



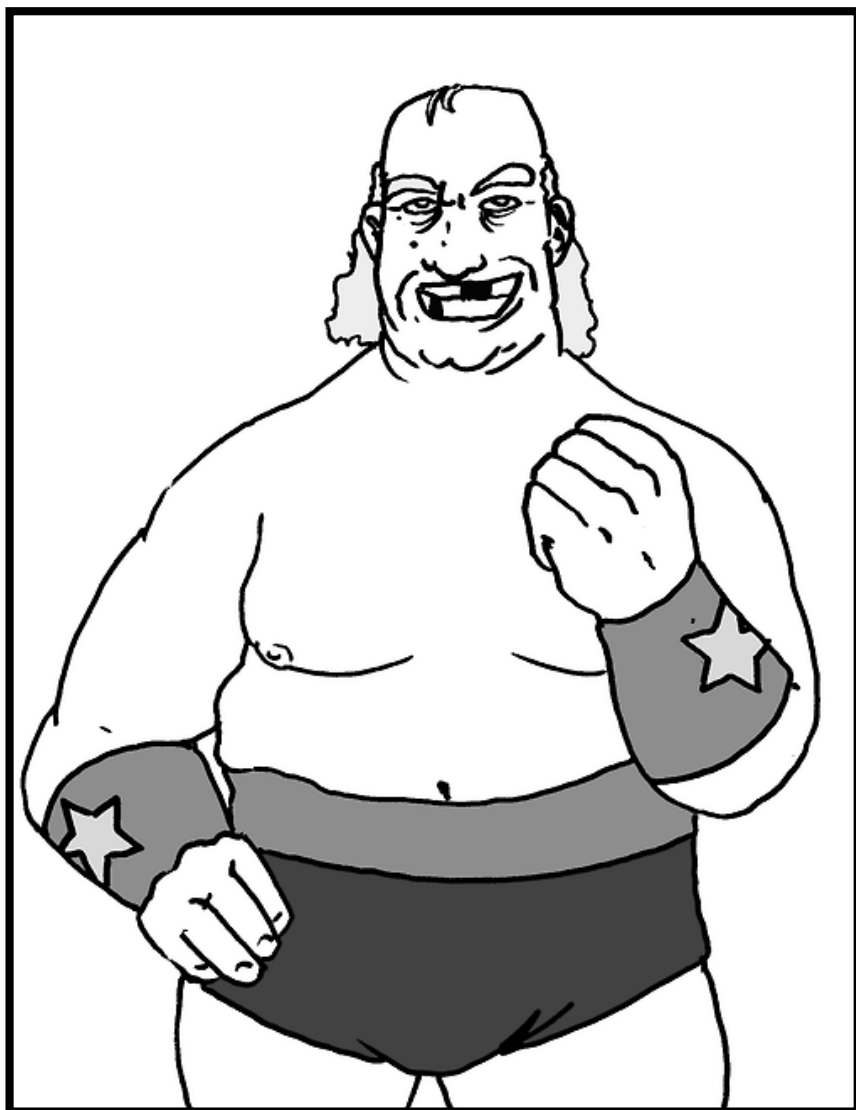
WORLD FIGHTERS

UN SUPLEMENTO PARA FIGHT!



POWERED BY

OCYO



Francesc Montserrat
Juan José Otero
Carlos Plaza
Alberto Blanco
Julio Cruz
Andres Alejandro Basoalto
Luis Montejano
Michael Fjeldal
David Nievas
Jesús Aguirre

Este suplemento incluye XX luchadores pregenerados, entre los cuales hay cuatro Boss Fighters, la élite de los torneos de la organización. Es el primer suplemento para la ambientación FIGHT! y necesitarás tanto la ambientación como el reglamento básico de OCYO para poder jugar.

Como usar este suplemento

Este apartado simplemente pretende aportar ideas para utilizar el material presentado, en última instancia siempre serás tu quien decida y eres libre de desecharlas.

El uso inmediato es para tener personajes pregenerados y listos para jugar, los jugadores eligen su personaje y sin más preámbulos podéis empezar a jugar.

Normalmente las aventuras de Fight! giran alrededor de un evento o torneo, que actúa como foco central de las tramas que se desarrollan fuera del ring. El segundo posible uso para los luchadores que incluimos es evidente: llenar los cuadros de los torneos.

Torneo normal: Los personajes de jugadores, un par de luchadores pregenerados y el resto del cuadro lleno de luchadores “masillas”

Torneo duro: Los personajes jugadores y el resto del cuadro lleno de de luchadores pregenerados, opcionalmente, dependiendo de la experiencia de los personajes jugadores se puede incluir uno de los cuatro Boss Fighters.

Gran torneo (solo para luchadores experimentados): Los personajes jugadores, los cuatro Boss Fighters incluidos en el suplemento y el resto del cuadro a rellenar con luchadores pregenerados.

Como crear un luchador masilla

1- Elige un nombre, un origen y cualquier dato que ayude a dar ambiente

2-Elige un estilo de lucha

Tipo de arte marcial	Ataque	Daño	Defensa
Agresiva	d8	d10	d6
Ofensiva	d10	d8	d6
Conservadora	d8	d8	d8
Defensiva	d6	d8	d10

3- No repartas ninguna puntuación, el luchador hace sus tiradas de habilidad con 1d6, sea la que sea. Las tiradas de arte marcial las hace con el dado correspondiente a su estilo, solo uno.

4-Asígnale 12 puntos de vida y a jugar.



Francisco Martínez “El Paco”

Edad: 40

Paco nunca fue demasiado inteligente o avispa-do. Si pensáis en el típico mastodonte que acompaña a los matones pero nunca abre la boca tenéis una imagen muy clara de quien es. Un día fue a un combate de La Organización donde las apuestas movían una gran cantidad de dinero delante de sus narices y se dijo a si mismo que al jefe le podían dar puerta, que el iba a ganar dinero por dar tortas y sería famoso y tendría todas las mujeres a sus pies. Paco es grande y tiene aptitud para la lucha, quizás eso le acabe salvando la vida.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Atleticas 2
Lanzar 2
Vigor 3

Mente d6

Bajos fondos 3
Pilotar 3

Espiritu d8

Iniciativa 2
Intimidar 4

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Pelea callejera (agresiva)

Ataque 4d8 Defensa 1d6 Daño 3d10 Foco 0



Gisella Dos Santos

Edad: 18

Nacida en Sao Paulo en uno de los barrios más desfavorecidos de la ciudad. Su situación personal no ha sido nada sencilla, pues tuvo que abrirse camino entre la pobreza y los narcos, forjando un carácter fuerte y aprendiendo a vivir en la calle. Ha invertido todo el dinero que ha podido recolectar para luchar de manera profesional para la Organización.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d6

Atlética 4
Esquiva 2

Mente d8

Bajos Fondos 2
Idiomas 2
Supervivencia 3

Espíritu d10

Iniciativa 3
Percepción 2
Seducir 2

Puntos de Vida 12

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Capoeira (Defensiva)

Ataque 2d6 Defensa 4d10 Daño 2d8 Foco 0



Patrick Collins

Edad: 32

Irlandés de Belfast, Patric se crió en las calles en pleno auge de las peleas de barrio de los lea-
listas y los partidarios del IRA. Acabó en varios
correccionales de joven, y después en la
cárcel. Fue allí donde aprendió a pelear de
verdad, y se ganó un nombre en los pequeños
torneos de la liga penal. Ha obtenido cierta
fama y ahora tiene la oportunidad de salir, y lo
que esta gente de La Organización se lleva
entre manos parece ser lo que está buscando.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Atléticas 3
Vigor 3

Mente d8

Bajos fondos 2
Demoliciones 2
Idiomas 2
Supervivencia 2

Espíritu d6

Iniciativa 4
Percepción 2

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Boxeo y lucha callejera (ofensivo)

Ataque 4d10 Defensa 3d6 Daño 1d8 Foco 0



Eleuterio “El Loco” Diaz

Edad: 46

Exboxeador nacido en España, que brilló con luz propia entre finales de los 80 y principios de los 90. Desde joven despuntó en los cuadriláteros patrios, llegando a convertirse rápidamente en el mejor en su categoría, alcanzando el campeonato de España con tan solo 19 años. Su suerte se truncó tras una gran pelea por el campeonato del mundo que perdió a los puntos contra Pernell Hightower en el 93. Nunca pudo superar esa amarga derrota y cayó en el oscuro mundo del doping, siendo retirado del mundo del boxeo en el 98 por reiterados positivos. Se dice que su coqueteo con las drogas acabó por dilapidar su brillante carrera. Actualmente aprovecha cualquier oportunidad para volver a subir al ring, siendo una sombra de lo que fue.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Atlética 3
Esquiva 2
Vigor 2

Mente d6

Bajos Fondos 5

Espiritu d8

Iniciativa 3
Intimidar 2
Percepción 2

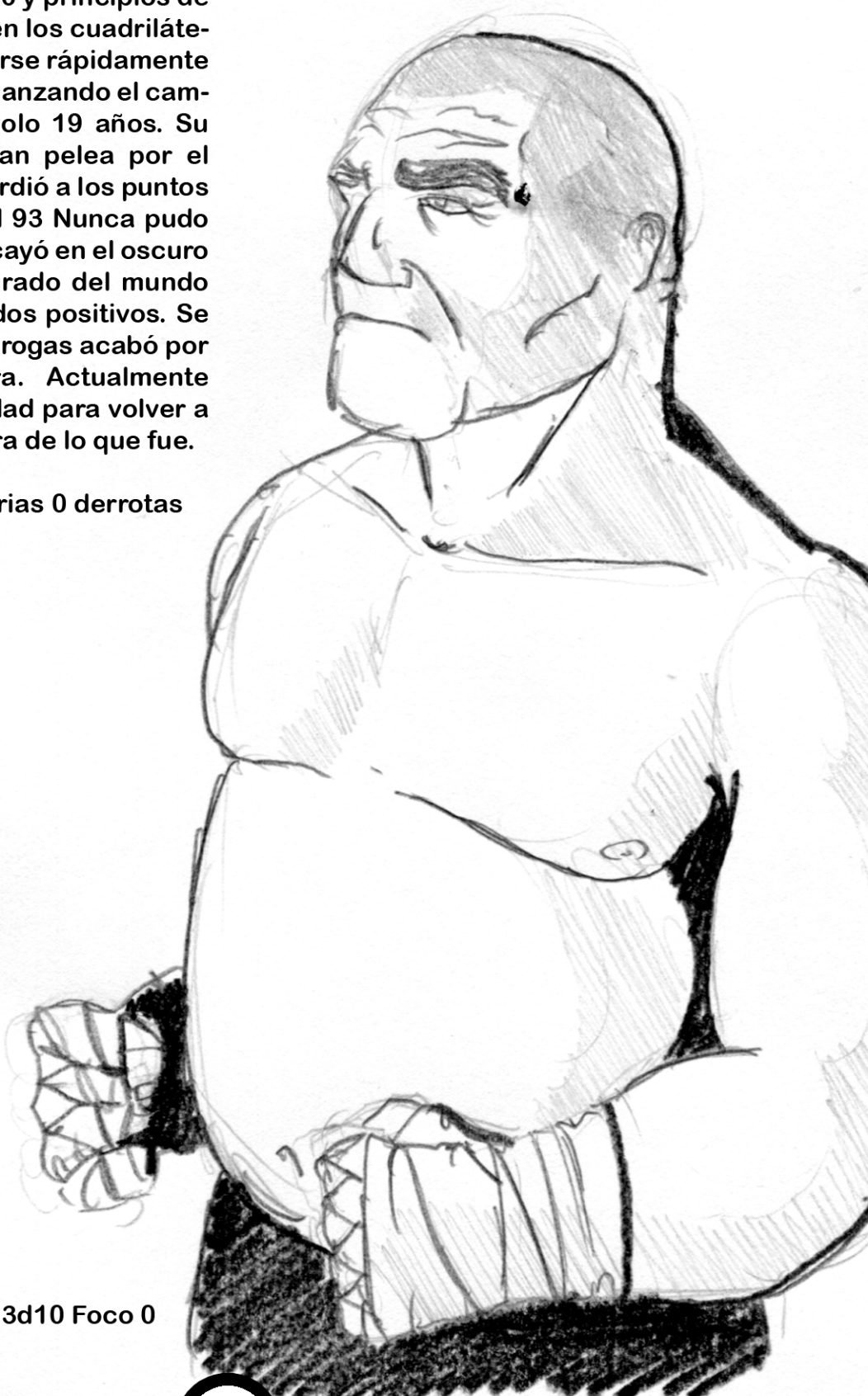
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Boxeo (Agresivo)

Ataque 3d8 Defensa 2d6 Daño 3d10 Foco 0



Annakiya al-Fawziya

Edad: ?

Con apenas once años fue raptada en una escaramuza entre pequeños señores de la guerra en el Sahara oriental, y ahí comenzó una pesadilla de violaciones y esclavitud que la marcaron psicológicamente de forma irreversible. Con trece años, escapa de un palacio saudí tras castrar con unas tenazas de abrir langostas al primo del jeque Sheikh bin al-Fahad, que practicaba con ella enfermizos actos de sadismo. Tras degollar en su huida a dos guardias de palacio, desaparece en el desierto, donde fue acogida por un grupo de beduinos nómadas, del que escapó dos semanas más tarde tras dar muerte a su jefe, a dos de sus esposas, y a varios de sus hombres.

La Organización la localiza en los bajos fondos de París un año más tarde, donde malvive robando a los turistas, mientras se gana fama de psicópata peligrosa entre vagabundos y maleantes de todo pelaje. Aquellos depredadores que alguna vez se dejaron confundir por su cuerpo enjuto y sus enormes ojos desesperados no tardaron en darse cuenta de su error, cuando notaron sus pequeños pulgares introduciéndose en las cuencas de sus ojos, o sus afilados dientes desgarrando sus gargantas sin la más mínima muestra de compasión.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d6

Atléticas 4

Vigor 2

Mente d8

Bajos fondos 2

Idiomas 2

Supervivencia 3

Espíritu d10

Iniciativa 3

Percepción 3

Puntos de Vida 12

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Estilo propio (agresivo)

Ataque 2d8 Defensa 2d6 Daño 2d10 Foco 2



Étienne Lavoisier

Edad: 21

Nacido en Lyon nunca tuvo especial aptitud para el deporte ni le prestó atención hasta la adolescencia. Ante su cada vez más escualida figura sus padres lo inscribieron en un dojo local de aikido, donde sorprendió con una aptitud natural. Años después de empezar la práctica una serie de becas al deporte le permitieron viajar a Japón y pretende entrar en el circuito de combates de La Organización para poner a prueba sus conocimientos contra otros luchadores muy diferentes a si mismo.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d6

Atléticas 3
Nadar 2
Sigilo 2

Mente d8

Burocracia 2
Idiomas 2
Medicina 2
Pilotar 2

Espiritu d10

Iniciativa 3
Percepción 2
Voluntad 2

Puntos de Vida 12

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Aikido (defensiva)

Ataque 2d6 Defensa 3d10 Daño 1d8 Foco 2



Edad: 25

De origen chino, Cheung abandonó su Pekin natal para emigrar con Japón a la ciudad de Yokohama, donde encontró su lugar en el barrio chino. La infancia de Cheung no fué fácil, y tuvo que pelear para sobrevivir. Encontrar a su maestro cambió su vida. De su familia aprendió las artes del Wing Chun y el Choy Lee fut, y de su nuevo país y su sensei encontró los conocimientos del karate. Para bien o para mal, Cheung decidió usar sus habilidades para la lucha y labrarse un futuro distinto. En el combate Cheung no conoce la compasión, sabe que un adversario vivo es un adversario que puede volver a pelear otro día. Siempre buscará el fin más rápido y letal posible, y quien se enfrente a él lo pagará con la vida.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Atleticas 3
 Esquivar 2
 Sigilo 2

Mente d6

Bajos fondos 2
 Esconderse 2
 Idiomas 2
 Pilotar 2

Espiritu d10

Iniciativa 4
 Intimidar 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Combinado de artes marciales orientales (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 2d6 Daño 2d8 Foco 1



Edad: 38

Marinero rumano de envidiables cualidades físicas pretende pasar de las peleas ilegales en los puertos a una profesión con menos riesgo y mayores recompensas. No gusta de adornarse con movimientos de cara a la galería y busca la manera más rápida y eficaz de acabar un combate.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 4
 Vigor 2

