

# DEMON HUNTERS

A COMEDY OF TERRORS

## 1 DEFINE TU CONCEPTO

¿Quién eres y por qué eres diferente?

Tu **Concepto** es una frase breve que describe quien es tu personaje.

*Ejemplos:* Ex Líder de la rebelión, Genio de la tecnología, Doctora automotivada y adicta a la ciencia

## 2 DEFINE TU PROBLEMA

¿Qué defecto tienes?

Tu **Problema** es el principal defecto de tu personaje, o una actitud/característica que tiende a meterte en problemas.

*Ejemplos:* Pesimista, Me aburro fácilmente, Miedo irracional al agua, Adicto a la violencia

## 3 ASIGNALE UN VALOR A TUS ESTILOS

¿Como solucionas problemas?

Los **Estilos** describen la forma en la que a tu personaje le gusta enfrentar problemas o situaciones del día a día. Existen 6 **Estilos** diferentes.

**Cautó** Te gusta prestarle atención a los detalles.

**Sagaz** Se te facilita el solucionar problemas de forma rápida y creativa.

**Furtivo** Te gusta desorientar y confundir a la gente.

**Rápido** Eres veloz y ágil. Al solucionar problemas, favoreces la velocidad sobre la precisión.

**Enérgico** Siempre tomas la ruta directa.

**Llamativo** Te gusta llamar la atención.

Distribuye los siguientes dados entre tus 6 estilos.



| DISCIPLINAS - CALIFICACIONES |  |
|------------------------------|--|
| DADO                         | DESCRIPCION  |
| 4                            | SIN ENTRENAMIENTO. NO TIENES NI IDEA DE QUE ESTAS HACIENDO.              |
| 6                            | ENTRENAMIENTO BASICO. SABES LO SUFICIENTE PARA NO LASTIMARTE (A VECES..) |
| 8                            | EXPERTO. HACES ESTO TODOS LOS DIAS.                                      |
| 10                           | MAESTRO. ERES UNO DE LOS MEJORES EN ESTE RAMO.                           |
| 12                           | GRAN MAESTRO. ERES UNO DE LOS MEJORES EN EL MUNDO.                       |

## 4 ESCOGE 3 DISCIPLINAS

¿Qué sabes hacer? ¿En qué eres bueno/buena?

Existen cinco **Disciplinas** básicas en el juego, las cuales describen una amplia gama de habilidades que tu personaje posee.

- Tácticas de Combate
- Operaciones Encubiertas
- Magia y Misticismo
- Investigación y Desarrollo
- Ingeniería Social

Distribuye los siguientes dados entre tus 3 disciplinas principales.



| ESTILOS - CALIFICACIONES |   |
|--------------------------|---|
| DADO                     | DESCRIPCION   |
| 4                        | MEDIOCRE. NO SABES ACTUAR DE ESTA FORMA.              |
| 6                        | PROMEDIO. SI REALMENTE TE ESFUERZAS, LO PUEDES HACER. |
| 8                        | BUENO. NO HAY PROBLEMA. TU PUEDES HACERLO.            |
| 10                       | EXCELENTE. PUEDES HACERLO SIN PENSAR.                 |
| 12                       | MAGNIFICO. TU NACISTE PARA ESTO!                      |

## 4 ESCRIBE 3 ASPECTOS PARA TUS DISCIPLINAS

Los **Aspectos** son descripciones extras de tu personaje, las cuales te permiten entender mejor sus antecedentes, sus intereses, objetivos y cualquier otro dato que lo diferencie de los demás.

Cada **Aspecto** debe de estar relacionado a una de tus **Disciplinas** principales.

## 5 PROEZAS

¿Qué trucos conoces que te permiten hacer más que lo demás?

Las **Proezas** son trucos, maniobras o técnicas que conoces y que te permiten sobresalir en ciertas circunstancias. Define de 1 a 3 **Proezas** antes de iniciar el juego.

## 6 NOMBRE, DEVOCION Y DADOS DE FE

Escribe el nombre de tu personaje. Inicias el juego con 3 puntos de **Devoción** y 3 **Dados de Fe**.