

LA MERCENARIA / EL MERCENARIO

ALAS FOR THE AWFUL SEA

Unos se ganan la vida salvando vidas, otros acabando con ellas, y tú no ves una diferencia significativa entre las dos. Lo que sí puedes ver, sin embargo, es que nadie de la tripulación sabe qué hacer con un revólver. Parece que toda la seguridad de la nave recae sobre tus hombros, que por otro lado, es exactamente lo que quieres. Después de todo, hay una razón por la que cobrar una tarifa superior. Una razón afilada y mortal.

NOMBRE: _____

NOMBRES: Xander, Jahn, Lancer, Thorn, Zara, Selina.

APELLIDOS: Marcheford, Grohurst, Montague.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Llamativos, vacíos, conmovedores, risueños, ilegibles.

CARA: Estrecha, bonita, con cicatrices.

CUERPO: Musculoso, esbelto, enorme.

VESTUARIO: Chaleco de cuero de diario, uniforme militar extranjero, ropa holgada y ligera.

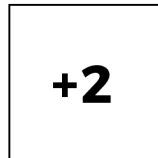


ESTADÍSTICAS

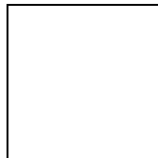
CEREBRO



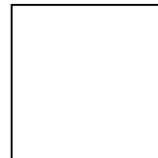
MÚSCULO



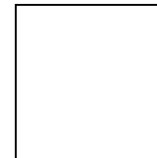
BELLEZA



FRIALDAD



SOBRENATURAL



Coloca +2, 0, 0, -1
en cualquier orden.

MOVIMIENTO ESPECIAL

Un verdadero profesional

Cuando produzcas un daño terrible en combate,
TIRADA+MÚSCULO.

CON 10: Escoge 2.

DE 7-9: Escoge 1.

- Tus enemigos se retiran hasta una distancia de seguridad
- Los espectadores o tus enemigos te dirán algo que valga la pena
- Tus enemigos te quieren en sus filas
- Tus enemigos te temen

FALLO: El Máster hace que las cosas vayan a peor.

VÍNCULOS

_____ está pagándote un dinero extra
para que le hagas unos trabajitos.

_____ te recuerda a cuando eras
niño/a y deseas mantenerlo/la a salvo.

_____ ha luchado a tu lado con
anterioridad y confías implícitamente en él/ella.

Crees que _____ es débil, por lo que
lo/la intimidas para mantenerlo/la fuera de tu camino.

EQUIPO

- **UN ARMA PERSONALIZADA:**
(escoger una) revólver (+cerca,
2-daño, ruidosa) rifle (+lejana,
2-daño, ruidosa)

ESCOGER 2: vistosa (+valiosa),
versátil (+cerca o lejana),
mortífera (+1-daño), silenciada

- **UN ARMA CUERPO A CUERPO
(CAC) PERSONALIZADA:**
rapier (1-daño, CaC), hacha
(1-daño, CaC)

ESCOGER 2: antigua (+valiosa),
flexible (puede ser arrojada),
mortífera (+1-daño)

- Dinero para comida y albergue
para dos semanas
- Chaleco reforzado (2-armadura)

DAÑO