Bajos fondos 2
 Idiomas 3
 Supervivencia 2

Iniciativa 3
 Intimidar 2
 Percepción 2

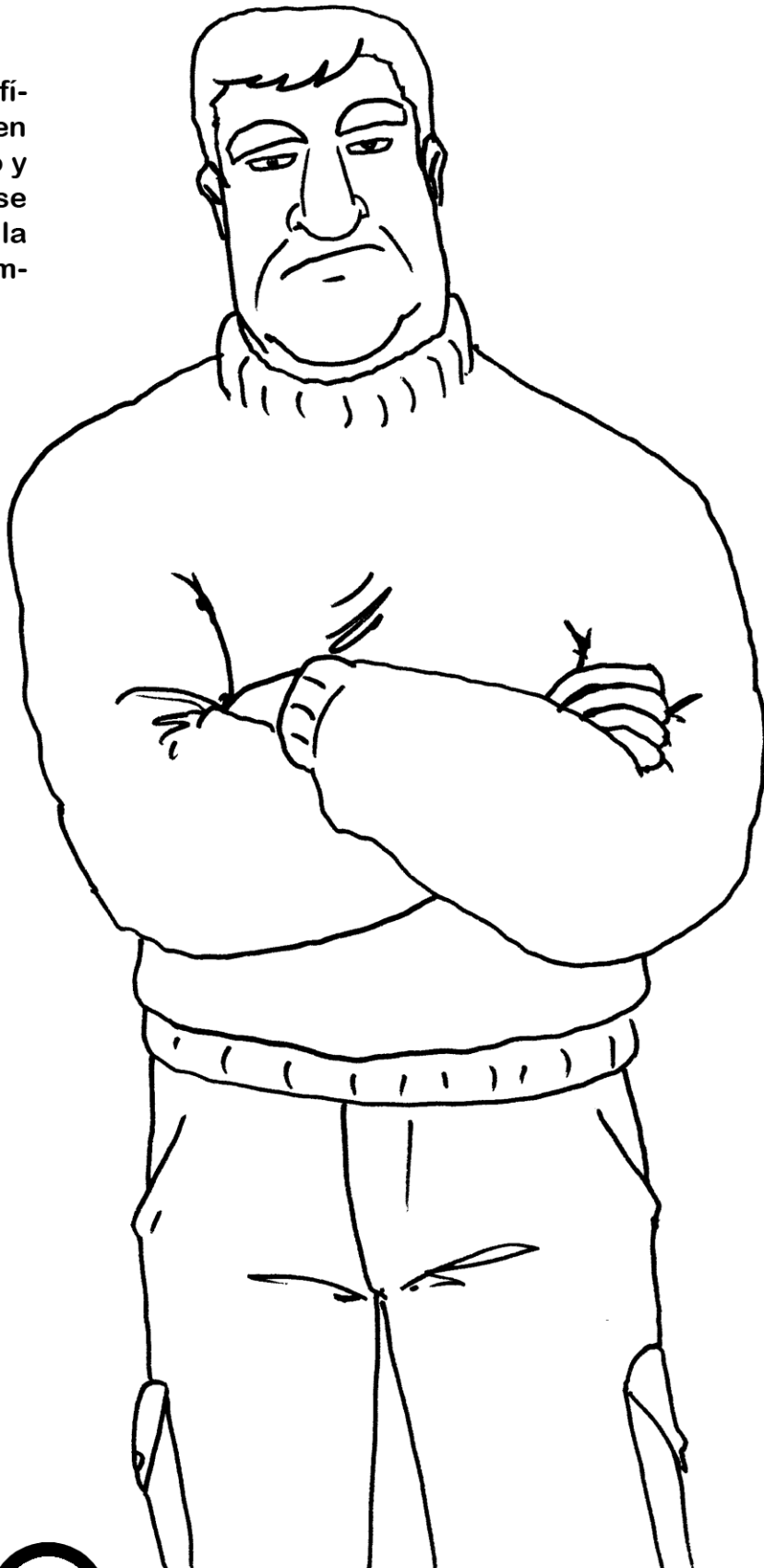
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Entrenamiento militar (conservadora)

Ataque 3d8 Defensa 3d8 Daño 2d8 Foco 0



Ernst Planck

Edad: 19

Alemán nativo de Gotinga es hijo de una familia adinerada. Desde niño se interesó por las artes marciales pero siempre ha carecido de la disciplina necesaria para la dedicación que estas requieren. El descubrimiento de las Mixed Martial Arts le ha abierto un mundo, y si bien aun no ha participado en ningún combate de La Organización se siente preparado y lleno de ambición para comerse el mundo. En el tatami procurará causar los máximos destrozos posibles en sus rivales golpeando con agresividad cada punto vulnerable que encuentre.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Esquivar 2
Vigor 4

Mente d10

Idiomas 3
Tecnología 2
Pilotar 2

Espíritu d6

Iniciativa 3
Intimidar 2
Percepción 2

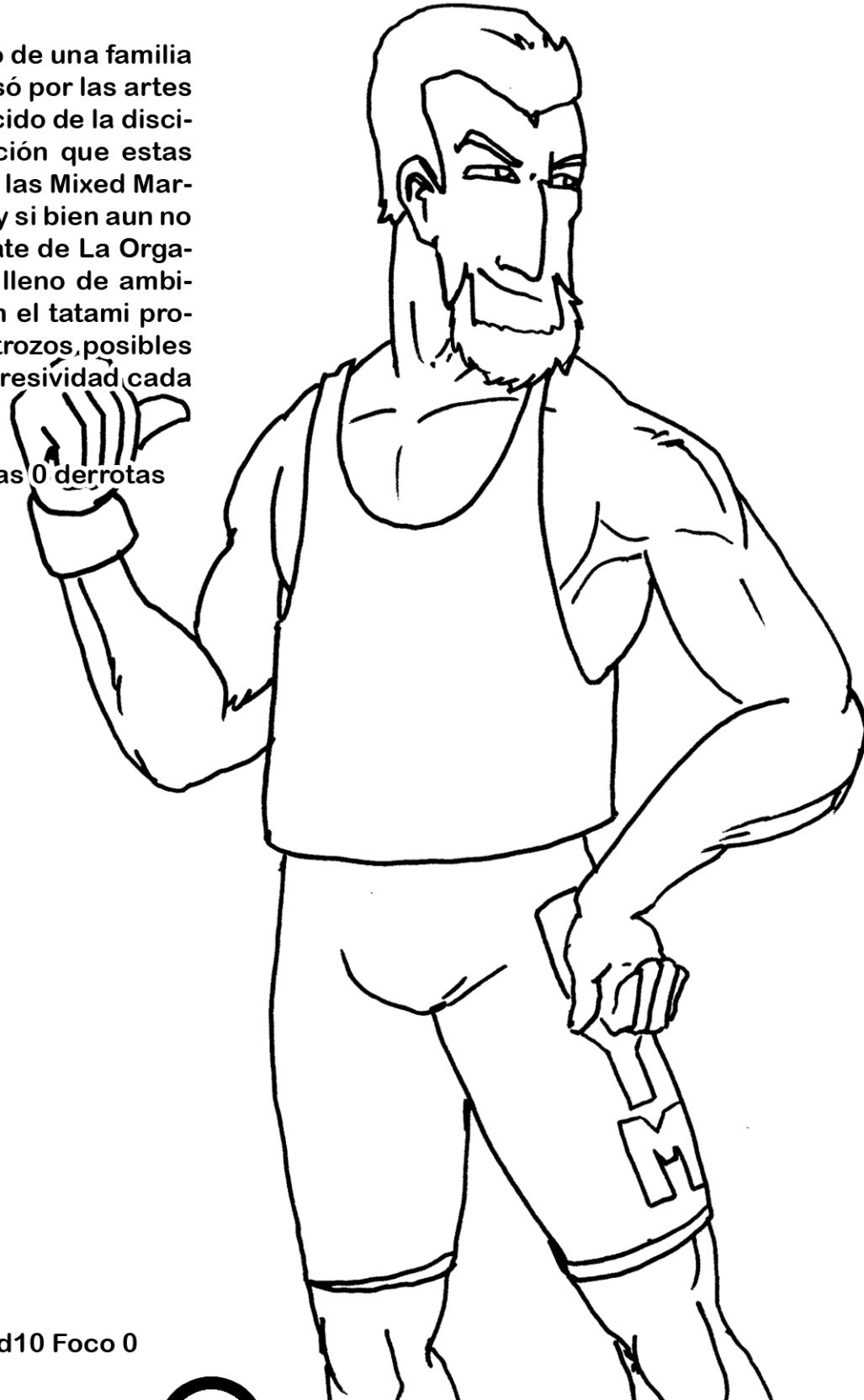
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: MMA (Agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 2d6 Daño 4d10 Foco 0



Abha

Edad: 18

Abha es una joven hindú que quiere triunfar tanto en Bollywood como en Hollywood. Es muy arrojada y valiente, aparte de gustarle ser el centro de atención, lo cual logra con su natural simpatía. Posiblemente, sea el tipo de persona que menos se esperaría encontrar en La Organización, pero para Abha esto es un paso intermedio, una forma de ganar dinero y aumentar sus ya de por sí considerables capacidades físicas. Quiere tener éxito en el cine de acción, y para ello entiende que debe tener profundos conocimientos marciales, lo que le ha hecho inscribirse en los torneos, algo que alterna con el modelaje y papeles en varias producciones de Bollywood. Suele pelear con una máscara para que su precioso rostro no se vea dañado, y piensa retirarse en dos o tres años, cuando haya ganado suficiente dinero como para irse a América.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Atléticas 2
Danza 3
Vigor 2

Mente d6

Escondarse 2
Idiomas 3
Medicina 2

Espíritu d10

Iniciativa 4
Percepción 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Kalaripayattu (Conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 3d8 Daño 2d8 Foco 1



Edad: 26 años

Sin duda, la vida de Joe es el ejército. Se alistó en los marines a los 17 años, y desde entonces no ha parado de entrenar y mejorar. Su poder luchístico fue curtido y aumentado a base de flexiones, imaginarias y castigos varios, ya que siempre fue una persona con gran incapacidad para la obediencia, no obstante como soldado es de los mejores de su promoción. Su experiencia en Irak le marcó y cambió en gran medida su carácter. Fue licenciado con honores, y pasó a ocupar un trabajo de despacho que no le convencía. En una investigación rutinaria descubrió La Organización, y decidió entrar en el circuito para no anquilosarse, continuar mejorando su destreza marcial y poder dar rienda suelta a su rebeldía y desprecio por la autoridad.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas de proyectil 3

Atléticoas 2

Vigor 2

Mente d10

Idiomas 2

Supervivencia 4

Espíritu d6

Iniciativa 4

Percepción 2

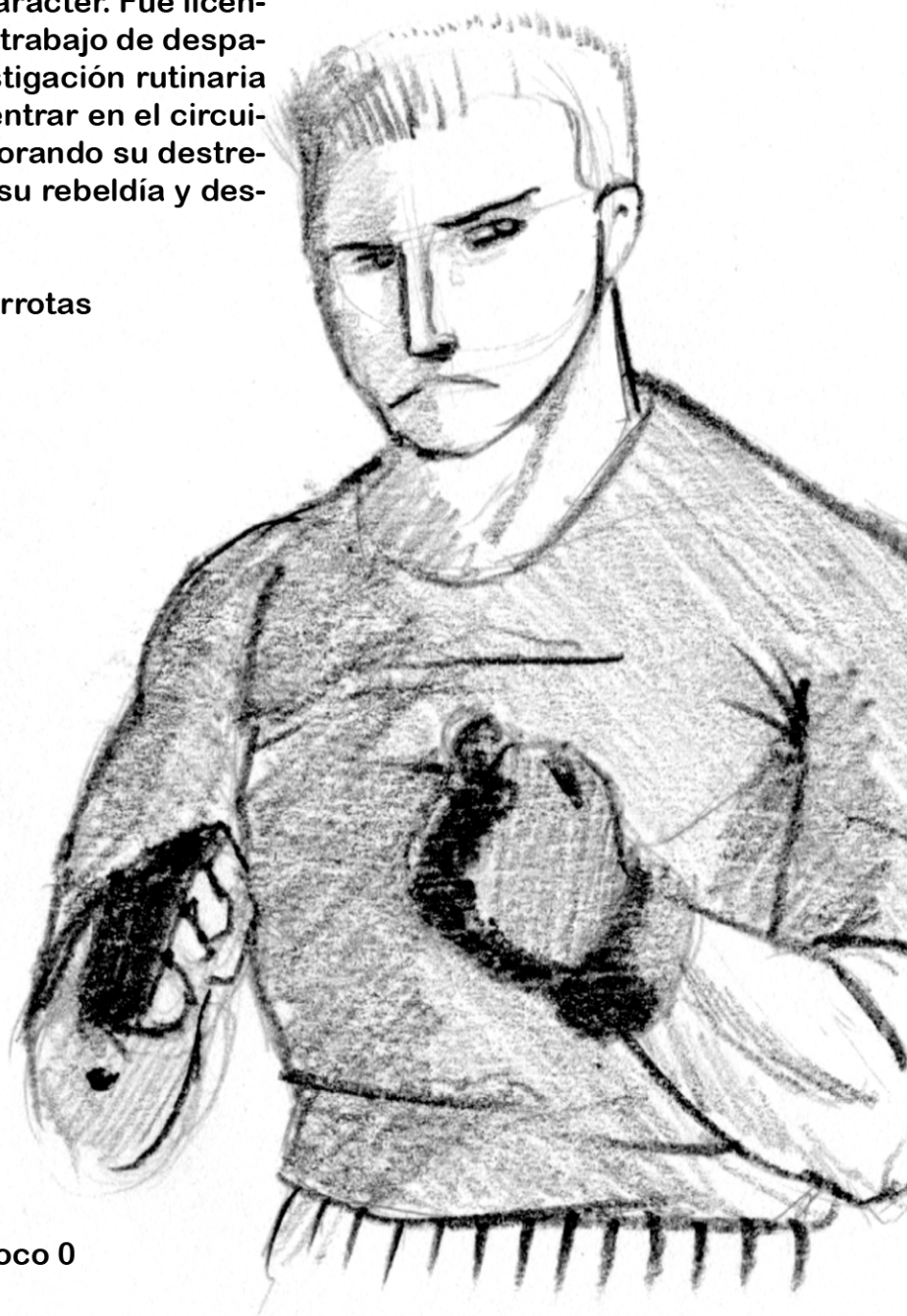
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: MCMAP (agresivo)

Ataque 2d8 Defensa 3d6 Daño 3d10 Foco 0



Edad: 28

Senegalés de la región de Kaffrine, apodado “Le Tortionnaire”. De gran agilidad y fuerza, con una técnica depurada en el agarre y rapidísimos golpes que llegan a las partes vitales como latigazos. Después de dominar su lucha en todo Senegambia, decidió unirse a otros torneos para dar a conocer su estilo y a él mismo.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 3
 Vigor 3

Bajos fondos 2
 Idiomas 2
 Supervivencia 3

Iniciativa 3
 Percepción 3

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Laamb (ofensivo)

Ataque 2d10 Defensa 3d6 Daño 3d8 Foco 0



Edad. 33

Fue un famoso pehlivan (luchador de Yağlı güreş) en Turquía, admirado por su técnica y sus 2,02 metros y 125 kg, hasta que un desgraciado día en el torneo de Kirkpınar, cuando luchaba para ser el baspehlivan, se ofuscó y realizó una maniobra prohibida, siendo descalificado. Expulsado de su tekke, y despreciado en su país, se introdujo en varios circuitos de lucha ilegal, añadiendo a su estilo de lucha tradicional maniobras sucias de varios estilos. Le encanta golpear a su enemigo con los codos cuando lo tiene sometido.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 3
 Nadar 2
 Vigor 2

