***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)***)***

# INVESTIGADOR

**Profesión básica**

## ARQUETIPO

Académico

## DESCRIPCIÓN

*Hubo un tiempo en el que se decía que el don de la memoria y el conocimiento eran una gran bendición; el don de recordar bondades pasadas y los resplandecientes rostros de los niños, de tradiciones y orgullo, de familias y buena fortuna. Esos tiempos hace mucho que pasaron, pero por cruel que el destino pueda parecer, sus dones no. “El demonio está en los detalles” se dice y el investigador es el maestro de esos detalles.*

*El investigador sufre la maldición de percatarse de todos los detalles, desde los más horripilantes a las nimiedades mundanas, recreando los horrores sucedidos a medida que reconstruye la escena en su imaginación. Juntar toda esta información, suele convertir al investigador en una persona metódica, obsesiva. Pueden ser solitarios, especialmente en un mundo donde contemplan desde la primera fila todo este dolor. No obstante, suele ser un trabajo respetado -aunque no uno glamuroso- y al menos ayuda a traer algo de justicia. Y aunque puede ser como intentar vaciar el mar equipado solo con un cubo, por desgracia, es todo que tenemos.*

## RASGO PROFESIONAL: AUTENTICO DETECTIVE

*El investigador algunas veces experimenta visiones, astillas de diminuta información las cuales conforman un mosaico en los rincones más oscuros de su mente. Poseen la extraña habilidad de evadirse de la realidad y colocar las piezas del puzle juntas de una forma que la mayoría no comprende. Podrían ser genios, pero seguramente parezcan lunáticos.*

**Efecto**: En cualquier momento, puedes gastar 1 punto de Fortuna para obtener un rastro importante o una pista relevante durante la sesión de juego.

## HABILIDADES

Armas Simples C/C (Combate)

Disciplina (Voluntad)

Erudición (Inteligencia)

Escuchar a escondidas (Percepción)

Falsificación (Inteligencia)

Folklore (Inteligencia)

Interrogatorio (Voluntad)

Perspicacia (Percepción)

Rumor (Empatía)

Seducción (Empatía)

## MEJORA DE BONIFICACIÓN

Empatía +1

Inteligencia +1

Inteligencia +1

Percepción +1

Percepción +1

Voluntad +1

Voluntad +1

## TALENTOS

Indiferencia  
Mente Impenetrable

Señales Secretas