

EL CONSPIRANOICO

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Mejoras

- +1 Agudeza (máx.3) +1 Encanto (máx.2) +1 Frialdad (máx.2) +1 Sobrenatural (máx.2)
- +1 movimiento de Conspiranoico.
- Refugio como Experta y +2 opciones +1 opciones.
- +1 movimiento de otro libreto.

Mejoras Avanzadas

- Ganas +1 a cualquier valor (máximo +3).
- Cambia el libreto de este cazador por uno nuevo.
- Crea un segundo cazador para jugar con él, además de con este.
- Marca dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Marca otros dos movimientos básicos y conviértelos en movimientos avanzados.
- Retira a este cazador del juego. Quedará totalmente a salvo.

Unir los puntos:

Al comienzo de cada misterio, si buscas los patrones generales de los que los sucesos actuales podrían formar parte, tira +Agudeza. Con un 10+, ganas 3 puntos de reserva y con un 7-9 ganas 1 punto de reserva. Gasta tu reserva durante el misterio para hacer al Guardián cualquiera de las siguientes preguntas:

- ⊕ ¿Esta persona tiene más relación con los sucesos actuales de lo que dice?
- ⊕ ¿Cuándo y dónde sucederá el siguiente suceso crítico?
- ⊕ ¿Qué quiere el monstruo de esta persona?
- ⊕ ¿Esto está conectado con los misterios anteriores que hemos investigado?
- ⊕ ¿Cómo se conecta este misterio con el panorama general?

Ojos locos:

Ganas +1 Sobrenatural (máximo +3).

¿Ves? Todo encaja:

Puedes utilizar Agudeza en lugar de Encanto cuando tratas de **manipular a alguien**.

Mente suspicaz:

Si alguien te miente, lo sabes.

Suelen subestimarme:

Cuando actúes como un loco para evitar algo, tira +Sobrenatural. Con un 10+, se te considera poco amenazador y sin importancia. Con un 7-9, elige uno: poco amenazador o sin importancia. Con un fallo, atraes un montón de atención (pero no toda).

Contradictorio:

Cuando buscas y recibes el consejo sincero de alguien sobre el mejor curso de acción posible que puedes tomar y luego haces otra cosa en vez de eso, te anotas experiencia. Si haces exactamente lo contrario de lo que te ha aconsejado, además recibirás +1 continuo en cualquier movimiento que hagas mientras continúes con ese curso de acción opuesto.

Amigos de Internet:

Conoces a un montón de gente por Internet. Cuando contactes con un amigo de la red para que te ayude con un misterio, tira +Encanto. Con un 10+, estará disponible y dispuesto a ayudar (puede arreglar algo, descifrar un código, piratear un ordenador o conseguirte alguna información especial). Con un 7-9, estará dispuesto para ayudar, pero le va a llevar algún tiempo o vas a tener que hacer una parte por ti mismo. Con un fallo, acabas de quemar algunos puentes.

Furtivo:

Cuando ataques desde una emboscada o desde atrás, infliges +2 daños.

Movimiento 1

Movimiento 2