



# LA LIBERTAD DEL HOMBRE PERFECTO

Jugador/a

Personaje

Concepto

Cita

Drama

Claude Cardiff

Agente especializado en infiltraciones tácticas

"Ya casi lo tengo..."



CARACTERÍSTICAS		
Fortaleza	5	Fibroso
Reflejos	7	De goma
Voluntad	3	Carismático
Intelecto	3	De piñón fijo

HABILIDADES			
Forma física		3	Subir su peso a pulso
Combate		7	Si no te tocan, no pueden hacerte daño
Percepción		6	Ojos en la nuca
Subterfugio		8	Fundirte con las sombras
Interacción		4	No pensar antes de abrir la boca
Cultura		4	Capacidad innata para el arte manual de cualquier tipo
Profesión		8	Ladrón

## HITOS

- Criado en una pequeña casa de campo cerca de Cardiff.
- Con 6 años, tus padres te enviaron a un internado militar donde pronto destacaste.
- Nunca has sido capaz de resistirte a una buena broma pesada.
- Tras morir tus padres, con 21 años, te enviaron a vivir en un piso al Noroeste de Londres.

## COMPLICACIÓN

Tu exceso de confianza te ha jugado ya algunas malas pasadas... y no pareces aprender de los sustos.

## COMBATE

Iniciativa	8
Daño cuerpo a cuerpo	3
Daño a distancia	1
Defensa	19
Defensa desprevenido	17
Resistencia al daño	-

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

SANO

I-2) HERIDO

I-5) INCAPACITADO MORIBUNDO

1 2 3 4

1 2 3 4

1 2 3 4

CUERDO

I-2) ALTERADO

I-5) TRASTORNADO ENLOQUECIDO

## INVENTARIO



# CLAUDE CARDIFF

Tus primeros recuerdos de la infancia te llevan a una pequeña casa de campo próxima a Cardiff, donde tus padres te criaron. Recuerdas que, aunque nunca te encontrabas enfermo, una vez a la semana un médico de Londres venía a hacerte un chequeo y a darte vitaminas e inyectarte vacunas. Siempre le acompañaba una simpática mujer llamada **Tara Pearson** con la que jugabas y hablabas durante horas.

A la edad 6 años, tus padres te enviaron a un internado militar próximo donde recibiste tu formación y allí descubriste el límite de la paciencia de la doctora Pearson. Desde niño tenías cierto talento para escabullirte y hacer acrobacias, pero el internado te capacitó para el escapismo. Eso sin contar tu innata capacidad manual para cualquier arte: pintura, escultura... falsificación... Eras joven y lo tomaste como un juego, pero eras tan jodidamente bueno, que te infiltrabas en cualquier sitio robando llaves y entrando por las claraboyas. Eso exasperaba a la doctora.

Fue en esa época cuando conociste al **profesor Newman**. Siempre hablaba de tu evolución con la doctora Pearson y mediaba entre ambos... aunque tampoco parecía muy contento por tu desobediencia inocente.

Hace poco, con 21 años, tras el fallecimiento de tus padres, el profesor te sacó de la instalación y te llevó a un apartamento al noroeste de Londres. El internamiento estaba bien, tus habilidades se habían mejorado, pero las instalaciones te las conocías al dedillo, así que agradeciste el cambio. En tu nueva casa, el profesor te enviaba los libros que debías estudiar y alguna misión de infiltración. En esa época tenías un mapa alternativo de medio Londres para cruzarlo saltando de tejado en tejado. No obstante, para tu adaptación al mundo real fue de gran ayuda la dueña de la casa donde vivías, la **señora Staple**, una anciana entrañable a la que cogiste cariño y que te enseñó los riesgos de hacer cosas indebidas... como cuando puso una trampa de agua helada en su dormitorio que te caló hasta los huesos o la trampa para ratones en su cajón de las llaves que creías que te iba a costar la amputación de los dedos.

Sin embargo, hace unas semanas, algo cambió. El profesor Newman se personó en tu apartamento y tenía una mirada sombría. La conversación parecía normal, pero sabes que en esta visita en la que se trataron temas intrascendentes, había algo que eras incapaz de discernir. Tras su marcha lo seguiste sigilosamente hasta **su casa a las afueras** y oíste como llamaba por teléfono a un tal **Donnelly** buscando ayuda.

Anoche simplemente te acostaste leyendo uno de los libros del profesor. Uno de esos soporíferos libros de filosofía que últimamente tanto le gustaba que leyeras. Y ahora estás aquí...