

LA CAPITANA / EL CAPITÁN

ALAS FOR THE AWFUL SEA

Es una verdad bien conocida, desde tiempos inmemoriales, que el capitán siempre se hunde con su barco. Generalmente de forma literal, pero en las raras circunstancias que no es de forma física, lo hace su reputación o sus finanzas. El barco es tu vida, tu sustento y tu casa. En cuanto a la tripulación, has llegado a verlos como una extraña combinación de familia y mulas de carga, que necesitan una mano firme y cualificada.

NOMBRE:

NOMBRES: Sebastian, Elias, Avery, Rosalind, Leonora.

APELLIDOS: Smith, Cook, Ward.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Atentos, fríos, seductores, honestos.

CARA: Franca, tensa, marcada, infantil.

CUERPO: Delgado, proporcionado, gordo.

VESTUARIO: Uniforme naval imaculado, casaca larga suelta, chalequillo simple.



ESTADÍSTICAS

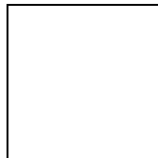
CEREBRO



MÚSCULO



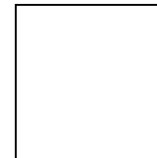
BELLEZA



FRIALDAD

+2

SOBRENATURAL



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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Mi reputación me precede

Cuando te presenten a alguien importante, **TIRADA+FRIALDAD**.

CON 10+: Tienes un +1 cuando negocies con él.

CON 7-9: Ha oído hablar de ti, y tú decides qué es lo que ha oído.

FALLO: Ha oído hablar de ti, pero el Máster decide el qué.

EQUIPO

- Brújula
- Una espada vistosa (2-daño, valiosa, arma de mano)
- Dinero para comida y albergue para dos semanas
- Insignias de capitán (1-armadura)

VÍNCULOS

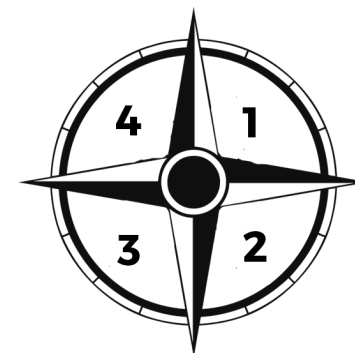
_____ una vez se te encaró y rehusó obedecer una orden directa.

Estás pensando en _____ como segunda/o de abordo, esté o no esté de acuerdo.

_____ está en deuda contigo por darle una segunda oportunidad tras su condena a prisión.

_____ es el/la único/a de abordo que te ha visto en tus aposentos privados.

DAÑO



EL/LA CONTRAMAESTRE

ALAS FOR THE AWFUL SEA

El trabajo diario para mantener este barco funcionando no se hace solo. Y se hace porque obligas a esos malditos holgazanes, a los que llamas tripulación, a hacer las cosas aunque sea a regañadientes. Tu ves las cosas así: El capitán es dios, pocas veces presente y dando órdenes muy vagas. Esto te hace el rey: controlando todo lo que sucede en tus dominios. El mejor momento de la semana es cuando decides quién se queda en los camarotes de turno.

NOMBRE:

NOMBRES: Sam, Rudy, Locke, Edna, Blythe, Kay.

APELLIDOS: Robinson, Cooper, Jones.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Duros, ágiles, desdeñosos, claros, tristes.

CARA: Distinguida, larga, expresiva, bella.

CUERPO: Musculado, alto, grácil.

VESTUARIO: Traje de marinero versátil, abrigo de 3/4, o pantalones pero sin camisa.

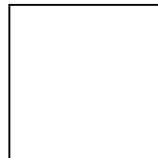


ESTADÍSTICAS

CEREBRO



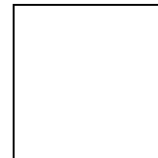
MÚSCULO



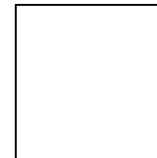
BELLEZA

+2

FRIALDAD



SOBRENATURAL



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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Tu tripulación

Cuando intentes imponer tu voluntad a la tripulación, **TIRADA+BELLEZA**.

CON 10: Los 3

CON 7-9: Escoge 1

- Hacen lo que quieres.
- Dejan de pelearse por algo.
- No cometen errores.

