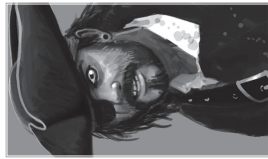


## John "Patapalo" Belmay



Iniciaste tu carrera como pirata bastante joven, participando en un motín que convirtió a la piratería el primer barco en el que te enrolaste. Hace seis años perdiste tu pierna izquierda en una batalla contra *El Indomable*. Ahora que su Capitán Vincent Peral viene a destruirlos, consideras de justicia que el devastador odio que profesas a ese perro sarnoso te haga valedor del puesto vacante en la capitania del Cisne Negro.

**Objetivo Colectivo:** Preparar el barco pirata para defenderse con éxito del inminente ataque del buque corsario *El Indomable*.

**Objetivo Personal:** Convertirte en Capitán del Cisne Negro.

**Capacidades Generales:** Tasación 2, Atletismo 5, Artesanía 2 (Talla), Fisgoneo 1, Juego 4, Cotilleo 1, Conocimiento 3 (Supersticiones y augurios), Supervivencia 5, Fecundidad 4, Frialidad 4, Percepción 5, Interpretación 1 (Violín), Médico 5, Piloto 1 (Barco), Carpintería 3, Sigilo 3, Armero 5.

## Christopher "Manonegra" Bradish



Dejaste esposa e hijo en Inglaterra y fuiste en busca de un tesoro hundido en las costas de Barbados. Tras fracasar, te dedicaste a la piratería. Desde entonces has fecundado a otras dos bellas mozas que esperan tu regreso en sendos puertos. Crees que podrás encargarte adecuadamente de todas tus esposas si logras hacerte Capitán y amasar suficiente oro robado para construirle una elegante mansión a cada una de ellas. Ya que lo haces por las mujeres que amas, no tienes duda de que cualquier escrúpulo que te saltes, o cuello que rebanes en tu camino a la capitania del Cisne Negro será perdonado por un Dios misericordioso.

**Objetivo Colectivo:** Preparar el barco pirata para defenderse con éxito del inminente ataque del buque corsario *El Indomable*.

**Objetivo Personal:** Convertirte en Capitán del Cisne Negro.

**Capacidades Generales:** Tasación 5, Atletismo 5, Artesanía 4 (Destilación de ron), Fisgoneo 3, Juego 4, Cotilleo 2, Conocimiento 2 (Derecho civil inglés), Supervivencia 5, Fecundidad 3, Frialidad 6, Percepción 4, Interpretación 4 (Flauta), Médico 1, Piloto 5 (Barco), Carpintería 6, Sigilo 5, Armero 5.

## Annie "Barrilete" Evans



Como único pirata femenino de a bordo (salvo, tal vez, según cómo definas las cosas, Tim "el Peludo", que siempre lleva puesto un vestido), crees que ha llegado la hora de conceder al sexo débil la posibilidad de asaltar, destruir y asesinar. No es que disfrutes de estas cosas, pero consideras que los derechos de la mujer han sido suprimidos durante demasiado tiempo. El Capitán Nimmons te trataba como a un igual, pero ahora que se ha ido, has decidido que es momento de exigir un trato más que igual.

**Objetivo Colectivo:** Preparar el barco pirata para defenderse con éxito del inminente ataque del buque corsario *El Indomable*.

**Objetivo Personal:** Convertirte en Capitán del Cisne Negro.

**Capacidades Generales:** Tasación 4, Atletismo 7, Artesanía 3 (Bordado), Fisgoneo 5, Juego 2, Cotilleo 4, Conocimiento 6 (Ajedrez), Supervivencia 4, Fecundidad 3, Frialidad 3, Percepción 6, Médico 5, Piloto 5 (Barco), Carpintería 1, Sigilo 1, Armero 1.

