***La titularidad de los derechos e intereses incluidos en y sobre (a) las ideas, conceptos, marcas y productos derivados de los Materiales del Playtest, (b) los materiales del Playtest, (c) y todos relacionados y la propiedad intelectual subyacente incluyendo todas las marcas registradas y derechos de autor, y (d ) todos los derivados de los anteriores pertenecen a Grim & Perilous Studios, LLC. Preguntas y comentarios relacionados con este material de Playtest puede dirigirse a directamente Daniel Fox (***[***daniel@grimandperilous.com***](mailto:daniel@grimandperilous.com)***)***

# TAHUR

**Profesión básica**

## ARQUETIPO

Truhan

## DESCRIPCIÓN

*¿Qué empuja a una persona a querer ganar siempre? ¿Es la arrogancia? ¿El ego? ¿La necesidad desesperada de ser respetada o temida? El tahúr siente esa necesidad imperiosa y jamar renunciaría a jugar una partida, sin importar si las probabilidades juegan en su favor o en su contra. Los demás les consideran gente gallarda y despreocupada, favorecidos gracias a la gracias a la buena vida que se dan por la renuncia total a cualquier responsabilidad por sus actos. Van por la ciudad como un temporal y, en un abrir y cerrar de ojos, desaparecen, yendo en busca de otros extraños a quienes desplumar.*

*Pero, bajo esta fachada se esconde un siniestro secreto. La elección de un tahúr para vivir en el ahora les ha llevado a jugar su apuesta definitiva, el destino de su alma inmortal. Y cualquier demonio que ayude al tahúr a hacer trampas en vida, alegremente le esperará para escoltarlo a la muerte.*

## RASGO PROFESIONAL

### LA SUERTE DEL DIABLO

*El tahúr siente el tick-tack del reloj. Ser amigo de los que se encuentran en el submundo –de muchas formas diferentes– tiene sus beneficios. Las cartas tienden a estar disponibles cuando más se las necesitan.*

**Efecto**: No repitas la tirada percentil cuando gastes puntos de fortuna. En vez de eso, se considera que sacas automáticamente un éxito crítico en la prueba de habilidad que ibas a repetir.

## DESVENTAJA

### CUANDO EL TRATO SE CUMPLE

*Vivir para siempre es aburrido y el tahúr arderá antes de que desaparezca. Y cuando participas del juego del diablo, finalmente obtienes la recompensa del diablo.*

**Efecto**: Cada vez que utilizas un punto de fortuna para activar La Suerte del Diablo, empeora tu marcador de estrés en un paso.

## HABILIDADES

Ardides (Empatía)

Armas Simples C/C (Combate)

Disciplina (Voluntad)

Falsificación (Inteligencia)

Folklore (Inteligencia)

Juego (Inteligencia)

Regateo (Empatía)

Registro (Percepción)

Rumor (Empatía)

Subterfugio (Agilidad)

## MEJORA DE BONIFICACIONES

Agilidad +1

Empatía +1

Empatía +1

Inteligencia +1

Inteligencia +1

Percepción +1

Percepción +1

## TALENTOS

Calculadora Humana

Escamoteador

Intermediario