Bajos fondos 3
 Idiomas 3

Iniciativa 4
 Percepción 2

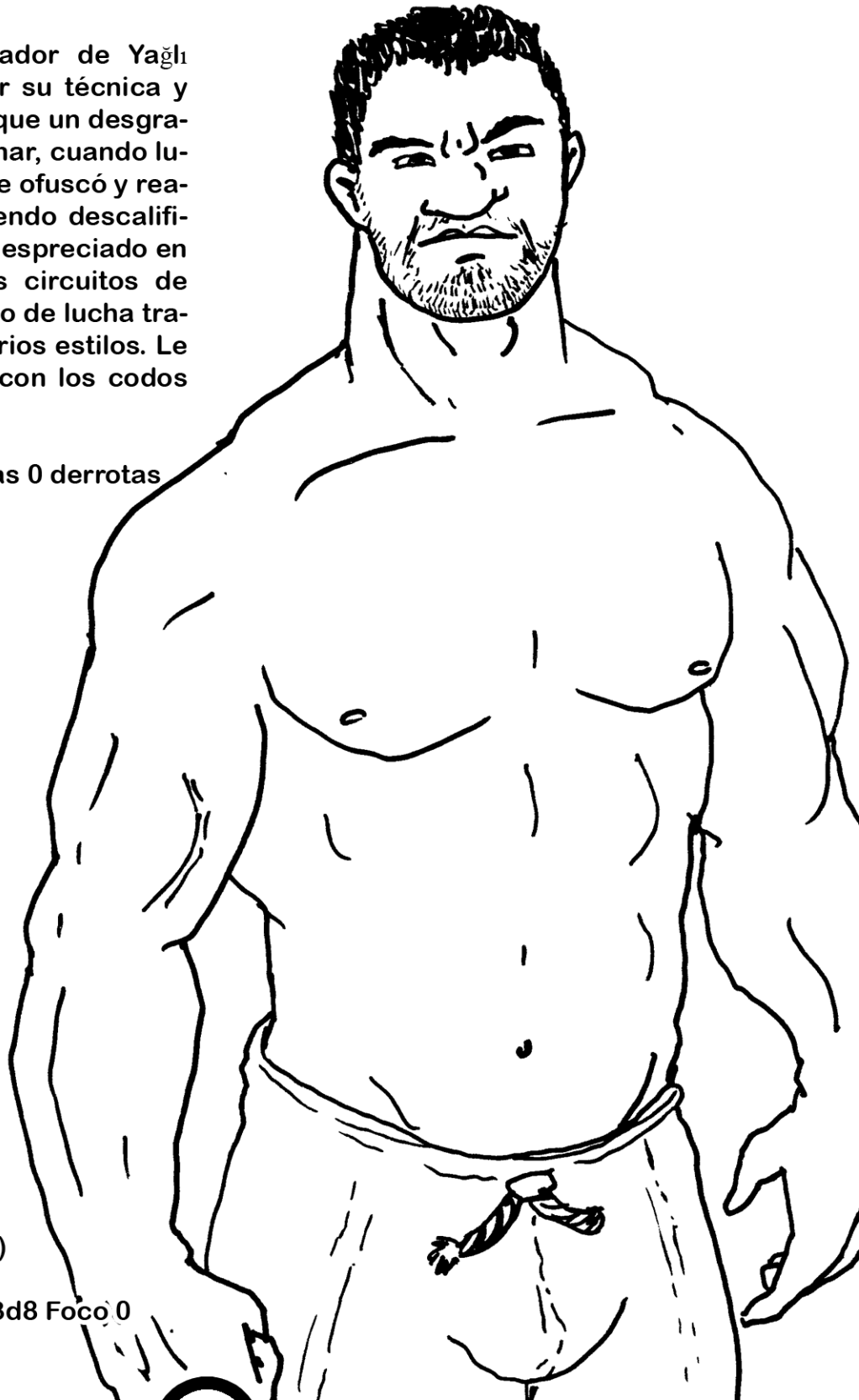
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Yağlı güreş (conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 2d8 Daño 3d8 Foco 0



Edad:28

Argentino de origen judío emigrado a Israel. Cuando llegó a Israel con 20 años, ya era un destacado practicante del Judo tradicional, siendo internacional Junior por Argentina. Poco tiempo después comenzó su periodo obligatorio de servicio en el Tzáhal, donde actuó como instructor de Judo al mismo tiempo que se iniciaba en el KravMagá de aplicación militar. En poco tiempo se hizo también un experto en ese estilo, que une a sus conocimientos de Judo, aplicándolos con el pragmatismo y brutalidad de la aplicación al combate.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Armas de fuego 3
 Armas cuerpo a cuerpo 2
 Atléticoas 2

Bajos fondos 2
 Idiomas 3
 Supervivencia 2

Iniciativa 3
 Percepción 2
 Psicología 2

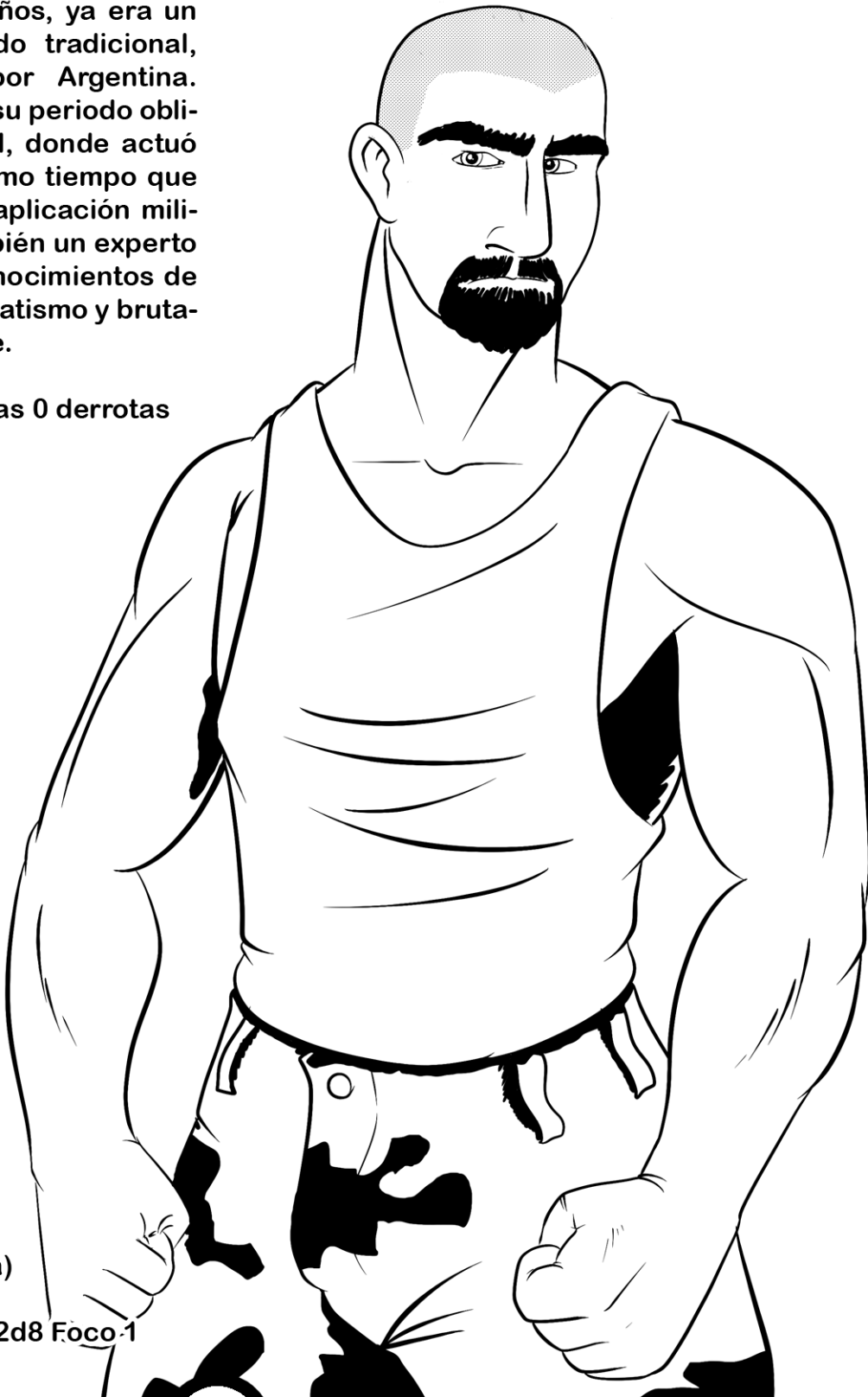
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Krav Magá (conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 3d8 Daño 2d8 Foco-1



Muunokhoi Ganbaatar

Edad:38

Campeón mongol de bökh Muunokhoi se vio atraído por otras artes marciales en una visita a la antigua Unión Soviética. Con el fin de la guerra fría y la apertura de fronteras aprovechó para visitar otros países donde poner a prueba sus habilidades. Pronto se dio cuenta que necesitaba incorporar cierto potencial ofensivo a una técnica basada en los agarres y las proyecciones. Quienes le han visto luchar lo definen como un muro donde se estrellan sus rivales una y otra vez.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Armas cuerpo a cuerpo 2
Atléticas 2
Montar 3

Mente d6

Idiomas 3
Supervivencia 3

Espíritu d8

Intimidar 2
Negociar 2
Percepción 2
Voluntad 2

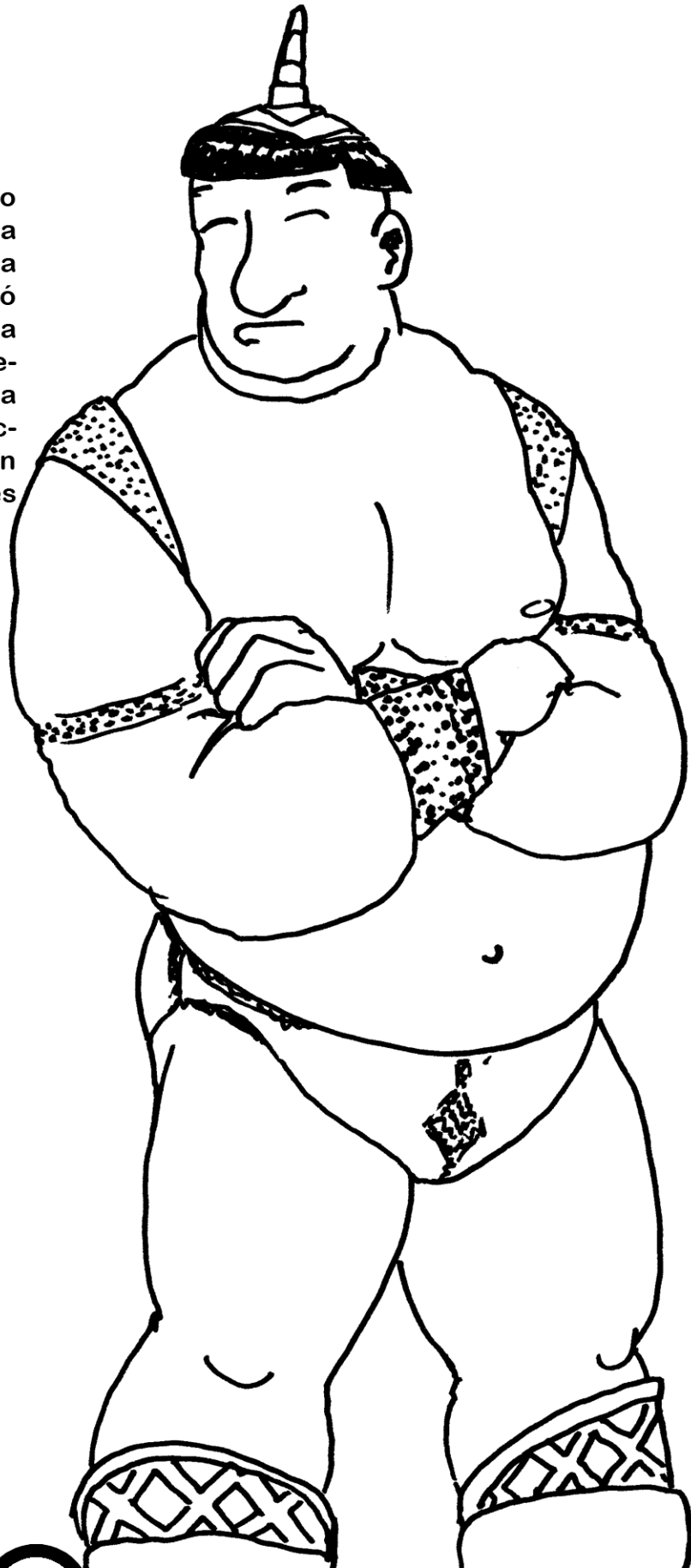
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Bökh (defensiva)

Ataque 2d6 Defensa 2d10 Daño 1d8 Foco 3



Edad: 72

Japonés de familia tradicional. Nagato Sama es el heredero de varias escuelas de Kempo y otras artes marciales. Ha dedicado su vida al mundo marcial y entrenado todos los días de su vida. Actualmente es maestro de su propio estilo, el Nagato Ryu, y entrena en su dojo enseñando a otros a golpear con el cuerpo, con la mente y con el ki, afilando cada vez más sus habilidades como la mejor katana. En la lucha, Nagato sensei, a pesar de su edad, es un adversario temible, al que no le gusta usar sus habilidades en ningún espectáculo, pero sabe que la mejor manera de dar a conocer su dojo es venciendo a todo aquel que le desafíe, quizá los combates de La Organización sean el lugar adecuado.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atleticas 2
 Esquivar 2
 Lanzar 2
 Sigilo 2

Idiomas 2
 Leer/Escribir 2
 Medicina 2
 Supervivencia 2

Iniciativa 2
 Liderazgo 3
 Percepción 2

Puntos de Vida 12

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Nagato Ryu (Equilibrado)

Ataque 2d8 Defensa 2d8 Daño 1d8 Foco 3



Edad:42

Conocido como "The Blood Boss" en su época de luchador de Wrestling americano. Después de graduarse en la Universidad de Columbia con honores, con una beca de lucha, Marcus acudió a los Juegos Olímpicos donde gano una medalla de oro en pero Súper Pesado. Paso a la lucha libre profesional americana, donde aprendió gran cantidad de técnicas inmersas en el espectáculo de la lucha. Sin embargo no le agradaba demasiado la parte de simple espectáculo, y refino en privado todas esas técnicas, que ahora le permiten luchar en esta liga. No te confíes, puede que sea un wrestler, pero sabe lo que se hace.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 3
 Nadar 2
 Vigor 2

Idiomas 3
 Medicina 3

Iniciativa 3
 Intimidar 3

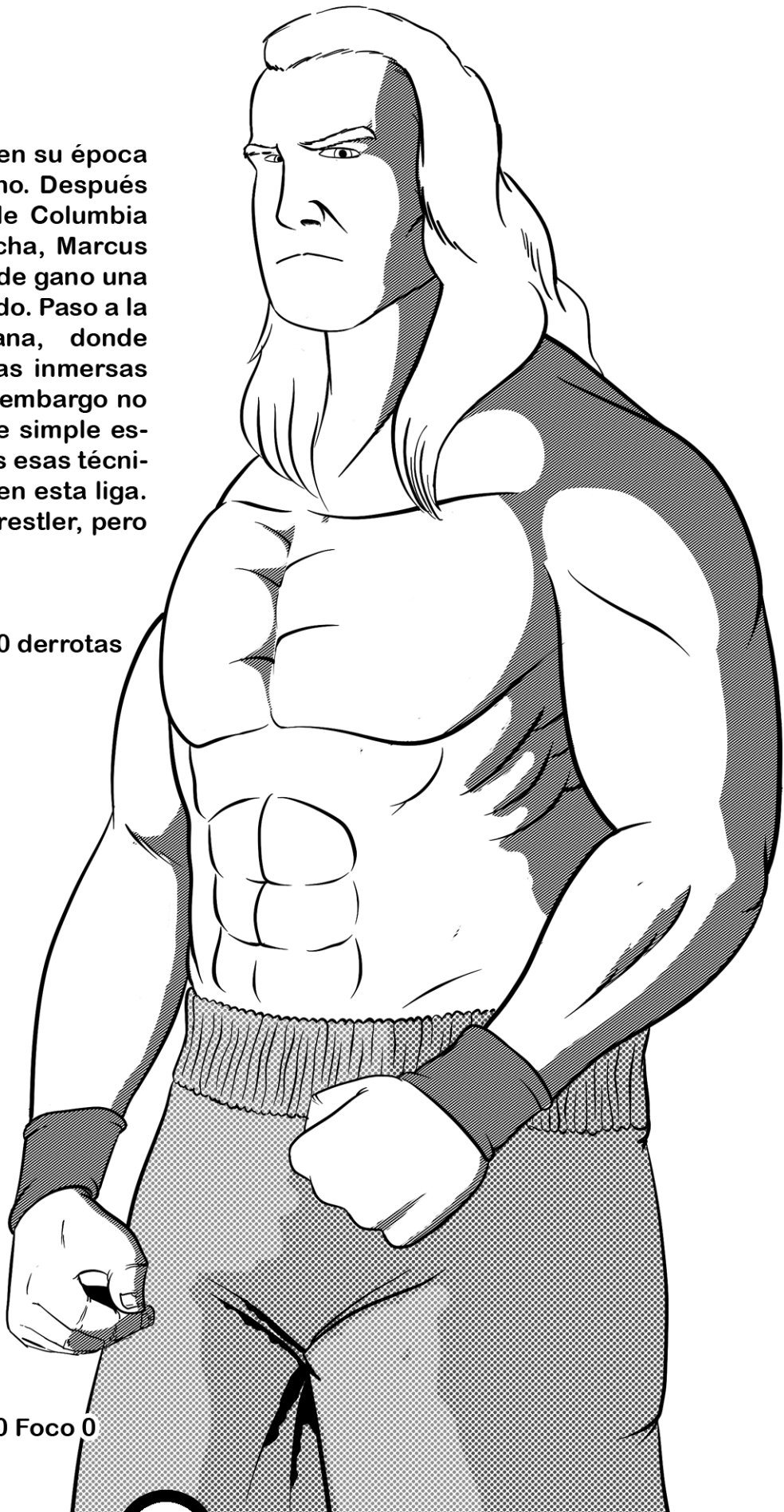
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Wrestling (Agresiva)

Ataque 3d8 Defensa 2d6 Daño 3d10 Foco 0



Edad:29

Es un nak muay, un boxeador de Muay Thai, muy considerado en su país, que sin embargo no estaba contento con su dominio del boxeo. Se retiró una temporada para aprender la variante tradicional del boxeo thai, el Muay Boran, mas brutal y peligroso que el deportivo. Sin embargo muchas de esas técnicas estaban prohibidas en la competición oficial, por lo que primero ingreso en los circuitos de K1, y después en los de la Lucha mas extrema.

