

Inventor Zim

Broken Tales

La isla Irkem se caracteriza por 2 cosas, ser la cuna de los científicos mas prodigiosos del planeta y ser completamente ajena a la existencia de los demás en el planeta, nuestros lideres los más altos, constantemente hablan de que el mundo esta sumido en un caos, pero se niegan a enviar ayuda al exterior, miedosos de lo que se puedan encontrar, pero a diferencia de ellos estoy seguro que la tecnología que tenemos traerá orden a un mundo sumido en oscuridad, así que escape de la isla junto con G.I.R. y me adentre en el mundo que nos rodeaba, tal fue mi sorpresa descubrir que aquí la tecnología es mas bien rustica, no hay un interes mas haya que sobrevivir al día a día y hay ciertos individuos que vuelven esto mucho más complicado, los pobladores de estos lugares asumen que toda tecnología es "magia" y cuando me ven usar algo tecnologico quedan asombrados por ella, todos, excepto algunos que se autodenominan "La orden", cuentan con habilidades imponentes y quiza con su ayuda, pueda crear del mundo un lugar mejor.

Descriptoros y dones

Dado mi pequeña altura, en estas tierras me identifican como un niño, aunque soy un adulto, sin embargo, soy un experto en disfrazarme y haceme pasar por cualquiera, no soy el mejor imitando, pero mi tecnología de disfras es perfecta.

Módulo de disfraz

Zim puede gastar 1 de soma y usar el disfraz de un NPC o cazador que conozca todo cuanto vea quedara registrado en su base de datos, **siempre y cuando no interactúe con nadie** pasara por ser esa otra persona, si le toca interactuar tendrá 2 penalizadores para que crean su disfraz, sin embargo, su tecnología de disfraz es rápida y si lo pierden de vista puede volver a cambiar de disfraz gastando 1 de soma. O retirar el disfraz muy rápidamente.

Es cierto que soy un enano en comparación con el resto de las personas, pero mi falta de habilidad física es suplantada por G.I.R., mi fiel automata, un tanto tonto, pero bastante funcional, obedece mis ordenes y es realmente social, su disruptor mental evita que alguien se cuestione su disfraz de perro.

G.I.R.

G.I.R. es un autómata que solo obedece ordenes de Zim, tiene un disruptor mental lo que hace que, aunque tenga disfraz de perro, nadie se cuestione que habla o se mueva como humano, es de pequeña estatura, pero fuerte físicamente, dándole 3 éxitos en pruebas de fuerza, **Zim siempre puede rastrear su ubicación**, no actuara de forma violenta a menos que Zim lo ordene. **Puede usar y reparar cualquier artilugio que Zim saque de su mochila**, pero Zim se lo tiene que ordenar.

Cada orden que Zim le dé a G.I.R. requerirá de una prueba de oposición de 3, si la prueba se logra G.I.R. obedecerá la orden según el resultado, si se falla, el narrador tirara un dado porcentual, esto será el porcentaje de la orden que G.I.R. entendió y actuara en base a ese porcentaje. Si G.I.R. se aleja de Zim antes de irse, G.I.R. abrazara a Zim y le otorgara 1 de soma. G.I.R. cuenta con el siguiente descriptor:

G.I.R.: Unidad de captura de información al servicio de Zim, obedeceré todas sus ordenes... la mayoría... casi siempre... jajajajaja "Zim es el mejor", "Quiero galletas"

Soy un experto inventor que ha estudiado toda clase de mecanismos y artilugios, no hay aparato de que no pueda descifrar su funcionamiento o razón de existir, así como repararlo o modificarlo, algunos me catalogaran patético erudito y otros intentarían minimizarme por mi pequeño tamaño, pero ninguno aceptara que solo son muy tontos comparado con mi gran intelecto.

Ego Oscuro- Mochila futurista

Zim cuenta con una mochila con tecnología muy avanzada en comparación con el resto del mundo, de aquí puede sacar un artilugio impresionante para resolver un problema concreto, 1 vez por escena y tras sufrir una herida, puede disponer de un artilugio de su mochila para algo en especial, este se sumará como un Don adicional y tendrá un costo de activación de 1 a 3 soma (a consideración del narrador). Los NPC menores que vean usar el artilugio por primera vez quedaran sorprendidos.

Antes de obtener el artilugio se debe de **especificar su propósito concreto** y no podría ser usado para algo adicional a ese propósito.

Todo artilugio que saque puede perderlo o romperse, pero **nadie más entenderá como usarlo**, será solo basura para los demás. Si el artilugio no esta en uso, Zim lo puede guardar nuevamente en su mochila o desechar.

Zim no cree en la existencia de magia o fantasmas y no sabrá afectarlos directamente con ningún artilugio.

Activador: Sufrir 1 herida.

Equipo

Listado equipo

Heridas

1

2

3

Herida adicional:

SOMA
7

EXP.