FALLO: El Máster pone las cosas peor.

EQUIPO

- Silbato de latón (ruidoso)
- O una pistola (cerca, 2-daño, ruidosa) ...o un rapier (2-daño)
- Dinero para comida y albergue para una semana.
- Chalequillo de cuero (1-armadura)

VÍNCULOS

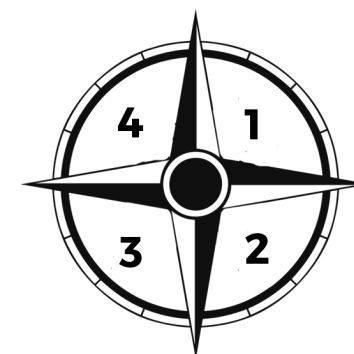
Eres mejor que _____ y quieres que los demás lo sepan.

Parece que siempre estás sacando de apuros a _____.

Eres un blando con _____ y siempre le das cosas fáciles para hacer.

_____ conoce perfectamente el barco, y estimas en mucho sus capacidades.

DAÑO



LA VIEJA LOBA DE MAR / EL VIEJO LOBO DE MAR

ALAS FOR THE AWFUL SEA

Hace muchos años, antes de que fueras marino... Realmente, no estás seguro/a de qué hacías antes de conocer la mar. Apenas eras un/a niño/a cuando te enrolaste en tu primer barco. Ahora eres un tesoro de conocimientos y superstición, habiendo visto cientos de tormentas y haber sobrevivido solo porque la mar ha querido. Muchos pensarían que las cosas que has visto desde la cubierta del barco no son reales. Has observado la mar tanto tiempo que puedes saber su carácter y sus sentimientos. Y estás bastante seguro/a de que te devuelve la mirada.

NOMBRE:

NOMBRES: Tristan, Bart, Tom, Delphi, Rosa, Marina.

APELLIDOS: Brook, Reed, Sallow.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Vivos, brillantes, lánguidos, misteriosos, suspicaces.

CARA: Curtida, ascética, expresiva, hipnótica.

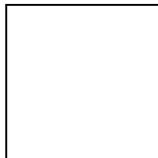
CUERPO: Esquelético, nervudo, macizo.

VESTUARIO: Viejo traje y gorra de marino, traje harapiento de ballenero, tirantes sobre una camisa manchada.



ESTADÍSTICAS

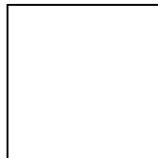
CEREBRO



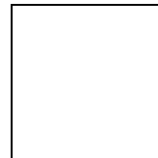
MÚSCULO



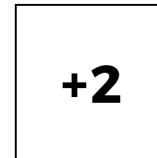
BELLEZA



FRIALDAD



SOBRENATURAL



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

MOVIMIENTO ESPECIAL

El mar habla

Cuando tomas o examinas algo interesante del mar, **TIRADA+SOBRENATURAL**.

CON 10: Haz tres preguntas.

DE 7-9: Haz una pregunta.

- ¿Quién tuvo esto antes?
- ¿Quién lo hizo?
- ¿Qué emociones fuertes han estado cerca de esto?
- ¿Qué se ha hecho recientemente con esto para esto?

FALLO: El máster pone las cosas peor.

VÍNCULOS

Le has enseñado a _____ todo lo que sabes del mar.

_____ es demasiado impulsivo/a. Es peligroso tenerlo cerca.

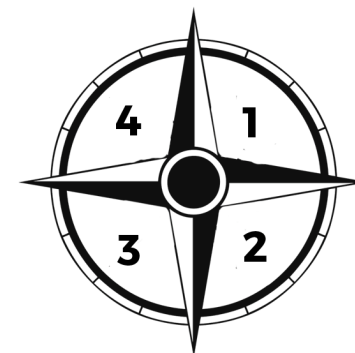
Sabes que _____ de noche también sabe escuchar.

Le prometiste a los padres de _____ mantenerlo/a a salvo durante este viaje.

EQUIPO

- Una vieja baratija
- Una pequeña hacha (2-daño, puede lanzarse, cuerpo a cuerpo)
- Dinero para comida y albergue para una semana
- Chaleco de tela robusta (1-armadura)

DAÑO



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.