Acostumbrado desde niño a lo duro del ring, y a la falta de piedad y controles de los circuitos menores de Muay Thai, es sin duda uno de los luchadores mas peligrosos y faltos de cuidado con el contrario.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 4
 Vigor 2

Idiomas 2
 Juego 3
 Medicina 2

Iniciativa 3
 Intimidar 2
 Percepción 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Muay Boran (Agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 2d6 Daño 2d10 Foco 2



Edad:33

Prometedor jugador de rugby neozelandes, que abandono el deporte para unirse a las fuerzas especiales de nueva zelanda ZN SAS. Después de pasar por Papakura, Tane estuvo en activo hasta el incidente del hotel Intercontinental de Kabul, donde su intervención fue decisiva. Harto de luchar en guerras y acciones secretas de dudosa moralidad, ahora prefiere luchar por diversión y dinero. Experto en Mau Rākau, Sambo militar y con entrenamiento y práctica de combate cuerpo a cuerpo en las peores situaciones.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Armas de fuego 3
 Armas cuerpo a cuerpo 2
 Atléticas 2

Mente d8

Bajos fondos 2
 Idiomas 3
 Supervivencia 2

Espíritu d6

Iniciativa 2
 Percepción 3
 Psicología 2

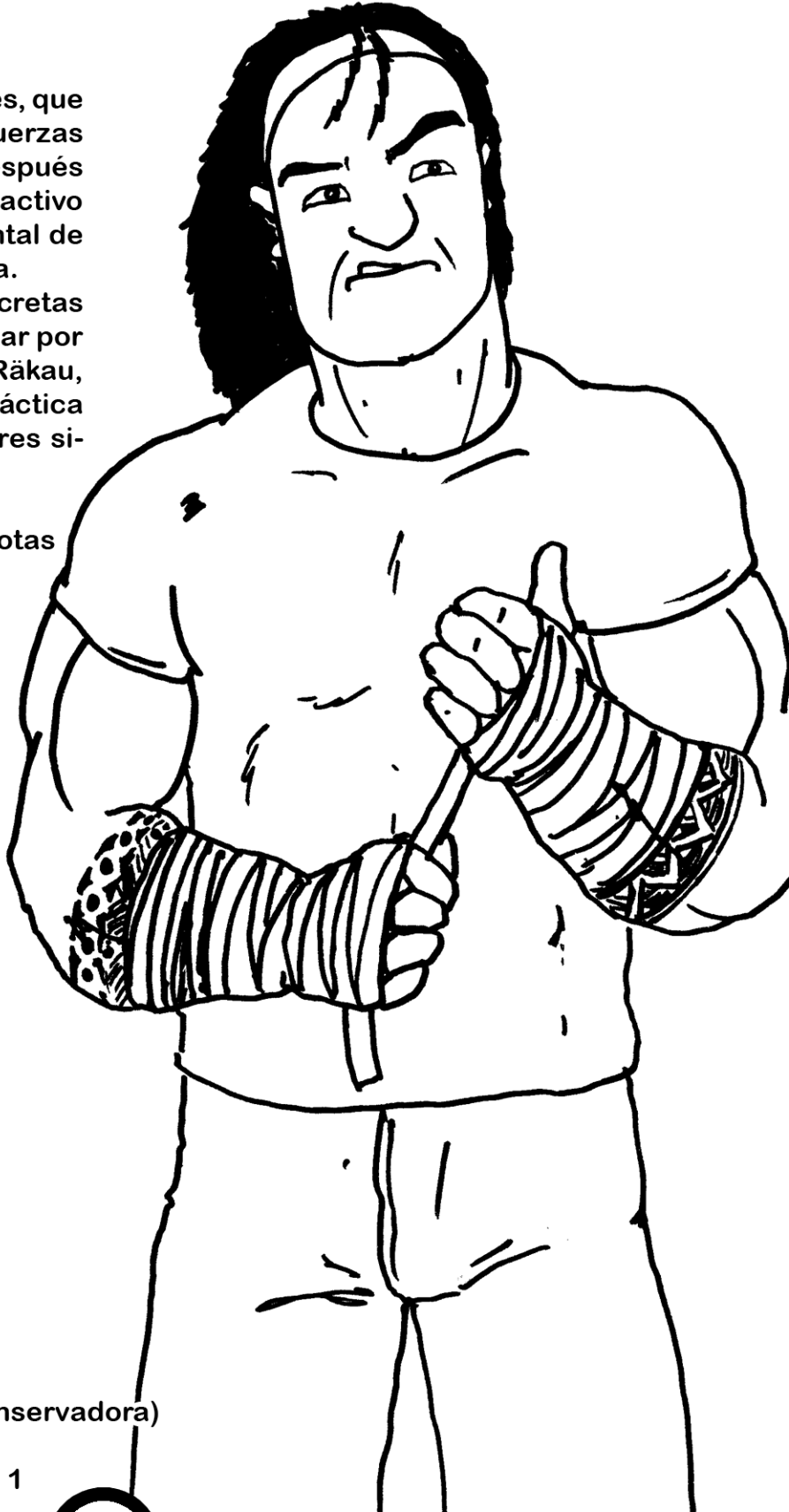
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Combinación de varios estilos (conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 2d8 Daño 3d8 Foco 1



Henry Kahananui

Edad: 38

Tranquilo y afable padre de familia hawaiano, músico ocasional y piloto de lancha para llevar turistas de aquí allá en Maui. Considera la lucha un deber familiar pasado de padre a hijo desde los tiempos de Kamehameha I, de quien sus ancestros formaron parte de su guardia de honor.

Henry practica el estilo antiguo, sin ninguna aportación foránea del arte y espera poder pasarlo a sus cinco hijos cuando estos sean lo bastante mayores. Participa en los torneos de la Organización porque considera que solo al límite es donde un arte marcial se pone a prueba. Por eso, y porque el sueldo de barquero no da para mantener una familia como la suya.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Atléticas 3
 Nadar 3

Mente d6

Idiomas 2
 Música (Ukelele) 2
 Navegación 2
 Pilotar 2

Espíritu d8

Iniciativa 3
 Psicología 3

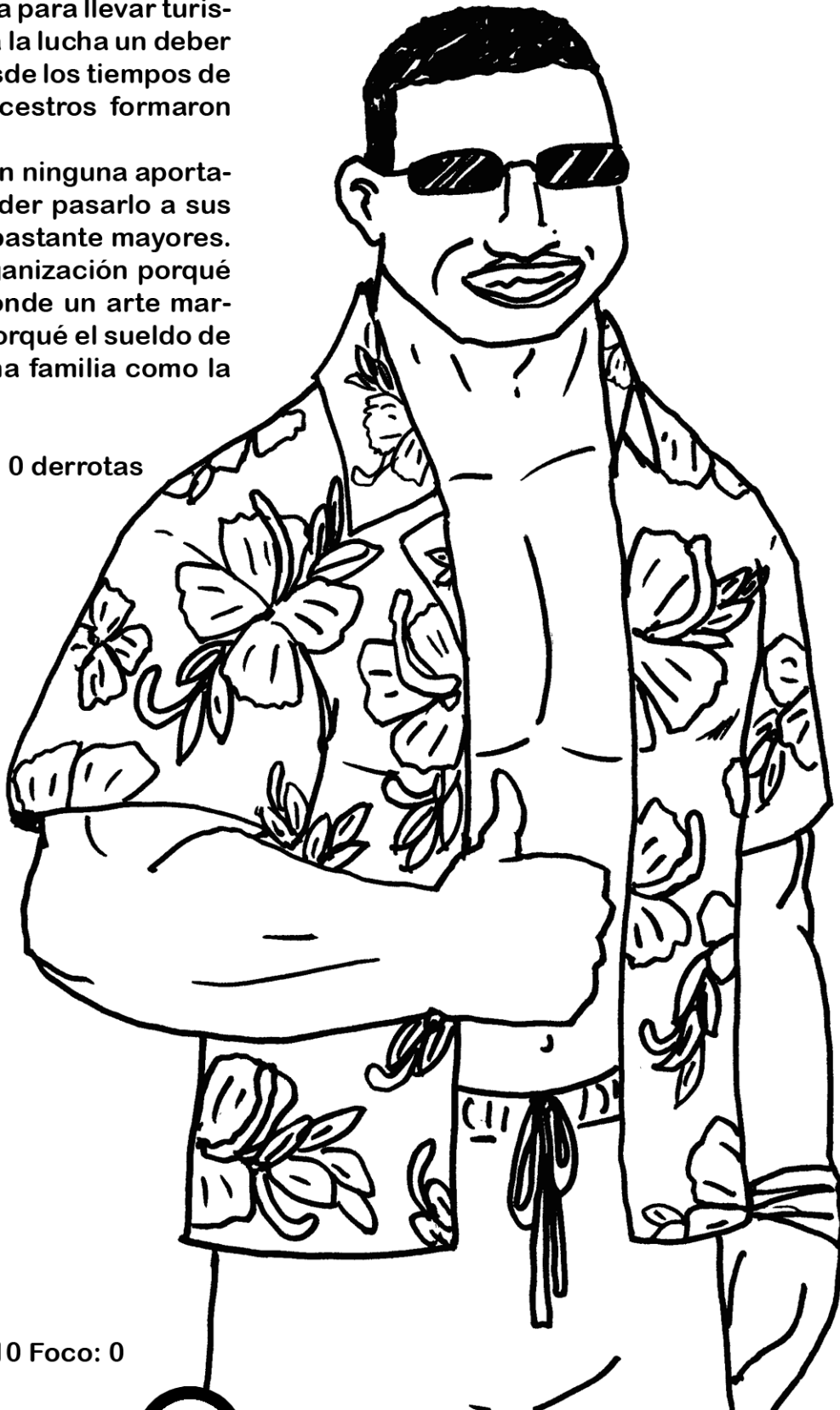
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Kapu Kuialua (agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 2d6 Daño 4d10 Foco: 0



Edad: 40

Viðarsson, un asiduo participante en los torneos del hombre más fuerte del mundo, decidió retirarse de esta competición al no considerarlo un desafío a su altura. Este gigante islandés puede levantar en banca casi 330 kg y alrededor de 450 de peso muerto. Por si está demostración física no fuera suficiente Viðarsson tiene nociones de glima, nociones a las que apenas tiene que recurrir pues suele ganar sus combates por pura fuerza bruta. Además, su forma física es envidiable, y se entrena aun a su edad corriendo por los helados parajes islandeses durante horas y nadando en las gélidas aguas que bañan su patria aun en días de tormenta.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 2
 Nadar 3
 Vigor 2

Idiomas 3
 Navegación 2
 Pilotar 2

Iniciativa 2
 Intimidar 2
 Voluntad 3

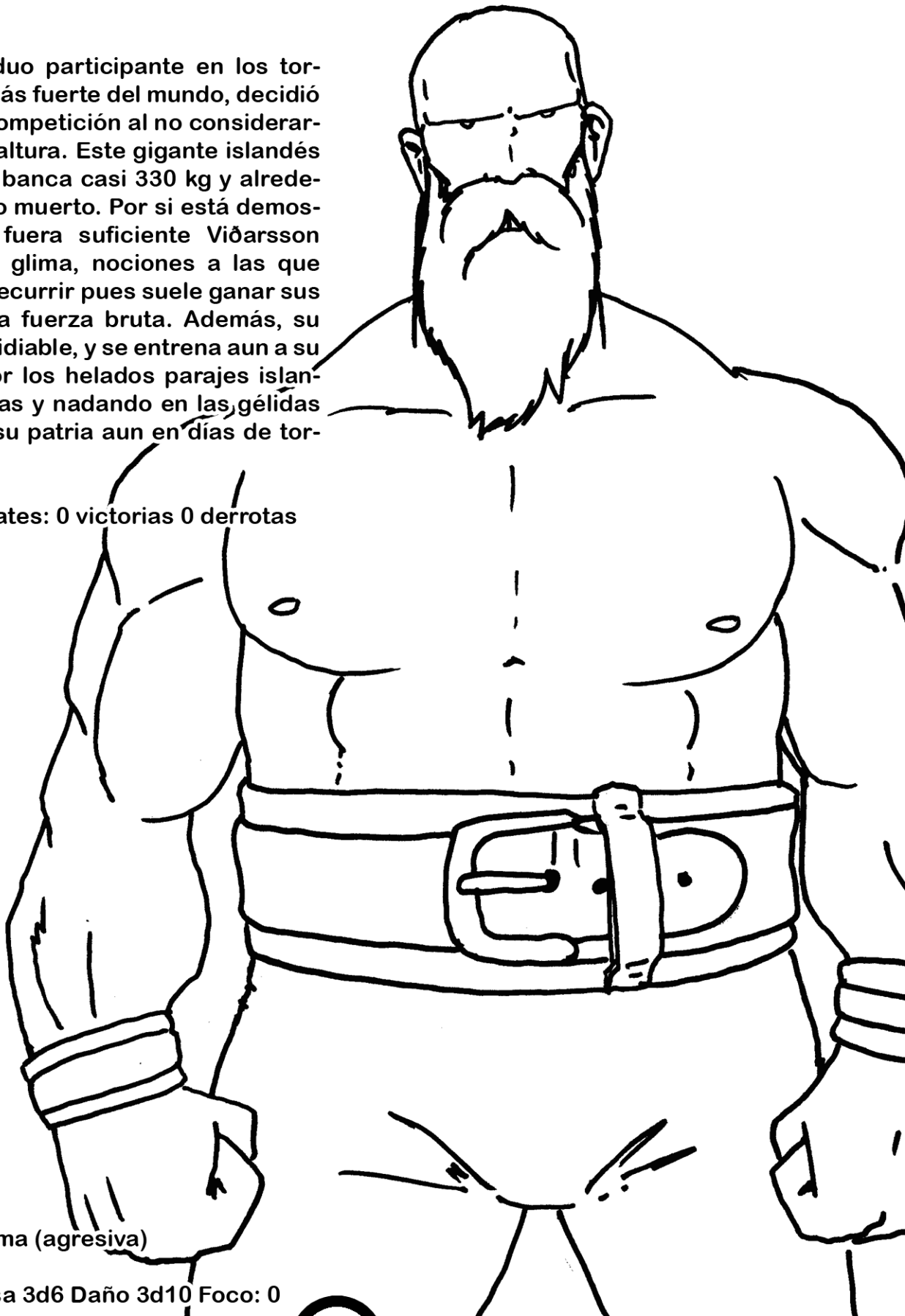
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Lösatagsglima (agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 3d6 Daño 3d10 Foco: 0



Edad: 24

Nacida en Ciudad Juárez y emigrada a DF con su familia siendo adolescente, Margarita escapó del mundo de las bandas por una obsesión más poderosa: la Lucha Libre. Su descomunal tamaño y sus grandes músculos la convirtieron en una favorita de las pequeñas ligas donde empezó a luchar y la catapultaron al estrellato justo cuando cumplía la mayoría de edad. Dadas sus aptitudes naturales y la facilidad con la que empezaba a deshacerse de cuantas rivales le salían el paso, Margarita buscó nuevos desafíos, primero en peleas ilegales, luego en los exclusivos circuitos de lucha privada financiados por los narcos y finalmente en los combates de la Organización. Margarita es risueña y encantadora, una autentica gigantona de seductora sonrisa. Pero no hay que dejarse engañar, pues sus manos están manchadas de sangre y tiene una vena sádica que muchos descubren demasiado tarde.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Armas cuerpo a cuerpo 2

Atléticoas 3

Vigor 2

Idiomas 3

Medicina 2

Pilotar 2

Iniciativa 2

Intimidar 4

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Lucha Libre mejicana modificada (Agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 2d6 Daño 4d10 Foco 0



Fábio Guimaraes Simoes

Edad: 22 años

Criado en una familia pobre, aunque no en una favela de Curitiba, Fábio desarrollo desde pequeño el gusto por la Capoeira. Reunido con amigos participaba en rodas desde muy joven, ganandose el nombre de "Chicote" por su velocidad. Un día sin embargo, en que su juventud le llevó a una pelea sin sentido, se encontró con alguien más pequeño que el, y mas lento que sin embargo aguantó sus golpes hasta que le agarró y le derribó, y una vez en el suelo, le inmovilizó sin dificultad. Era su primera experiencia con el jiu-jitsu brasileño, y quedó impresionado. Buscó una academia donde aprender, y en poco tiempo era un maestro de la disciplina. Ahora, combina los movimientos abiertos y rápidos de la Capoeira, con los agarres en el suelo del jiu-jitsu Gracie.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas de proyectil 2

Armas cuerpo a cuerpo 2

Atléticas 3

Mente d6

Bajos fondos 2

Idiomas 3

Medicina 2

Espíritu d10

Iniciativa 5

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Capoeira y jiu-jitsu (Ofensiva)

Ataque 3d10 Defensa 3d6 Daño 2d8 Foco 0



Theodore Thadeus Du Sarre. "T.T."