## Luc-David “Franchute” Coriveau



Tu carrera comenzó como sirviente en Francia. Siendo joven, te trajeron a Tortuga, donde escapaste de tus crueles amos y te enrolaste en el Cisne Negro. El Capitán Nimmons no tardó en percatarse de que no te podía dejar solo con los prisioneros, dado el sádico trato que supuestamente les dispensas. Desde tu perspectiva, esas acusaciones son exageradas. No tiene sentido hacer prisioneros si no puedes divertirte un poco con ellos. Si tomas el mando del barco, te encargarás de los azotes. No ha habido suficientes azotes, ni de lejos.

**Objetivo Colectivo:** Preparar el barco pirata para defenderse con éxito del inminente ataque del buque corsario *El Indomable*.

**Objetivo Personal:** Convertirte en Capitán del Cisne Negro.

**Capacidades Generales:** Tasación 4, Atletismo 2, Artesanía 7 (Objetos de cuero), Fisgoneo 6, Juego 3, Cotilleo 2, Conocimiento 3 (Literatura francesa), Supervivencia 1, Fechoría 4, Frialdad 5, Percepción 1, Médico 4, Piloto 2 (Barco), Carpintería 5, Sigilo 4, Armero 1.

## William “Zarpanomo” Washburn



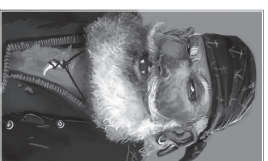
Comenzaste tu carrera naval como una honesta cabo de intendencia en un bajel inglés, pero lamentablemente éste fue maldecido por una bruja indígena capturada y maltratada por tu Capitán. Tras una serie de infortunios, acabaste como marinero raso en un destastado barco pirata. Haciéndote con el mando del Cisne Negro, esperas demostrar tu valía y retirarte con clase en tu Devonshire natal algún día.

**Objetivo Colectivo:** Preparar el barco pirata para defenderse con éxito del inminente ataque del buque corsario *El Indomable*.

**Objetivo Personal:** Convertirte en Capitán del Cisne Negro.

**Capacidades Generales:** Tasación 6, Atletismo 2, Artesanía 2 (Acuarela), Fisgoneo 6, Etiqueta 6, Juego 5, Cotilleo 1, Conocimiento 5 (Historia), Supervivencia 2, Fechoría 2, Frialdad 6, Percepción 4, Interpretación 5 (Canto), Médico 1, Piloto 5 (Barco), Carpintería 5, Sigilo 6, Armero 3.

## Edward Newcastle



En su tiempo, fuiste Capitán de tu propio barco, el *Montaña*. Te hiciste tristemente famoso al liderar un bloqueo pirata de Charleston, en Carolina del Sur, y saquear seis barcos allí amarrados. Desde entonces tus riquezas han ido disminuyendo, y te has enrolado como marinero a bordo del Cisne Negro. A algunos jóvenes piratas les ha dado por mofarse de ti llamándote “Barbablanca”. Ya les enseñarás a mofarse cuando tomes el mando del Cisne Negro.

**Objetivo Colectivo:** Preparar el barco pirata para defenderse con éxito del inminente ataque del buque corsario *El Indomable*.

**Objetivo Personal:** Convertirte en Capitán del Cisne Negro.

**Capacidades Generales:** Tasación 4, Atletismo 1, Artesanía 5 (Cuchillos), Fisgoneo 3, Juego 4, Cotilleo 2, Conocimiento 6 (Ubicación de tesoros), Supervivencia 1, Fechoría 6, Frialdad 6, Percepción 2, Médico 6, Piloto 6 (Barco), Carpintería 5, Sigilo 5, Armero 5.



Tejemanajes y un par de tibias



**Persuadir:** 9 (Verboso)

**Aventaja:** Candoroso

**Es aventajado por:** Obtuso

“Está claro que no has aprendido aún las lecciones de esta era.”

“Créeme si te digo que me he educado concienzudamente en tales asuntos.”



