedica y cuáles son sus reglas). La banda te ofrece protección y puedes llamar a alguno de sus miembros para ayudarte, pero ellos esperarán su parte. Adicionalmente, los jefes te harán peticiones, pero son generosos (aumenta tu **nivel de vida** a **Clase Media Alta**).

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de tu profesión
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

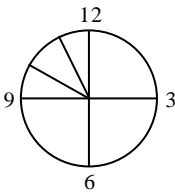
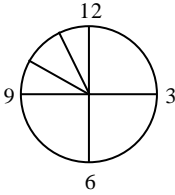
Relaciones y Notas

| |
|---------|
| Aspecto |
| |
| Claves |
| |

| |
|--|
| Heridas Permanentes |
| <input type="checkbox"/> Problemas nerviosos (-1frío) <input type="checkbox"/> Mutilado (-1duro) |
| <input type="checkbox"/> Alucinaciones (-1astuto) <input type="checkbox"/> Estigmas (-1seductor) |

| |
|---|
| Creación |
| · Escoge tu nombre y aspecto. |
| · Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos). |
| · Asigna -1 a tu atributo de Mitos. |
| · Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2 |
| · Escoge dos movimientos. |
| · Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto). |
| · Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs. |
| · Como Mundano, tu nivel de vida inicial es Clase Media (=0). |

| |
|----------|
| Frío |
| Duro |
| Astuto |
| Seductor |
| Cordura |
| Mitos |

| |
|---|
| LOCURA |
|  |
| DAÑO |
|  |

El Mundano

- ☐ **Charlatán:** tienes un don para liar a la gente y que te diga cosas que no deberían. Cuando intentas que alguien se abra, tira+seductor. Con 10+ te cuentan algo jugoso con detalles explícitos. Con 7-9, la información es vaga o incompleta.
- ☐ **Mi pequeña tienda:** posees y diriges una pequeña tienda que compraste hace años o heredaste de su antiguo propietario. Hay objetos que han ocupado las estanterías durante años y ocasionalmente encuentras cosas que no sabías que tenías. Una vez por sesión, cuando busques algo en tu tienda, puedes sacar un objeto útil de la estantería: el Guardián te dirá qué es, pero tú eres libre de decirle qué andabas buscando.
- ☐ **Fuera de tu liga:** todo apunta a que eres un pez fuera del agua, y tus adversarios no te consideran una amenaza. Cuando eres el objetivo de alguien violento o de acciones agresivas, tira+frío. Con 7+, no te dañan, castigan o humillan seriamente. Con 10+ ni siquiera se molestan en perder su tiempo contigo. No puedes usar este movimiento si ya has demostrado ser una amenaza creíble.
- ☐ **Entrometido:** tienes la habilidad de meter las narices donde no debes. Cuando estés rondando y cotilleando por ahí, tira+astuto. Con 10+ encuentras algo interesante, el Guardián te dirá qué es. Con 7-9 hay una complicación: tu descubrimiento supone un peligro inminente para ti o encuentras algún otro problema por el camino.
- ☐ **El protegido:** cuando un PJ te proteja, dicho PJ marca experiencia. Cuando un PNJ te capture, tú marcas experiencia.
- ☐ **Conocimiento trivial:** cuando te sumerges en tu vasto almacén de conocimiento personal para analizar algo, el Guardián te dirá algo interesante y potencialmente útil y relevante a la situación. Dile al Guardián cómo lo has sabido.
- ☐ **Dile tante:** posiblemente has heredado o tu familia pertenece a la buena sociedad, pero el caso es que no tienes que trabajar para ganarte la vida. Incrementa tu **nivel de vida** a **Clase Media Alta**.

Mejoras ○○○○○○

- ☐ recibes +1 frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1 duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1 astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1 seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1 cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

| |
|--|
| |
|--|

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

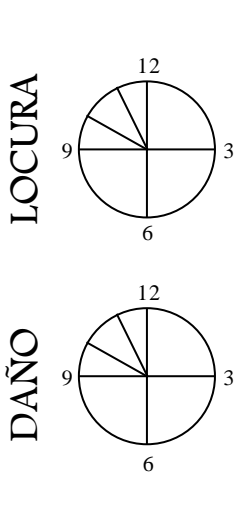
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Seductor, tu **nivel de vida** inicial es **Clase Media Alta** (+1).



El Seductor

- ☐ **Ojos de ángel:** tienes aspecto de ser inofensivo y tus enemigos no te consideran una amenaza. Cuando eres el objetivo de personas agresivas, tira+frío. Si tienes éxito, no te dañan seriamente. Con 10+, deciden que no mereces su atención y se centran en tus compañeros, a no ser que demuestres ser una amenaza.
- ☐ **Confidencias:** cuando *estudies* a alguien minutos después de haber tenido “intimidad” con él, siempre puedes preguntarle “¿cuáles tu mayor secreto?” aunque falles la tirada.
- ☐ **Discreción:** siempre que puedas moverte libremente sin llamar particularmente la atención, puedes desvanecerte de la escena. Podrás aparecer en cualquier momento posterior, siempre que puedas explicar cómo has llegado hasta allí.
- ☐ **Secretos:** tienes un secreto (defínelo), que es seguramente la razón por la que estás aquí. Cuando revelas tu motivación en el momento oportuno, suma +1 a todas tus tiradas relevantes hasta que quede resuelto. Una vez resuelto, aún te quedarán un puñado de pequeños secretos: según los vayas revelando en el momento oportuno, suma +1 pero sólo a la siguiente tirada.
- ☐ **Sedución:** eres hermoso y sensual y cuando quieres *Persuadir* a alguien, tus promesas de compañía, intimidad o sexo son motivación suficiente.
- ☐ **Causando sensación:** cuando anuncias tu presencia al comienzo de una escena, tira+seductor. Con 10+, todo el que se encuentre en la escena deja de hacer lo que estuviera haciendo y se gira a mirar tu gran entrada. Con 7-9, sólo una persona se detiene a mirarte: escoge quién.