Edad:37

Se crió en las calles de Nueva Orleans, teniendo frecuentes problemas con la policía, sin embargo la fuerte oposición de su madre, sacerdotisa de uno de los múltiples cultos Vudú, impidió que ingresara en ninguna de las bandas de su barrio. Cuando cumplió 18 años se alistó en los USMC y fue destinado a Hawaii, donde aprendió Kajukembo en el dojo original. Su actitud indómita y peculiares creencias sincréticas fueron apreciadas en un ambiente de constante fusión de estilos, a los que se adaptó de una manera admirable.

Después del huracán Katrina, T.T. dejó los Marines y volvió a Nueva Orleans, donde regenta un dojo a su peculiar estilo. Lucha por el dinero necesario para mantener su dojo y ayudar en las tareas de reconstrucción.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas de proyectil 3

Armas cuerpo a cuerpo 2

Atléticas 2

Mente d6

Bajos fondos 2

Idiomas 3

Medicina 2

Espíritu d10

Iniciativa 4

Intimidar 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Fusión con base de Kajukembo (conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 3d8 Daño 2d8 Foco 1



Reynaldo Aquino

Edad:21

Trasfondo: Filipino nacido en Calapán, Reynaldo fue un chico tímido y con graves problemas de acoso en su barrio. Midiendo un escaso 1,60 de estatura se unió al gimnasio de kickboxing regentado por un campeón retirado de nombre Fernando para al menos poder defenderse. Fernando vio algo en el escuálido muchacho y decidió enseñarle a nivel personal, hecho que Reynaldo correspondió absorbiendo el conocimiento dado como una proverbial esponja. Tras varios años de duros entrenamientos poco quedaba del tímido chico que se presentó en el gimnasio en busca de ayuda, y fue entonces cuando la tragedia golpeó. Reynaldo llegó justo a tiempo de ver huir a un hombre al que apenas tuvo tiempo de ver, y en el interior del gimnasio encontró el cadáver de su maestro, muerto a causa de una tremenda paliza. Este hecho le llevó a buscar al asesino, sin duda un gran luchador por la forma en que había matado a su maestro, y ahora está seguro que lo encontrará en los torneos de la Organización.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Atléticas 3

Nadar 2

Vigor 2

Mente d6

Bajos fondos 2

Idiomas 3

Medicina 2

Espíritu d10

Iniciativa 2

Intimidar 2

Percepción 3

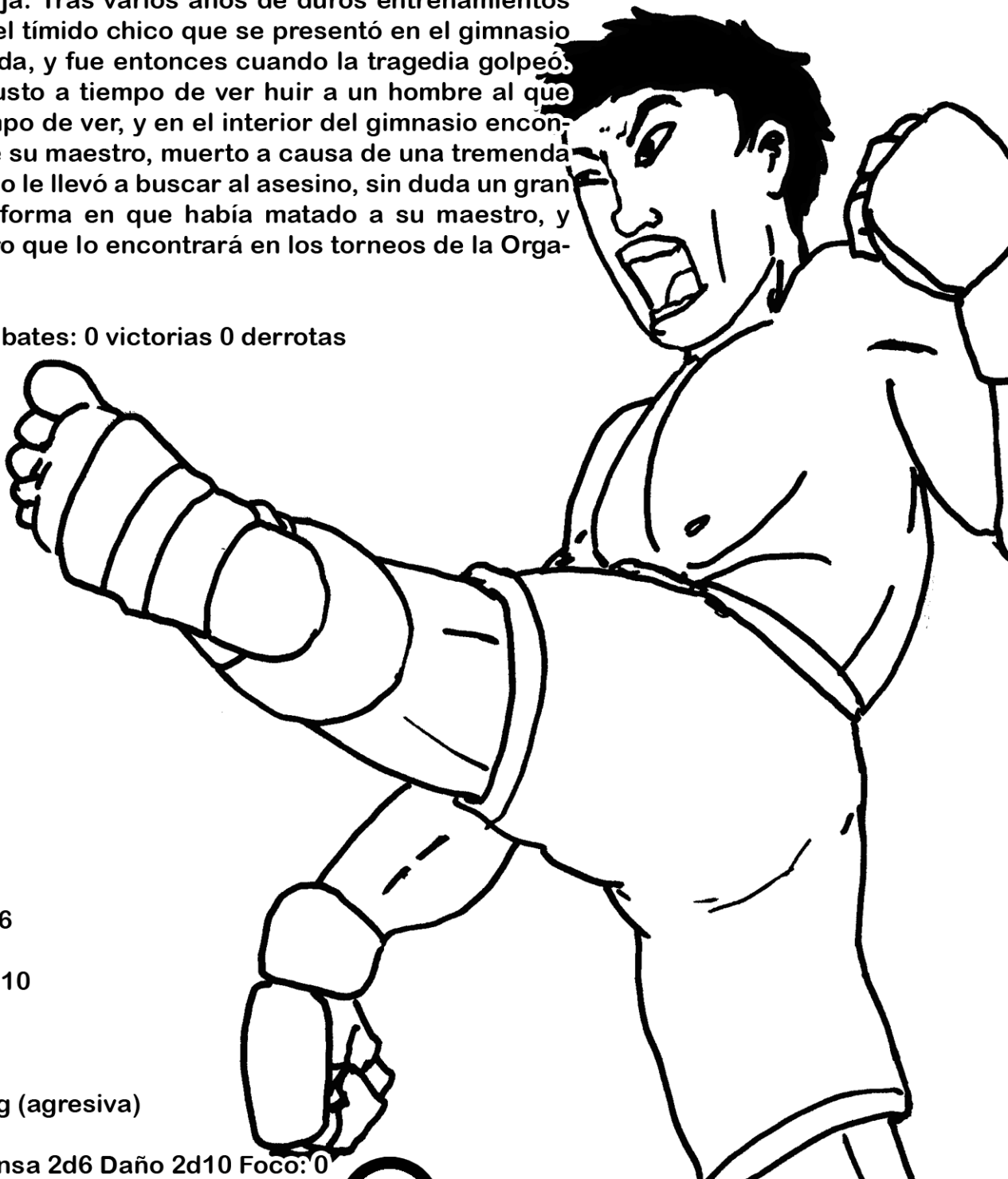
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Kickboxing (agresiva)

Ataque 4d8 Defensa 2d6 Daño 2d10 Foco: 0



Edad: Lo bastante mayor para darte puñetazos

No hay nadie que sepa con seguridad de donde vino Punch Fisteron. Algunos han intentado preguntárse-lo pero lo único que sacan de él es "¡Si tienes tiempo para charlar tienes tiempo para encajar!" seguido de una pelea. Las pocas veces que ha dado algún dato personal se atribuye ser el avatar viviente de Myfistopoles, una antigua deidad del combate con los puños. ¿Está loco? Seguramente ¿Es realmente la encarnación de una desconocida deidad del puñetazo? Quien sabe. Todo lo que se sabe es que a pesar de su excentricidad es un poderoso luchador con un estilo muy propio.

Aun así no hay que confundirle con un berseker des-controlado; solo empieza a lanzar puñetazos cuando lo considera necesario, y si te rindes se declarará ganador y dejara de golpearte hasta que se presente de nuevo la oportunidad. Atácale bajo tu propia responsabilidad, Myfistopoles no es un dios amable... créenos vaya.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atlética 3
 Vigor 3

Idiomas 5

Iniciativa 3
 Percepción 2
 Voluntad 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Dar muchísimos puñetazos (ofensiva)

Ataque 4d10 Defensa 1d6 Daño 3d8 Foco 0



Benjamín Hajodesh

Edad: 58

Trasfondo: Poco se conoce de Benjamín Hajodesh, y lo poco que se conoce no es precisamente agradable. Se rumorea que perteneció a las fuerzas especiales del ejército israelí pero que fue expulsado con deshonor, sea como sea, no consta en ningún archivo. Pese a todo, es un experto en la lucha cuerpo a cuerpo a tener en cuenta, pues ha adquirido gran experiencia en el conflicto palestino-israelí.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Armas de proyectil 2
 Atlética 2
 Lanzar 2
 Vigor 2

Mente d8

Demoliciones 2
 Idiomas 2
 Medicina 2
 Pilotar 2

Espiritu d6

Iniciativa 3
 Percepción 2
 Voluntad 2

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Krav Magá (Conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 2d6 Daño 4d10 Foco 0



Edad: 84

Trásfondo: Médico y acupuntor chino obsesio-
 nado con encontrar el “Dim Mak” o golpe de la
 muerte. Arguye que lo que puede matar tam-
 bién puede salvar vidas. Zang dejó atrás la in-
 vestigación en voluntarios pasivos ya que argu-
 menta que el chi no fluye con naturalidad. Se-
 gún él es en un luchador centrado en la victo-
 ria y su supervivencia donde confluyen las con-
 diciones ideales para su investigación y es por
 eso que ha empezado a combatir a tan avanza-
 da edad.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 3
 Vigor 3

Idiomas 2
 Medicina (tradicional china) 4

Iniciativa 2
 Percepción 3
 Psicología 2

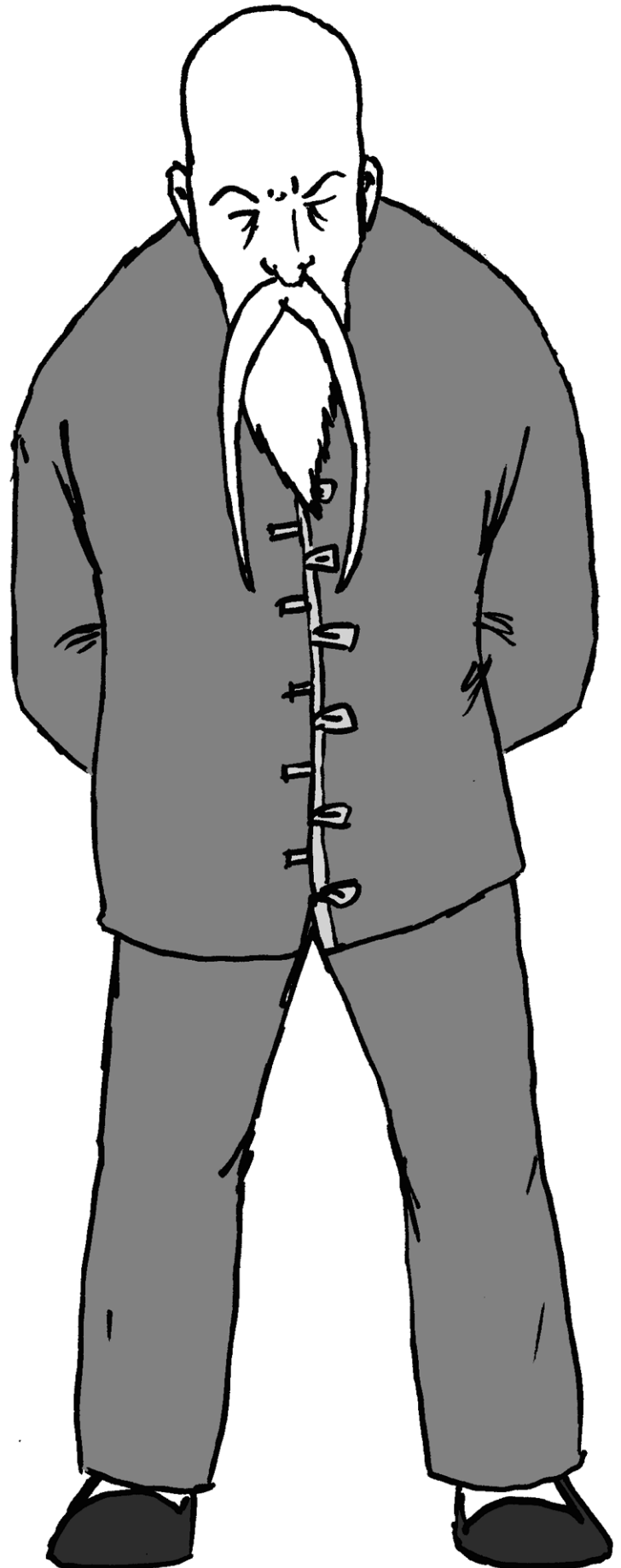
Puntos de Vida 12

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Dim Mak (Conservadora)

Ataque 1d8 Defensa 1d8 Daño 1d8 Foco: 5



Edad: 35

Trasfondo: Habiendo jugador al calcio florentino durante buena parte de su vida, y buscando nuevas sensaciones, este robusto luchador se acercó a los combates por dinero. Su amplia experiencia en el violento juego la exportó y adoptó para el combate. La organización no tardó en fijarse en un luchador que pese a servirse del juego sucio y las marrullerías tenía auténtico talento.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 3
 Vigor 3

Bajos fondos 2
 Idiomas 2
 Juego 2
 Pilotar 2

Iniciativa 2
 Intimidar 2
 Percepción 3

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Estilo propio (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 2d6 Daño 2d8 Foco: 1



Edad: 17

Trasfondo: Hija de un rico empresario cantonés Linda ha estudiado siempre en el extranjero a costa de los abundantes fondos de su familia. Caprichosa y mandona a la edad de 13 años fue golpeada en el dormitorio de su residencia por una compañera que no estaba dispuesta a aceptar sus aires dictatoriales. Desde ese momento Linda puso todo su esfuerzo en aprender artes marciales con una determinación terrorífica. Practica el wǔ xíng (cinco animales) como si hubiera nacido sabiéndolo, ahora va un paso más allá de la simple venganza y quiere ponerse a prueba en los combates de la Organización.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Armas cuerpo a cuerpo 2
 Atléticas 3
 Nadar 2

Idiomas 4
 Medicina 2

Iniciativa 3
 Psicología 3

Puntos de Vida 12

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: wǔ xíng (Conservadora)

Ataque 1d8 Defensa 2d8 Daño 1d8 Foco: 4



Kurt Harrelson

Edad: 45

Kurt es un tipo grande en todos los sentidos, con dos metros de altura y una envergadura de brazos digna de un gigante, sus 180 kg de carne casi lo hacen parecer afable. En realidad Kurt es un hombre muy curtido en el campo de la seguridad de locales nocturnos y ha sido portero de más discotecas y locales de baile de lo que es capaz de recordar. Un profesional de los pies a la cabeza Kurt desarrolló un estilo de lucha donde el rival se estrella contra su enorme figura, causándole poco o ningún daño mientras él espera el momento oportuno para, ya sea de un cabezazo, un pisotón o una bofetada, deshacerse del molesto rival. Kurt jamás hubiera entrado en los circuitos de lucha pues su fama le permitía ganar suficiente dinero para vivir holgadamente, pero un día fue humillado en las puertas de un local de Miami por un luchador profesional. Esto último lo intenta lavar llevando la lucha al terreno contrario.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Atléticas 2
Lanzar 3
Vigor 2