Tejemanajes y un par de tibias



**Persuadir:** 7 (Elocuente)

**Aventaja:** Contrario

**Es aventajado por:** Precavido

“¿Te atreves a pisotear las sagradas libertades del código pirata?”

“Bajo nuestra pátina de saqueo y rapiña, ¿no puede nadie escuchar el latir de los corazones de hombres civilizados?”



Tejemanajes y un par de tibias



**Persuadir:** 8 (Ofuscador)

**Aventaja:** Legalista

**Es aventajado por:** Perspicaz

“Ilustraré el asunto con una historia sobre un delfín, un pulpo y el corpiño de una dama.”

“Aunque nuestro acuerdo era verbal, presta atención a este código manuscrito, considerado válido en muchas jurisdicciones.”



Tejemanajes y un par de tibias



**Persuadir:** 8 (Franco)

**Aventaja:** Perspicaz

**Es aventajado por:** Legalista

“Los demás no te dirán nada, pero incluso para una persona atrapada en un barco a la deriva, tu higiene es deficiente en muchos aspectos.”

“Entonces estamos juntos en esto, no necesitamos hablar más de ello.”



Tejemanajes y un par de tibias



**Persuadir:** 9 (Encantador)

**Aventaja:** Precavido

**Es aventajado por:** Contrario

“Permíteme que te sirva más ron.”

“En estas intolerables condiciones, siempre te las arreglas para mantener ese volante limpio y almidonado.”



Tejemanajes y un par de tibias



**Persuadir:** 7 (Intimidador)

**Aventaja:** Obtuso

**Es aventajado por:** Candoroso

“Dicho de paso, mi reluciente sable está sediento de sangre.”

“El último tipo que dijo eso se convirtió en comida para peces.”



Tejemanéjes y un par de tibias



**Desestimar:** 6 (Candoroso)

**Aventaja:** Intimidador

**Es aventajado por:** Verboso

“A pesar de lo que digan mis detractores, ¡en el fondo soy una persona honorable!”



Tejemanéjes y un par de tibias



**Desestimar:** 6 (Perspicaz)

**Aventaja:** Ofuscador

**Es aventajado por:** Franco

“Has omitido, misteriosamente, toda referencia a tu verdadero objetivo.”



Tejemanéjes y un par de tibias



**Desestimar:** 6 (Legalista)

**Aventaja:** Franco

**Es aventajado por:** Ofuscador

“Tu argumentación está plagada de interpretaciones erróneas.”



Tejemanéjes y un par de tibias



**Desestimar:** 6 (Precavido)

**Aventaja:** Elocuente

**Es aventajado por:** Encantador

“Algo huele a podrido aquí. Aparte de los peces, huelga decir.”



Tejemanéjes y un par de tibias



**Desestimar:** 6 (Contrario)

**Aventaja:** Encantador

**Es aventajado por:** Elocuente

“Concedo poca importancia a las cosas.”



Tejemanéjes y un par de tibias



**Desestimar:** 6 (Obtuso)

**Aventaja:** Verboso

**Es aventajado por:** Intimidador

“En uno o dos días estaré otra vez sobrio, momento en el cual otorgaré a tu oferta la consideración que merece.”

Tejemeanejes y un par de tibias



**Ataque:** 7 (Elegante)

**Aventaja:** Equilibrio

**Es aventajado por:** Astuto

Tejemeanejes y un par de tibias

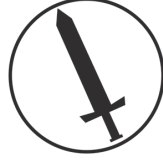


**Ataque:** 7 (Veloz)

**Aventaja:** Esquiva

**Es aventajado por:** Confundir

Tejemeanejes y un par de tibias



**Ataque:** 8 (Fuerte)

**Aventaja:** Parada

**Es aventajado por:** Vejación

Tejemeanejes y un par de tibias

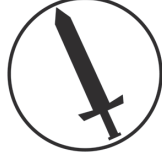


**Ataque:** 6 (Astuto)

**Aventaja:** Intuición

**Es aventajado por:** Equilibrio

Tejemeanejes y un par de tibias



**Ataque:** 6 (Feroz)

**Aventaja:** Confundir

**Es aventajado por:** Esquiva

Tejemeanejes y un par de tibias



**Ataque:** 7 (Cauto)

**Aventaja:** Vejación

**Es aventajado por:** Parada



Tejemanes y un par de tibias



Defensa: 6 (Parada)

