

EL CRIMINAL

NOMBRE

ASPECTO

EQUIPO

HISTORIA

Encanto

Frialdad

Agudeza

Dureza

Sobrenatural

SUBIR NIVEL

SUERTE



DAÑO



INESTABLE

Pasado

Sombra del pasado

Mundo clandestino

Mejoras

+1 Agudeza (máx.3) +1 Dureza (máx.2) +1 Frialdad (máx.2) +1 Encanto (máx.2)

+1 movimiento de Criminal.

Ganas un **Aliado**, miembro de tu viejo equipo.

Recuperas un alijo de dinero de los viejos tiempos, suficiente para vivir sin preocupaciones... durante un año o dos.

+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.

Borrar la marca de una casilla de suerte tachada de tu libreto.

Artefacto:

“Encontraste” y te quedaste con un artefacto mágico que tiene poderes útiles. Elige una de las siguientes opciones: amuleto protector [armadura 1, mágico, recarga]; amuleto de la suerte (puede utilizarse como un punto de suerte, solo una vez); grimorio (estudiar el libro te otorga +1 futuro para **usar magia**); llave maestra (abre cualquier cerradura que esté sellada mediante magia); piedra de imp (un demonio débil está vinculado al servicio del poseedor de la piedra y dicho imp debe ser invocado con **usar magia**).

Equipo:

Tienes un equipo de colaboradores habituales, un grupo de tres o cuatro personas que te ayudan prácticamente en todo. A efectos de juego, cuentan como un equipo (ver pág. 134).

Pacto con el Diablo:

Vendiste tu alma al Diablo. Elige una o dos cosas que sacaste del trato: riqueza, fama, juventud, satisfacción sexual, habilidad (suma +1 a dos valores). Pagarás con tu alma cuando mueras, cosa que ocurrirá dentro de seis meses (si elegiste dos cosas) o dentro de un año (si fue solo una).

Amigos en la policía:

Conoces a unos cuantos polis que se dejan convencer para mirar a otro lado o hacerte un favor, a cambio de algunos detallitos. Puedes **actuar bajo presión** para ponerte en contacto con ellos cuando necesites esquivar la atención de las fuerzas del orden. Habrá un precio, aunque puede que no te lo cobren de inmediato.

Iniciado:

Has sido iniciado en una banda. Ponle nombre a la banda y describe cómo se relacionan sus actividades con tu pasado. Puedes recurrir a los miembros de la banda para que te ayuden, pero esperarán que les pagues. Tus jefes te darán órdenes una y otra vez, pero te pagarán. Se te pasarán por alto los problemas pequeños, pero será mejor no les toques las narices a otros gánsteres iniciados.

Conductor:

Obtienes un +1 continuo cuando conduces. Además, sabes hacerle un puente a cualquier coche o similar (cuanto más viejo sea, menos herramientas necesitas). Tienes dos vehículos útiles a tu disposición (por ejemplo, un coche deportivo y una furgoneta).

Terreno Propio:

Tu equipo se propuso que los vecinos estuvieran contentos y a salvo, asegurándose de que las cosas siempre fueran bien. Cuando regresas a tu viejo barrio, siempre puedes encontrar gente que te esconderá o te ayudará con un favor pequeño, sin hacer preguntas.

Notorio:

Tienes una reputación debido a tu pasado criminal. Cuando revelas quién eres, tu terrorífica reputación es una razón de peso para que la gente haga lo que dices (a efectos del movimiento manipular a alguien). Por supuesto, puede que haya problemas más tarde si le revelas tu identidad a alguien.

Movimiento 1

Movimiento 2