Mente d10

Bajos fondos 3
Burocracia 2
Idiomas 2

Espíritu d6

Intimidar 3
Negociar 2
Percepción 2

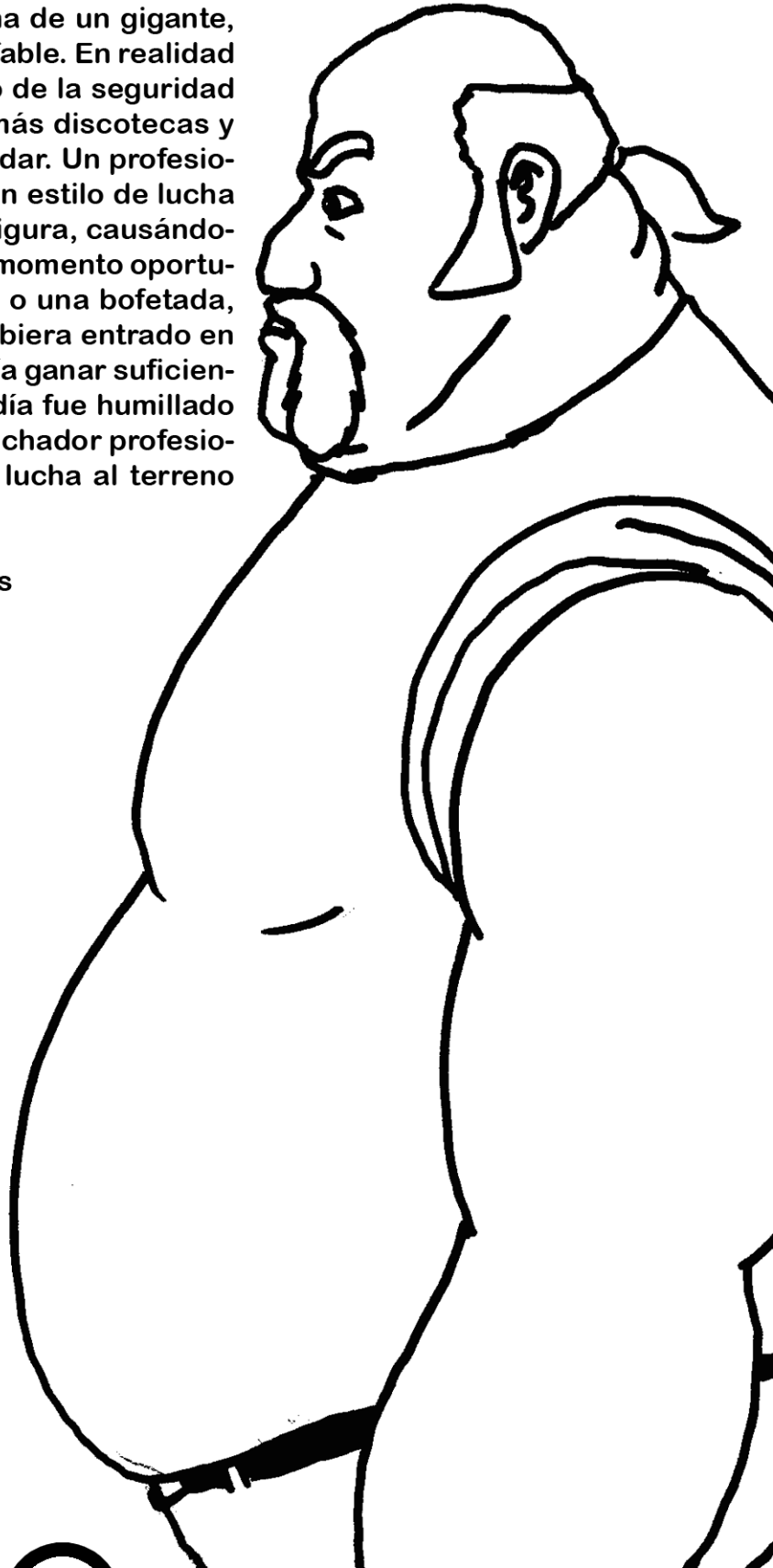
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Estilo propio (Defensiva)

Ataque 3d6 Defensa 2d10 Daño 3d8 Foco 0



Ramón Batista “El Rojo”

Edad: 42 años

Huérfano criado desde los 5 años por el estado comunista cubano, este corpulento y a la vez fibroso coloso de carne y músculos se alistó a los 16 años en el ejército cubano, tras ser campeón durante dos años consecutivos de la categoría alevín de full contact. Pronto estuvo bajo la mirada de sus superiores, y no solo por su celo en la causa comunista, si no por su fuerza sobrehumana. Durante unas maniobras en las que se experimentó una tormenta tropical, consiguió desatascar un pesado camión de suministros del barro, y además salvar a sus compañeros de pelotón cuando su blindado ligero cayó por un barranco. Con solo 16 años participó en la Batalla de Cuito Cuanavale, donde fue hecho prisionero por los sudafricanos. Sin embargo, consiguió evadirse de la cárcel con una combinación de fuerza y destreza, matando a varios guardias con sus propias manos y las armas que iba capturando. Inició de este modo una larga marcha a través de la sabana que le llevó de vuelta a las líneas cubanas, donde fue perseguido por una manada de leones. Su hazaña le hizo muy famoso, y se licenció a los 27 años del ejército como sargento primero. Entró entonces en varios circuitos de lucha libre cubanos, siempre como campeón. Como recuerdo de su paso por el ejército conserva un tatuaje comunista en su espalda, la afición a fumar habanos antes de subir al ring y a cantar versos de la internacional mientras machaca a sus adversarios.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Armas de proyectil 2

Armas cuerpo a cuerpo 2

Atléticas 2

Vigor 2

Mente d6

Demoliciones 2

Idiomas 3

Espíritu d8

Iniciativa 3

Voluntad 2

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Combinado de deportes y combate militar (ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 3d6 Daño 2d8 Foco 1



Edad: 27

A sus 27 años Lucas ha practicado un gran número de artes marciales. Hay quien opina que demasiados y sin gran profundidad, aunque en realidad, Lucas tiene una facilidad casi antinatural para dominar los extremos de un arte marcial con rapidez. Suele afirmar que en realidad, son todos el mismo, y que ya que el ser humano es siempre igual y su biomecánica y extremos son similares, solo hay unas diferencias escasas que son las que le interesan. Al mismo tiempo, Lucas se ha licenciado en Medicina, y se afirma que usa sus conocimientos sobre el cuerpo humano de maneras que Hipócrates no podría nunca admitir.

Criado en la zona sur de Madrid, se dice que de joven tuvo muchas peleas, sin embargo ahora, se toma cada combate de una manera fría, resuelta y muy controlada. Y no suele perder.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas
 Cuerpo d8

Atléticas 2
 Lanzar 2
 Nadar 2
 Vigor 2

Mente d10

Idiomas 2
 Medicina 4

Espíritu d6

Iniciativa 3
 Intimidar 2
 Negociar 2
 Percepción 2

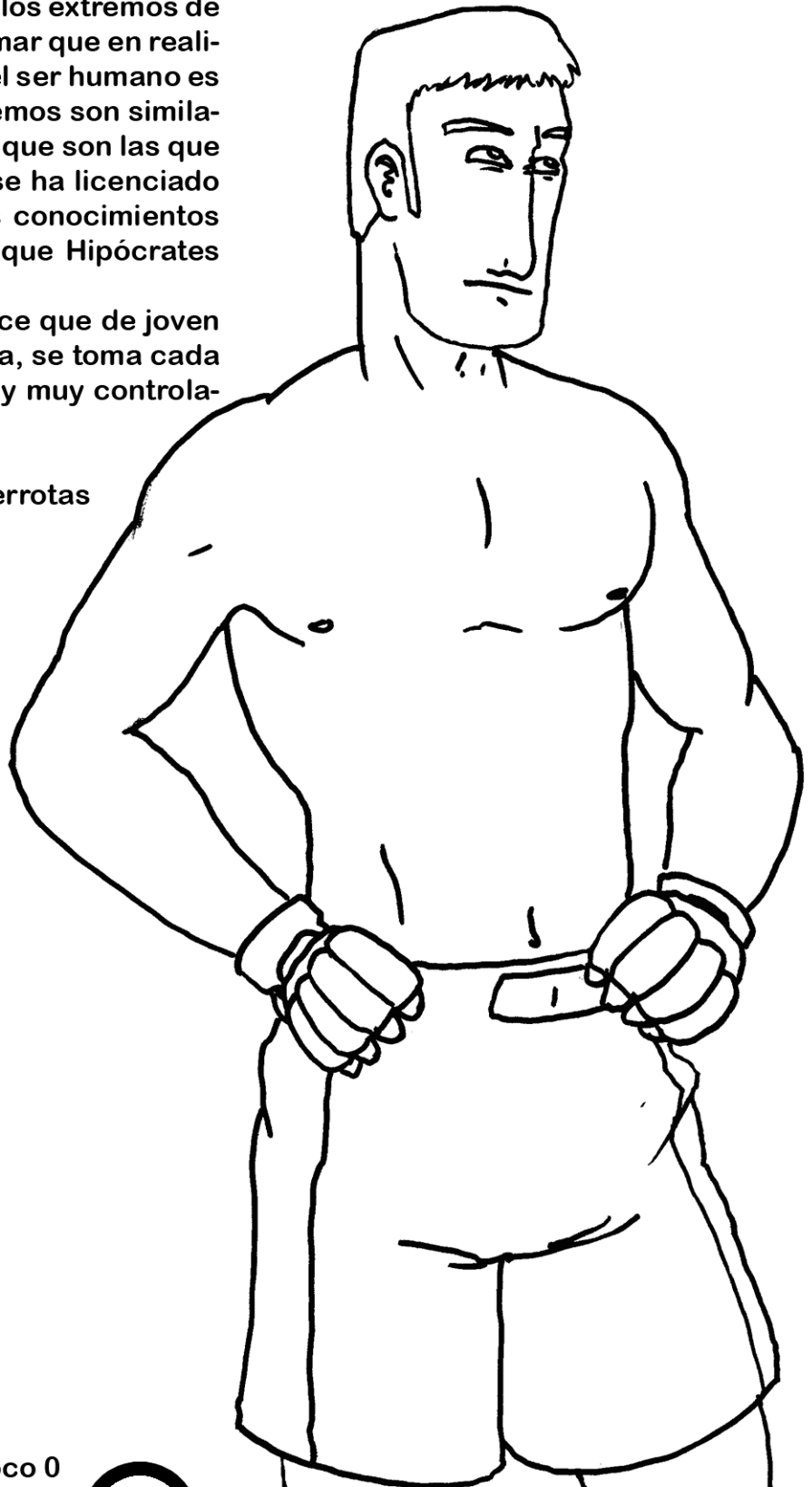
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Estilo propio (agresiva)

Ataque 3d8 Defensa 2d6 Daño 3d10 Foco 0



Edad: 51

Si pretendemos resumir a Matute en una palabra esta es mercenario. Oriundo de Colombia, a la vez víctima y participante en sus conflictos internos, acabó saliendo del país y trabajando para ejércitos privados por todo el globo. Frío y calculador Matute destruye física y moralmente al enemigo, no hay termino medio, los que no mueren acaban temiéndole. Participa en los torneos de la Organización como medio de publicidad, para el cada combate es una exhibición ante futuros clientes, que en definitiva es su interés primordial: ganar dinero.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Armas de fuego 2

Armas cuerpo a cuerpo 3

Atléticoas 2

Bajos fondos 3

Burocracia 2

Idiomas 2

Iniciativa 2

Intimidar 3

Percepción 2

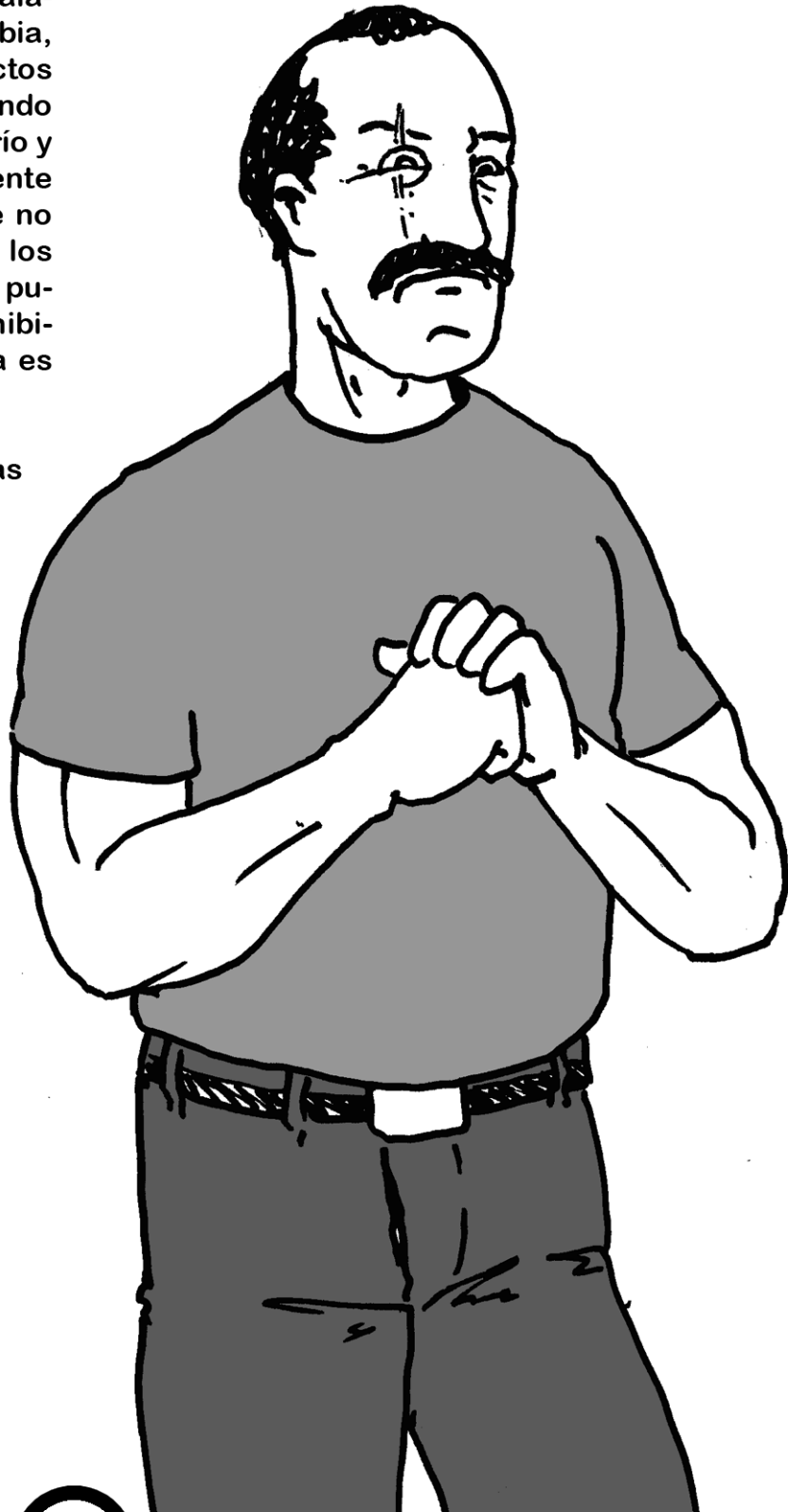
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Estilo propio (Agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 3d6 Daño 2d10 Foco 1



Edad: 23 años.

Este joven armenio de Artashat aprendió bien pronto que para defenderse en las calles hacía falta algo más que inteligencia: tener buenos amigos. Pero a medida que sus amigos iban cayendo comprendió que necesitaba preparación, y empezó a tener contacto con las artes marciales. Pero ni Karate, ni Kung-fu le resultaron inspiradoras y casi de casualidad encontró el Dojo del Sensei Kpon en Ereván. Kpon le enseñó a muy temprana edad la filosofía del ninjutsu, aprendió aquello de "Copa vacía corazón limpio" y lo tradujo en "corazón vacío, limpio y me tomo una copa" y desde entonces entrena seis horas al día para endurecer su cuerpo, perfeccionar sus técnicas con las armas y la velocidad de sus golpes y sus movimientos de jiu-jitsu.

