

El capitán Jack Sparrow para Piratas!!

Por Ángel Paredes

Breve semblanza

Sabemos poco del pasado del capitán Sparrow, probablemente sea sólo otro marinero inglés que decidió salirse de la estricta disciplina de la armada para dedicarse al más atractivo y remunerado negocio de la piratería. El caso es que mediante artimañas varias consiguió hacerse con barco, la Perla Negra con el que se dedicó a abordar barcos de todas las nacionalidades, ganándose una cierta fama de de "pirata bueno", ya que nunca se tomaba libertades con la tripulación si ésta se rendía.

Tras el asalto a un galeón español que transportaba unas monedas de oro azteca, su tripulación, encabezada por Barbossa, su segundo, se amotinó y le abandonó en una isla desierta. Por suerte para Sparrow, la isla no estaba tan desierta como parecía en un principio, ya que era utilizada como almacén por unos contrabandistas de ron, a los que convence para que le saquen de allí.

Desde entonces, Sparrow busca por el Caribe su barco (al que quiere recuperar) y a Barbossa (al que le reserva la única bala de la pistola con la que le abandonaron en la isla). Lo que no sabe es que su antigua tripulación está maldita por las monedas aztecas que robaron en su último abordaje como capitán y se han convertido en una especie de muertos vivientes.

Jack es, como corresponde a un buen pirata, bravucón, pendenciero y mentiroso y se comporta de una forma ampulosa y excesivamente amanerada. Está obsesionada con recuperar su barco, a pesar de las habladurías que hay sobre él.

Interrelación con los personajes

Los personajes pueden conocer a Sparrow mientras éste busca la Perla Negra y ser convencidos por sus promesas para que le ayuden en su "cruzada" o podrían encontrarle abandonado en una isla desierta y sacarle de allí.

Otra opción es que los jugadores sean encerrados en la cárcel de Port Royal mientras el capitán esté allí o sean reclutados en Tortuga para ir a la Isla de Muerta, el único requisito en este último caso es que estén locos, con lo que será fácil ser aceptados.

Estadísticas de juego

Características

Vigor 12, Manipulación 12, Agilidad 14, Percepción 12, Voluntad 13, Constitución 10, Encanto 13, Reflejos +4, Coraje +3, Concentración +1

Habilidades

Alternar 2, Tripular navíos 4, Manejar botes 3, Combate sin armas 5, Sigilo 5, Acrobacias 6, Trepar 5, Saltar 4, Mentiras 5, Armas improvisadas 3, Armas cuerpo a cuerpo 4, Esgrima 5, Armas de fuego (pistola) 2, Capitanear 4, Frialdad 4, Teatro 6, Diplomacia 3, Intimidar 2, Convencer 4, Bajos fondos 2, Savoir-faire 1, Inglés (natal), Comerciar 3, Navegación 3, Cartografía 2, Liderazgo 2, Conocimiento de zona (Caribe) 4, Conocimiento de zona (Tortuga) 4.

Ventajas y Desventajas

Código de honor (caballeroso a su manera), Estatus (capitán pirata), Fanatismo (recuperar su barco y la libertad), Felino.