Aventaja: Cauto

Es aventajado por: Fuerte



Tejemanes y un par de tibias



Defensa: 6 (Intuición)

Aventaja: Elegante

Es aventajado por: Astuto



Tejemanes y un par de tibias



Defensa: 6 (Esquiva)

Aventaja: Feroz

Es aventajado por: Veloz



Tejemanes y un par de tibias



Defensa: 6 (Confundir)

Aventaja: Veloz

Es aventajado por: Feroz



Tejemanes y un par de tibias



Defensa: 6 (Equilibrio)

Aventaja: Astuto

Es aventajado por: Elegante



Tejemanes y un par de tibias



Defensa: 6 (Vejação)

Aventaja: Fuerte

Es aventajado por: Cauto



Tejemanajes y un par de tibias



**Relaciones:**

Nate “Tembleques”, doctor del barco 2  
Jubsy, loro del Capitán Nimmons 4  
El viejo Tar, timonel 3



Tejemanajes y un par de tibias



**Relaciones:**

Danny “el Meón”, grumete 2  
Bartholomew Cubbins, tesorero 4  
Bill “Cañón” Buntledge, matón del Capitán 3



Tejemanajes y un par de tibias



**Relaciones:**

Nate “Tembleques”, doctor del barco 3  
Danny “el Meón”, grumete 3  
El viejo Tar, timonel 3



Tejemanajes y un par de tibias



**Relaciones:**

Jubsy, loro del Capitán Nimmons 4  
Bartholomew Cubbins, tesorero 3  
Bill “Cañón” Buntledge, matón del Capitán 3



Tejemanajes y un par de tibias



**Relaciones:**

Nate “Tembleques”, doctor del barco 2  
Jubsy, loro del Capitán Nimmons 2  
Danny “el Meón”, grumete 4



Tejemanajes y un par de tibias



**Relaciones:**

El viejo Tar, timonel 3  
Bartholomew Cubbins, tesorero 2  
Bill “Cañón” Buntledge, matón del Capitán 3



Tejemanajes y un par de tibias



**Rasgo distintivo:** Clotón

**Resistencias:** Arrogancia 6, Disipado 4, Clotón 1,  
Avaro 4, Perezoso 2, Rencoroso 0.



Tejemanajes y un par de tibias



**Rasgo distintivo:** Rencoroso

**Resistencias:** Arrogancia 3, Disipado 6, Clotón 0,  
Avaro 2, Perezoso 3, Rencoroso 1.



Tejemanajes y un par de tibias



**Rasgo distintivo:** Avaro

**Resistencias:** Arrogancia 2, Disipado 0, Clotón 3,  
Avaro 1, Perezoso 6, Rencoroso 4.



Tejemanajes y un par de tibias



**Rasgo distintivo:** Arrogante

**Resistencias:** Arrogancia 1, Disipado 3, Clotón 2,  
Avaro 5, Perezoso 0, Rencoroso 6.



Tejemanajes y un par de tibias



**Rasgo distintivo:** Perezoso

**Resistencias:** Arrogancia 0, Disipado 2, Clotón 6,  
Avaro 3, Perezoso 1, Rencoroso 2.



Tejemanajes y un par de tibias



**Rasgo distintivo:** Disipado

**Resistencias:** Arrogancia 4, Disipado 1, Clotón 6,  
Avaro 4, Perezoso 5, Rencoroso 3.