Kpon logró modelar, no obstante su alma, convirtiéndole en una persona calmada y sin agresividad gratuita, eso si, que nadie le toque los huevos...

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas cuerpo a cuerpo 2

Atléticas 2

Nadar 2

Vigor 2

Mente d10

Bajos fondos 2

Idiomas 2

Pilotar 3

Espíritu d6

Iniciativa 4

Percepción 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Ninjutsu (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 3d6 Daño 1d8 Foco2



Edad: 39

Luchador de Corea del Sur, practicante de un estilo mixto de Sibpalki muy tradicional, con técnicas de Taekwondo modernas. Criado en Seúl, en un ambiente muy abierto y moderno, se interesó desde muy joven en las técnicas de lucha tradicionales, en las que destacó ya desde esa juventud. Convertido a una edad temprana en un maestro de Sibpalki, enseñó a las Fuerzas Armadas Coreanas y a la Policía como instructor, y fue añadiendo a su bagaje las técnicas modernas que le pareció que eran funcionales. Alejado del efectismo y la teatralidad, su estilo combina los golpes, agarres, proyecciones y desplazamientos rápidos del estilo tradicional con la fuerza y rapidez de lo moderno.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Atléticas 3

Nadar 2

Vigor 2

Mente d6

Burocracia 3

Idiomas 3

Espíritu d10

Iniciativa 4

Percepción 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Mixto de Sibpalki y Taekwondo (ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 2d6 Daño 2d8 Foco 2



Edad: 27

De origen incierto, esta norteamericana es prácticamente una página en blanco. No se le conoce familia, no consta en ninguna base de datos donde cursó sus estudios si es que lo hizo y tampoco tiene antecedentes penales. Los que la han llegado a conocer solo saben de ella su nombre, que NADIE toca su moto y que su puntería con armas de fuego es letal.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Armas de proyectil 2
 Armas cuerpo a cuerpo 2
 Atléticas 3

Idiomas 2
 Medicina 2
 Pilotar 3

Iniciativa 2
 Intimidar 3
 Psicología 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Estilo propio que combina artes marciales militares (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 3d6 Daño 2d8 Foco 1



Edad: 25

Kazajo nacido cerca de la frontera con Uzbekistan, desarrollo desde niño un corte profundamente nacionalista en su personalidad. Con el revival del arte marcial del zhekpezhek vio una oportunidad única de poner su cuerpo al servicio de la nación como ejemplo. Tras años de duro entrenamiento Satylgan está listo para demostrar a los mejores luchadores del mundo cual es el arte marcial superior

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 3
 Nadar 2
 Vigor 2

Idiomas 3
 Supervivencia 3

Iniciativa 3
 Intimidar 2
 Percepción 2

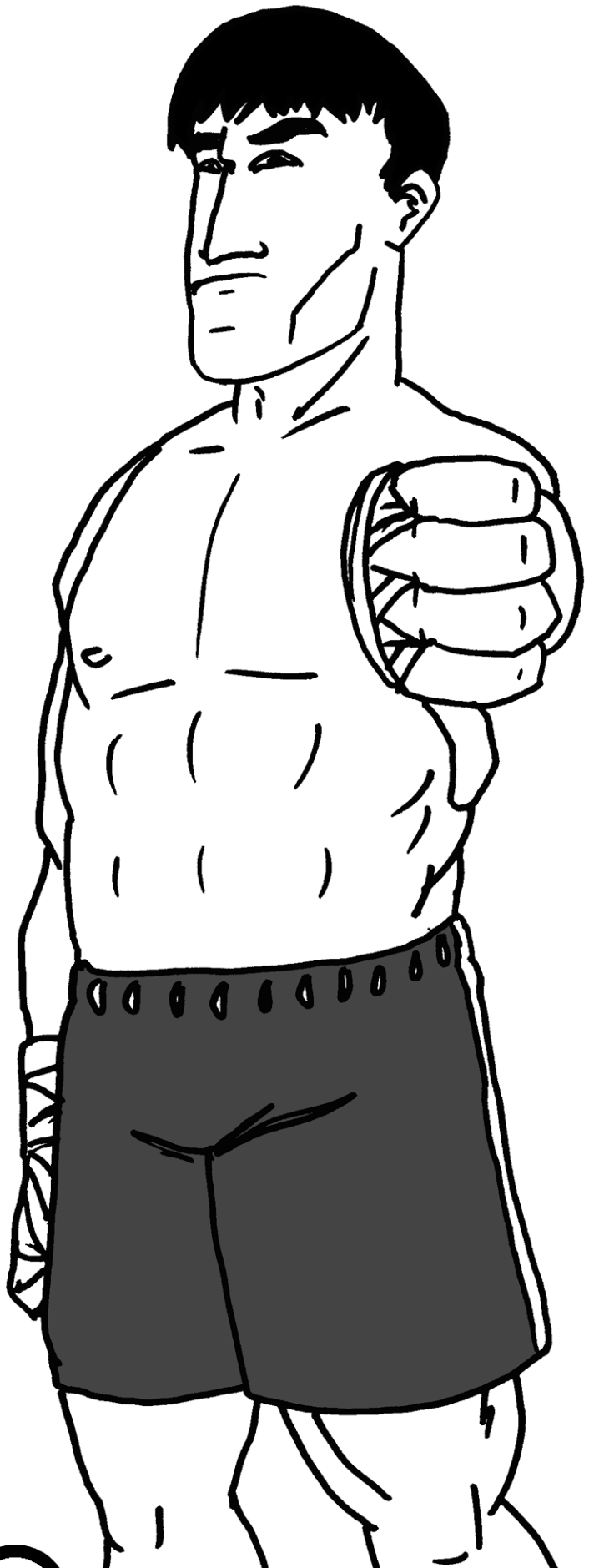
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Zhekpezhek (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 4d6 Daño 2d8 Foco 0



Bill Naysmith

Edad: 28

Bill era un gran jugador de baloncesto, la estrella de su universidad, el futuro número uno del draft, la gran esperanza blanca para el juego del balón naranja. Solo le podía hacer sombra su gran rival, candidato firme al número uno como él mismo. Hasta que un día se encontraron en la pista, en las finales universitarias. Los primeros cuatro partidos fueron equilibrados y los dos brillaron llevando ora el uno ora el otro a su equipo hasta la victoria, pero en el quinto partido su rivalidad les llevó más allá de lo deportivo. La batalla campal que provocaron fue de tal gravedad que se les prohibió jugar a baloncesto a nivel profesional para el resto de su vida. Han pasado algunos años de aquello pero el odio mutuo les llevo a dirimir diferencias con los puños, a entrar en circuitos de combate cada vez más peligrosos, y finalmente se verán las caras una vez más en los torneos de la Organización. Bill le pondrá las cosas en su sitio la próxima vez que se vean las caras.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Atléticas 4
Lanzar 2
Vigor 2

Mente d8

Idiomas 4
Medicina 2

Espíritu d6

Intimidar 3
Percepción 3

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Pelea Callejera (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 3d6 Daño 3d8 Foco 0



Amal Omari Richardson

Edad: 28

Amal era el más grande, más que todas las estrellas del baloncesto juntas ¿los que juegan ahora? Meros aprendices ante la grandeza de Amal. Amal iba a ser el número uno sin discusión, le iban a elegir en el draft e iba a establecer una dominancia en el deporte profesional como la estableció en la universidad. Solo uno de entre todos los jugadores podía torcer eso, solo uno podía aspirar a competir con Amal de tu a tu. Y entonces se vieron para demostrar quien era el mejor. En las finales universitarias y durante los cuatro primeros partidos, ambos jugadores se turnaban para llevar a su equipo a la victoria. , pero en el quinto partido su rivalidad les llevó más allá de lo deportivo. La batalla campal que provocaron fue de tal gravedad que se les prohibió jugar a baloncesto a nivel profesional para el resto de su vida. Han pasado algunos años de aquello pero el odio mutuo les llevo a dirimir diferencias con los puños, a entrar en circuitos de combate cada vez más peligrosos, y finalmente se verán las caras una vez más en los torneos de la Organización. Amal le demostrará al blanquito quien es el mejor.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Atléticas 3

Lanzar 3

Mente d6

Idiomas 4

Medicina 2

Espíritu d8

Iniciativa 2

Intimidar 3

Liderazgo 2

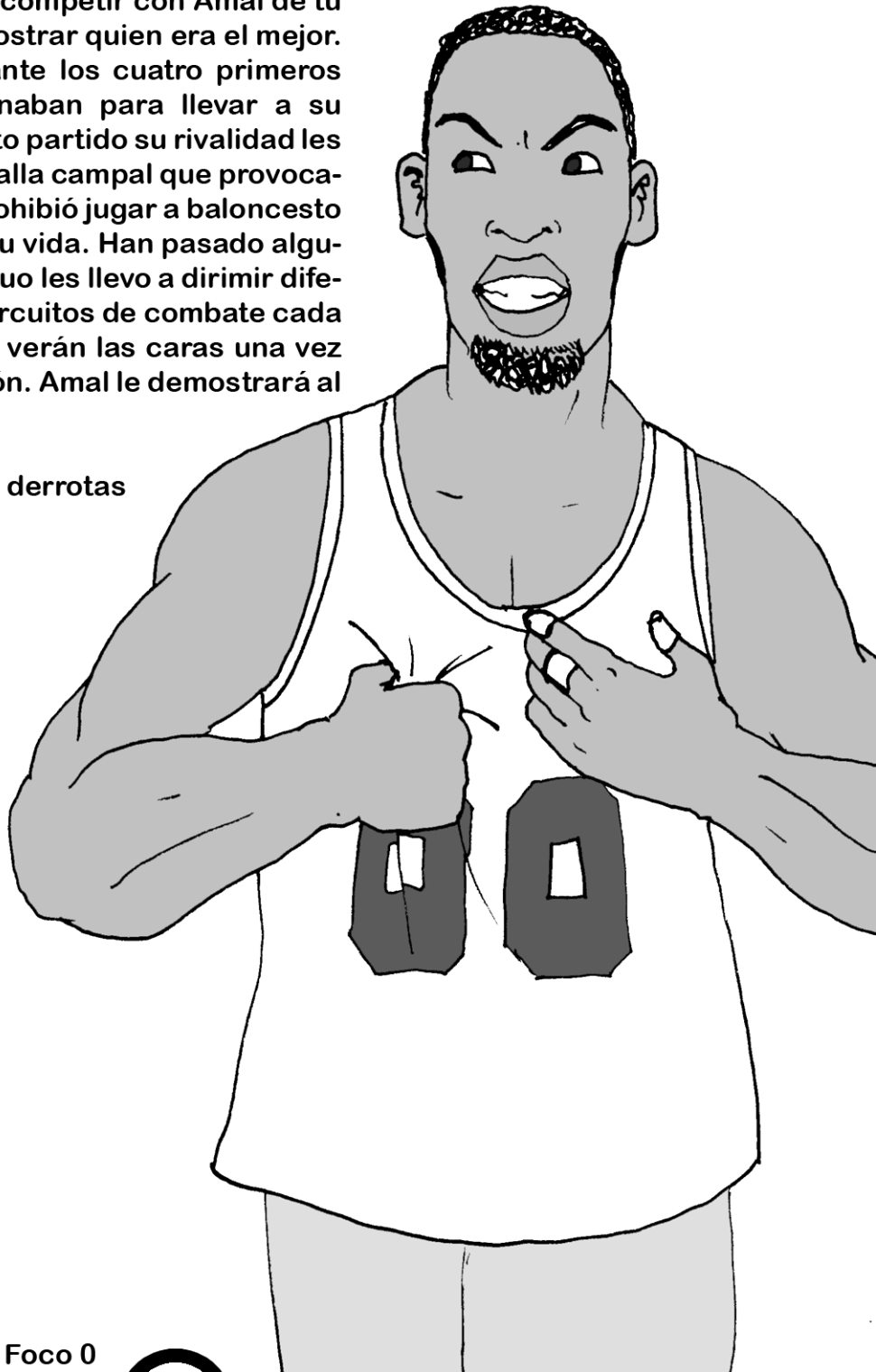
Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Pelea Callejera (Agresiva)

Ataque 3d8 Defensa 3d6 Daño 2d10 Foco 0



Edad 27

La cara universidad que pago papa sirvió a Matthew para aprender modales y algo mas. Durante toda su carrera en ciencias políticas en Cambridge, Matthew fue un miembro integrado de la alta aristocracia, aprendiendo a montar a caballo, esgrima, y los refinados modales del saber estar. Pero un día se dio cuenta de que valía para algo más, no es que alguien mancillara su honor, sino que su mujer se la estaba pegando con un mayordomo. Mathew cogió al ofensor y le propino una brutal paliza aun siendo su rival mucho más fornido, había despertado la bestia que llevaba dentro, desde ese día Mathew se ha convertido en luchador despiadado que combina sus felinos movimientos de años de esgrima con la rabia de un animal. No te dejes engañar por sus formas desenfadadas y corteses: si puede te arrancará la traquea.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas cuerpo a cuerpo 3

Atléticas 2

Nadar 2

Mente d10

Etiqueta 2

Idiomas 2

Pilotar 3

Espíritu d6

Iniciativa 4

Seducción 2

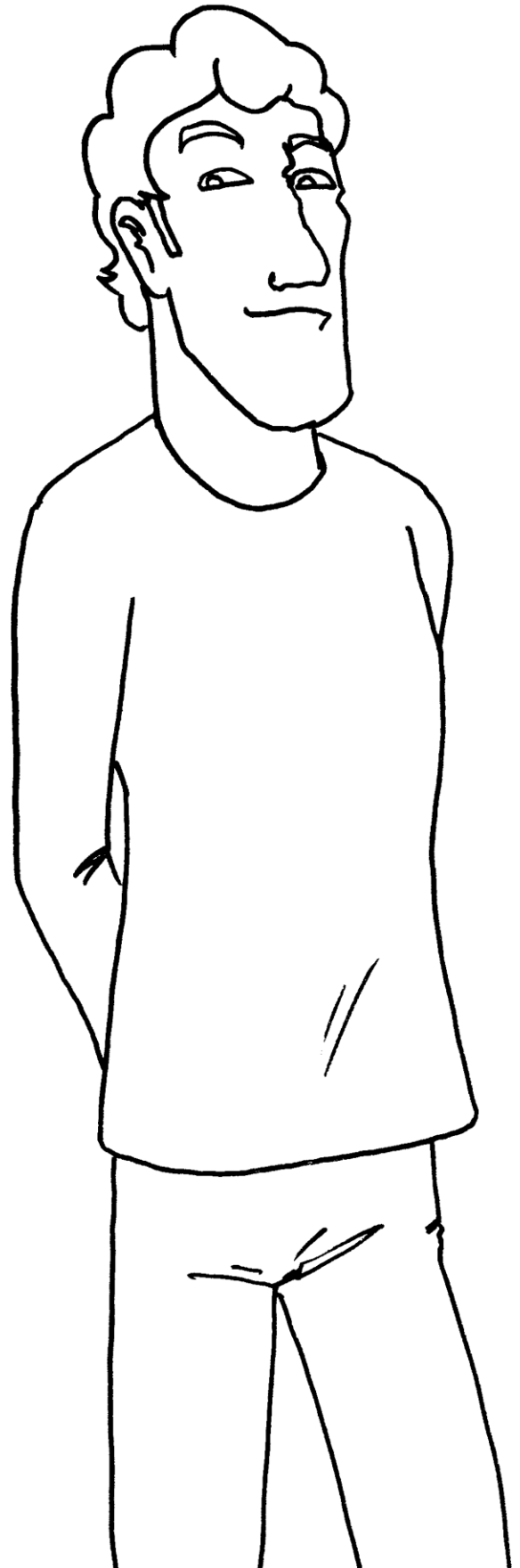
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Estilo propio (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 3d6 Daño 1d8 Foco 2