Mejoras

○○○○○

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu libreto
 - ☐ recibes un movimiento de tu libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

Aspecto

Claves

Frío

Duro

Astuto

Seductor

Cordura

Mitos

Heridas Permanentes

☐ **Problemas nerviosos** (-1frío)

☐ **Mutilado** (-1duro)

☐ **Alucinaciones** (-1astuto)

☐ **Estigmas** (-1seductor)

Creación

· Escoge tu nombre y aspecto.

· Escoge dos claves (tus metas, objetivos o deseos).

· Asigna -1 a tu atributo de Mitos.

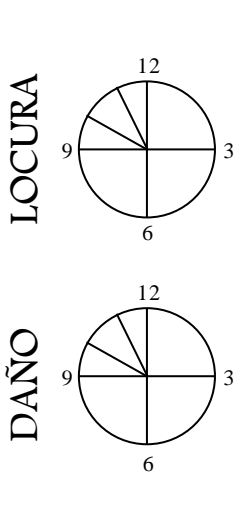
· Asigna estas puntuaciones al resto de atributos: -1 / +0 / +1 / +1 / +2

· Escoge dos movimientos.

· Escoge tu lengua nativa (y tantos idiomas adicionales como Astuto).

· Describe tu relación con (1-3) PJs y/o PNJs.

· Como Niño, tu **nivel de vida** inicial es **Clase Media** (=0).



El Niño

- ☐ **Pequeño y escurridizo:** cuando trates de escapar de tus ligaduras o escurrirte a través de un lugar sin ser visto, tira+astuto. Con 10+, lo haces sin problema. Con 7-9, escoge 2:
 - estás dentro
 - estás fuera
 - no te han visto
 - te has liberado
- ☐ **Apariencia inofensiva:** cuando actúas de forma vulnerable y desamparada o te rindas en un combate, tira+seductor. Con 10+, ganas 3 puntos. Con 7-9, gana 1. Gástalos 1 a 1 para que:
 - ...si sufres daño, marques una casilla menos.
 - ...alguien dude a la hora de actuar contra ti.
 - ...dar +1 a la siguiente tirada para **ayudarte** o huir del peligro.
- Si actúas de forma violenta, pierdes todos los puntos.
- ☐ **¡Retirada!:** indica una ruta de escape y tira+duro. Con 10+ genial, te vas. Entre 7-9 puedes irte o quedarte, pero si te vas pagarás un precio: dejarás algo atrás o te llevarás algo contigo. El MC te indicará qué exactamente. Si fallas te ves atrapado en una situación vulnerable, con un pie dentro y otro fuera.
- ☐ **Dedos pegajosos:** cuando intentes robar algo, tira+frío. Con 10+ te haces con ello y sales limpio. Con 7-9 escoge sólo una de las dos. Si fallas, ninguna de las dos.
- ☐ **Tú no me mandas:** si recibes instrucciones o un buen consejo y actúas desobedeciéndolo, marca experiencia. Suma +1 a tu próxima tirada mientras sigas tus propios instintos.
- ☐ **Estoy ayudando:** cuando alguien esté en un apuro, tira+frío. Con 10+ estás ahí con todo lo que necesites y en una buena posición. Con 7-9 estás ahí pero no estás preparado, estás en la línea de fuego o tienes -1 a la próxima tirada (a tu elección).
- ☐ **El protegido:** cuando un PJ te proteja, dicho PJ marca experiencia. Cuando un PNJ te capture, tú marcas experiencia.

Mejoras

○○○○○

- ☐ recibes +1frío (máximo frío+2)
 - ☐ recibes +1duro (máximo duro+2)
 - ☐ recibes +1astuto (máximo astuto+2)
 - ☐ recibes +1seductor (máximo seductor+2)
 - ☐ recibes +1cordura (máximo cordura+2)
 - ☐ recibes un movimiento de tu libreto
 - ☐ recibes un movimiento de tu libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
 - ☐ recibes un movimiento de otro libreto
-
- ☐ recibes +1 a cualquier característica, hasta un máximo de +3
 - ☐ retira a tu personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar
 - ☐ crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos
 - ☐ cambia el tipo de personaje por otro nuevo
 - ☐ elige tres movimientos básicos y mejóralos
 - ☐ mejora el resto de movimientos básicos

Relaciones y Notas

Aspecto

Claves

Heridas Permanentes

☐ *Problemas nerviosos* (-1frío)

☐ *Mutilado* (-1duro)

☐ *Alucinaciones* (-1astuto)

☐ *Estigmas* (-1seductor)

Equipo

Frío

Duro

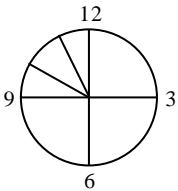
Astuto

Seductor

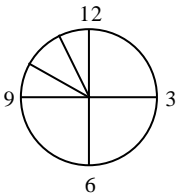
Cordura

Mitos

LOCURA



DAÑO



La Llamada de Cthulhu - Movimientos

Mejoras

Biografía

Más biografía, equipo y notas

La Llamada de Cthulhu – Trasfondo

Otros Movimientos