Edad:23

Ibrahim fue un inmigrante musulmán que acabo en el peor barrio de Francia junto con su familia, allí tuvo la oportunidad de estudiar que no habría podido tener nunca, descubriendo su pasión por la escritura, pero no le interesaban las aburridas novelas que habían escrito tios que ahora estaba muertos, sino el rap, arma musical mas potente que es casi patrimonio artístico de Francia. Su submundo cultural del rap lo llevo a otras practicas como el parkour, convirtiéndose en su verdadera vocación, le apisonaba la idea de ser parte del entorno urbano. Ahora Ibrahim, con la entrada de la ultra derecha no se considera ciudadano de pleno derecho, y se ha visto en la calle en cosa de pocas semanas, aquí el rap no le salvara, así que por unos pocos euros enseña a los chavales el arte del parkour y cuando tiene ocasión se mete en una pelea (legal o no) con su peculiar estilo.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Atléticas 5

Idiomas 3

Medicina 2

Supervivencia (callejera) 2

Iniciativa 5

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Lucha callejera (Defensiva)

Ataque 3d6 Defensa 2d10 Daño 2d8 Foco 1



Shanequa Wells

Edad: 28

Ser pobre en Detroit es una putada, ser pobre y negro aun lo es más, si a eso añadimos el hecho de ser mujer y huérfana, estamos pisando la línea de no retorno. Y ahí estaba Shanequa. Huérfana y carne de reformatorio acabo ejerciendo la prostitución callejera bajo la constante amenaza de su chulo. Abuso verbal, humillaciones, agresiones periódicas... hasta que un día Shaney se hartó y le propino una paliza que condensaba toda la humillación recibida durante tantos años. Desde entonces ella se gana la vida participando en peleas ilegales, una vida igual de violenta pero mucho más satisfactoria.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d6

Armas de fuego 3
Armas cuerpo a cuerpo 2
Vigor 2

Mente d6

Idiomas 2
Supervivencia 3
Tecnología 2

Espíritu d10

Intimidar 4
Percepción 2

Puntos de Vida 12

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Lucha Callejera (Agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 2d6 Daño 2d10 Foco 2



Hans Richmond

Edad: 52

Hans ha pensado siempre que la vida es una continua rutina y que siempre hay que ser mejor que el vecino, algo que debe a la férrea educación de sus madre alemana, así fue como Hans entro en la rueda de la vida rutinaria de un vendedor de seguros, ya que las oportunidades laborales no le sonrieron en ningún momento de su vida. Así que Hans paso 20 años de su vida vendiendo seguros, pero durante estos 20 años Hans necesitaba escapar de esa rutina, así que aprovechaba sus ratos libres para darle caña a los deportes de riesgo. Pero el fatídico día llego y Hans fue despedido, en pocos minutos su mundo se vino abajo, y el de su jefe también, el cual murió con la cabeza metida en la fotocopidora, Hans paso unos años a la sombra por ello, algo que le sirvió para convertirse en el mejor luchador del talego. Ahora Hans esta en la calle, y es un tio tranquilo, pero es de esos tipos que es mejor no hacer enfadar.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Atléticas 2
Nadar 2
Vigor 3

Mente d10

Burocracia 3
Idiomas 2
Pilotar 2

Espíritu d6

Iniciativa 2
Negociar 4

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Jailhouse Rock (Agresiva)

Ataque 2d8 Defensa 3d6 Daño 3d10 Foco 0



Edad: 36

Bruce dedicó gran parte de su adolescencia a ver películas, mientras los demás estudiaban él pasaba horas en el viejo garaje de casa de sus padres viendo películas de acción semana tras semana, para él no había nada más que no fueran las películas de acción y artes marciales, muchos pensaron que Bruce no tenía futuro, y no estaban equivocados, a los 30 Bruce se vio en la calle y sin lugar a donde ir ni un trabajo al que acudir. Pero la suerte estuvo de su lado, se coló por accidente en el rodaje de una película y allí surgió la magia, los jefes de efectos especiales y doblaje jamás habían visto a un tío encajar los golpes y aprender las coreografías de combate de esa manera, así que Bruce se apuntó al carro y empezó a dedicarse como extra de acción de películas con la única meta de reunir dinero para hacer su propia película de acción.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas cuerpo a cuerpo 3

Atlético 2

Nadar 2

Mente d6

Idiomas 3

Pilotar 3

Espíritu d10

Actuar 2

Iniciativa 4

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Mezcla de estilos (conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 3d8 Daño 1d8 Foco 2



Chad Banks

Edad: 27

Steven a pasado parte de su adolescencia fumando crack en el parque de al lado de su casa, en un barrio podrido por la droga y la violencia. Cuando el dinero de mamá se acabo Steven tuvo que buscar una fuente de ingresos para poder seguir fumando esa mierda, así que entró a trabajar en el lavadero de coches del viejo Pit. Se podría decir que aquel lugar fue por unos instantes su tumba, Steve había aumentando tanto su consumo trabajando en el lavadero que sufrió una sobredosis, podría haber muerto, pero despertó como alguien nuevo. Steve tomó las riendas de su vida, montó un pequeño gimnasio bajo el lavadero y empezó a cultivar su cuerpo, pero eso duró pocos años, porque vió que tenia madera para el combate, así que montó un antro de peleas clandestinas bajo el lavadero, ahora podías ir a lavar tu auto y mientras se limpiaba sólo bajar a darte de ostias con alguien por unos pocos dólares.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas cuerpo a cuerpo 2
Atléticas 2
Vigor 3

Mente d10

Idiomas 2
Pilotar 3
Conocimiento de drogas 2

Espíritu d6

Iniciativa 4
Negociar 2

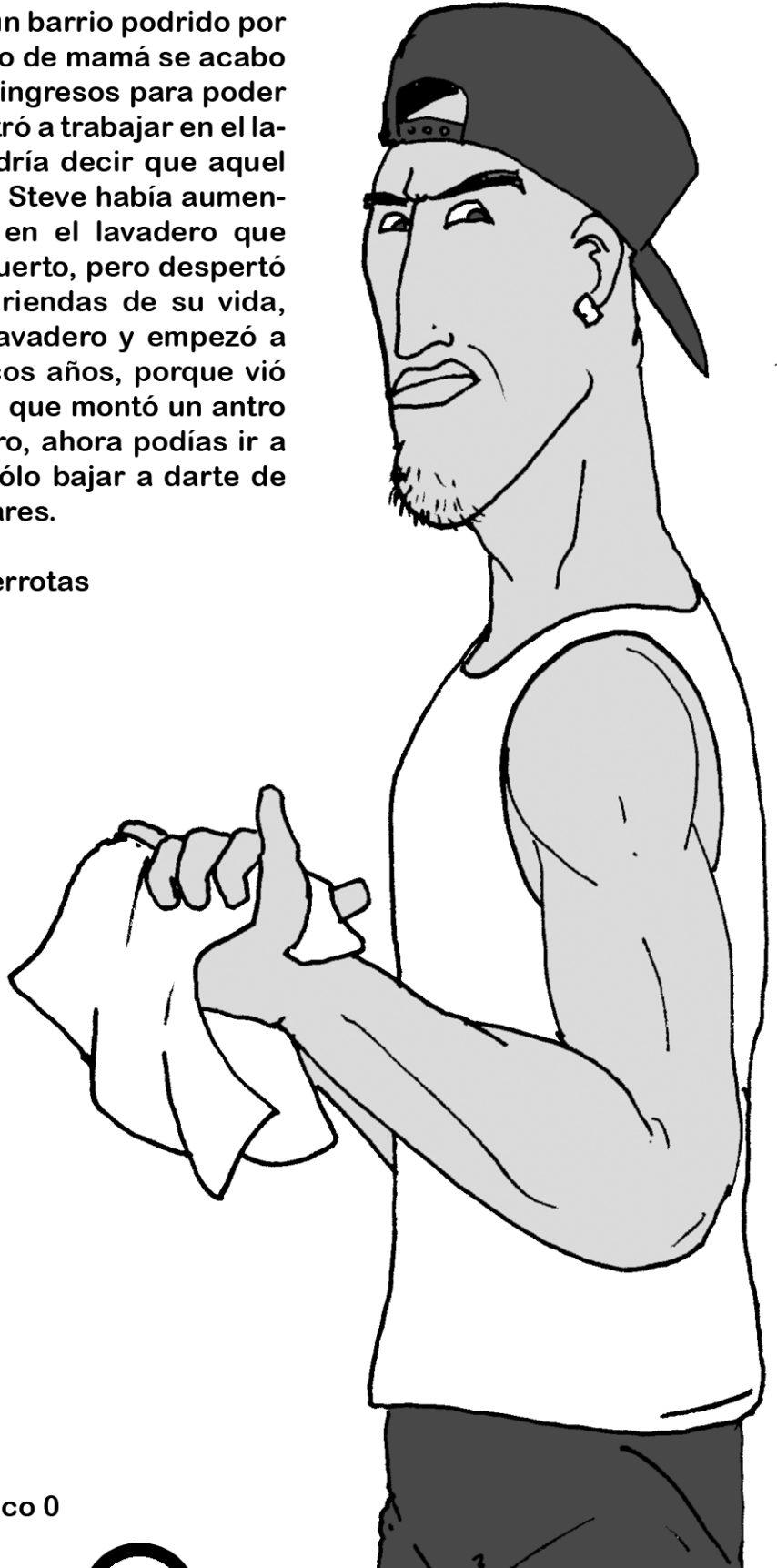
Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Lucha callejera (Agresiva)

Ataque 5d8 Defensa 2d6 Daño 1d10 Foco 0



Andre Saval du Maurier

Edad:35

Perteneciente a una antigua familia francesa venida a menos, se crió en las calles de Marsella, donde desde pequeño ejerció todos los pequeños trabajos del hampa. Fué precisamente uno de los jefes del hampa de los puertos quien le inició en el Savate, en el estilo de la zona con amplia influencia del antiguo "jeu marseillais". Destacó rápidamente en su práctica, siendo en poco tiempo encargado de cobros y otras cuestiones por su jefe.

Después de una paliza especialmente dura, tuvo la tradicional elección de ir a la cárcel o unirse a la Legión Francesa, sirviendo en esta durante unos años, siendo licenciado con deshonor después de un episodio especialmente vergonzoso.

Sus técnicas son brutales, su actitud deshonesto y es vengativo y rencoroso, al mismo tiempo que tiene un gran interés en mantener su reputación.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Armas de fuego 2

Armas cuerpo a cuerpo 2

Atléticas 2

Vigor 2

Mente d10

Bajos fondos 3

Idiomas 2

Juego 2

Espíritu d6

Iniciativa 3

Intimidar 2

Negociar 2

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Savate (ofensiva)

Ataque 3d10 Defensa 2d6 Daño 3d8 Foco 0



Kojima Keisuke

Edad: 19

Trasfondo: Keisuke era un outsider en el instituto, todos los alumnos le temían y sus profesores no tenían grandes esperanzas para él. Siempre involucrado en peleas con los matones del instituto, no para defender a nadie sino por el placer de la lucha, Keisuke desarrolló habilidades de combate muy diferentes a sus compañeros. Consideraba los clubs de kendo, karate y otras artes marciales como un sitio de encasillamiento, de opresión del individuo. Desafortunadamente para él el instituto terminó y como cabía esperar suspendió los exámenes de acceso a la universidad. Desde entonces ha vagado sin rumbo por las calles, de pelea en pelea, agotando la mísera herencia que le dejó su difunta madre. Pero todo esto puede cambiar, hay quienes le han visto luchar y le han hablado de la Organización.

Histórico de combates: 0 victorias 0 derrotas

Cuerpo d10

Atléticas 2
Lanzar 2
Nadar 2
Vigor 2

Mente d6

Idiomas 3
Supervivencia 2
Tecnología 2

Espíritu d8

Iniciativa 3
Intimidar 2
Percepción 2

Puntos de Vida 20

Puntos de Poder 8

Arte marcial

Estilo: Estilo propio (Ofensiva)

Ataque 2d10 Defensa 2d6 Daño 2d8 Foco 2



Zachary “Dingo” Pattinson

Edad: Aparenta cuarentaytantos

Cazador, cazarrecompensas, matón a sueldo, contrabandista... Si uno se hace con el historial policial de este australiano puede pasar un buen rato entretenido. Todo figura como acusaciones no probadas y siempre ha salido de rositas en sus encuentros (más bien encontronazos) con la ley. Es famoso en Australia Occidental por las peleas de boxeo sin guantes en las que solía participar, peleas que ganaba incluso tremendamente borracho. Hace años que ronda por los torneos de la Organización y aun se hace el silencio cuando se anuncia su nombre en una competición: hay muchos que han tirado la toalla nada más subir al ring y enfrentar su gélida mirada.

Histórico de combates: 37 victorias 5 derrotas

Cuerpo d8

Armas de proyectil 4
Armas cuerpo a cuerpo 5
Atléticas 5
Nadar 3
Vigor 4

Mente d6

Bajos fondos 5
Idiomas 4
Medicina 2
Navegación 4
Pilotar 4
Supervivencia 4

Espíritu d10

Iniciativa 5
Intimidar 5
Psicología 3

Puntos de Vida 24

Puntos de Poder 15

Arte marcial

Estilo: Boxeo sin guantes (Agresiva)

Ataque 6d8 Defensa 4d6 Daño 4d10 Foco: 5



Paramjit Lakshmi

Edad: 54 años

Maestro de Kalaripayattu, nacido en el golfo de Kerala. Asistió a la escuela de Cochin desde la mas tierna edad, hasta que desarrolló todos los extremos del arte marcial que afirma ser el primero de todos. Paramjit domina no solo la parte marcial, sino que también es considerado médico y maestro por los suyos.

Es flexible, ágil y un toque suyo puede provocar muchísimo dolor

Histórico de combates: 30 victorias 2 derrotas

Cuerpo d6

Atléticas 2
Esquivar 5
Vigor 2

Mente d8

Idiomas 3
Medicina 7
Conocimiento de plantas 6

Espíritu d10

Iniciativa 4
Intimidar 2
Percepción 2
Psicología 4

Puntos de Vida 16

Puntos de Poder 15

Arte marcial

Estilo: Kalaripayattu (Conservadora)

Ataque 2d8 Defensa 5d8 Daño 4d8 Foco 5



Laertis Psiriadis

Edad: 42 años

Desde sus tiempos de instituto Laertis, allá en el Pireo, estuvo obsesionado por la Antigua Grecia y su esplendor. Cuando se enteró de que en las antiguas olimpiadas había un arte marcial de lucha, el Pankration, Laertis se prometió a sí mismo devolverlo a su sitio y que los jóvenes griegos pudieran aprenderlo, en vez de las artes marciales importadas de oriente. Después de años de estudio e investigación, Laertis se ha convertido en un doctor en Historia e instructor del renacido arte del Pankration. Sometido a un estricto régimen de entrenamientos, luchas y estudio, Laertis ha dominado las técnicas de golpeo, derribo y luxación y ha desarrollado una casi fanática determinación por la victoria. Se dice que cuando se prepara para el combate, recita una y otra vez el nombre de Arrichion...

Histórico de combates: 25 victorias 0 derrotas

Cuerpo d8

Atléticas 5
Esquivar 4
Lanzar 2
Vigor 2

Mente d10

Burocracia 2
Historia y arqueología 6
Idiomas 5
Navegación 2
Pilotar 3

Espíritu d6

Iniciativa 5
Intimidar 2
Liderazgo 4
Negociar 2
Percepción 2

Puntos de Vida 24

Puntos de Poder 6

Arte marcial

Estilo: Pankration (agresiva)

Ataque 3d8 Defensa 4d6 Daño 6d10 Foco 6



Volodía Mijailovich Morozóv

Edad: 41

Es un antiguo Spetsnaz, instructor de Systema, y emigrado de Rusia después de su licencia. Los rumores son que se negó a instruir a hombres de un capo de la Blatva local de San Petersburgo, y que este puso precio a su cabeza. Si es así a Volodia no parece importarle demasiado, es afable, un gran bebedor, y le encanta la publicidad y el lujo. Su aspecto de gran oso ruso, y sus tremendas capacidades físicas, no pueden ocultar un gran conocimiento de la lucha cuerpo a cuerpo, que ejerce sin embargo con gran control.

Histórico de combates: 85 victorias 11 derrotas

Cuerpo d10

Armas de fuego 4
Armas cuerpo a cuerpo 4
Atléticas 4
Nadar 3
Vigor 3

Mente d8

Bajos fondos 5
Burocracia 3
Idiomas 4
Juego 3

Espíritu d6

Iniciativa 4
Intimidar 4
Liderazgo 4
Negociar 3
Percepción 5

Puntos de Vida 30

Puntos de Poder 10

Arte marcial

Estilo: Systema y Sambo militar (ofensiva)

Ataque 5d10 Defensa 5d6 Daño 5d8 Foco 3