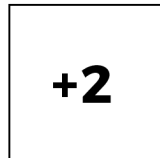


ESTADÍSTICAS

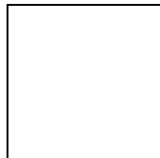
CEREBRO



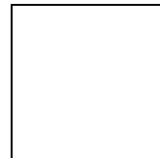
MÚSCULO



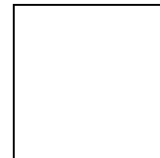
BELLEZA



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



TRANCOS

ALAS FOR THE AWFUL SEA

Todos los del barco tienen que comer, y aunque lo nieguen, nada de lo que hay en el almacén es lo que una persona corriente llamaría "comida". Ahí es donde tú entras. No importa donde sea: el mar, la playa, el bosque o la montaña; tú sabes donde encontrarlo, como cazarlo y como comerlo. Pero eres más que eso. Además eres un/a experto/a navegante, y aún mejor rastreador/a, e increíblemente ingenioso/a con lo que tengas a mano.

NOMBRE:

NOMBRES: Colman, Hammond, Reeve, Elden, Piercy.

APELLIDOS: Dale, Grove, Stone.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Entrecerrados, apasionados, oscuros, lejanos, de halcón.

CARA: Demacrada, bronceada, honesta, cruel.

CUERPO: Nervudo, delgado, robusto.

VESTUARIO: Abrigo versátil de cuero curtido, traje marrón de cazador, ropa adornada con baratijas nativas.



ESTADÍSTICAS

CEREBRO

MÚSCULO

BELLEZA

FRIALDAD

SOBRENATURAL

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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Brújula natural

Cuando estés buscando un lugar específico, dile al Máster cuál es, **TIRADA+SOBRENATURAL**.

CON 10: Lo encuentras, estás allí si es lo que querías.

DE 7-9: Sabes el camino.

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

EQUIPO

- Cuchillo de caza (2-daño, arma de mano)
- Rifle con silenciador (2-daño, lejano)
- Dinero para comida y albergue para una semana.
- Ropa de cazador (2-armadura)

VÍNCULOS

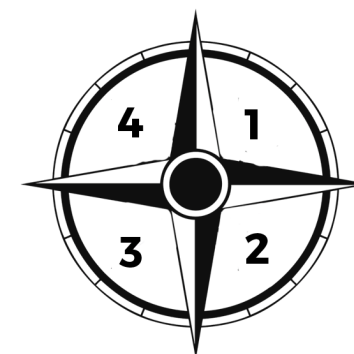
_____ acumuló una gran deuda y te dejó que la pagaras.

_____ y tú pasásteis una noche bastante confusa acurrucados durante una tormenta de nieve.

_____ y tú cazasteis una foca gigante juntos.

Nunca te pierdes, pero cuando ocurre, _____ es la única persona que buscas

DAÑO



LA CIRUJANA / EL CIRUJANO

ALAS FOR THE AWFUL SEA

No todo el mundo puede amputar el miembro gangrenado de un marinero anestesiándolo con solo media botella de ron, y eso es solo uno de tus muchas habilidades. Curas úlceras, sarna, gripe o picazón con cataplasma o bisturí. Por otra parte, y para tu sorpresa, la mayoría de las personas que tratas parecen mejorar. Tú no dirías que te gusta ayudar a la gente, pero sí que tienes esa satisfacción de haberle salvado la vida a la mayor parte de la tripulación.

NOMBRE:

NOMBRES: Mason, Jon, Luke, Emma, Olivia, Charlotte.

APELLIDOS: Fletcher, Johnson, Hall.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Amables, inquietos, profundos, perlados, intranquilos.

CARA: Pálida, plana, serena, definida.

CUERPO: Tonificado, flácido, nervudo.

VESTUARIO: Abrigo ajustado de cirujano, delantal manchado de sangre encima de ropa normal, ropa civil limpia.



ESTADÍSTICAS

CEREBRO

+2

MÚSCULO

BELLEZA

FRIALDAD

SOBRENATURAL

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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Un trabajo de cirujano

Puede usar instrumentos quirúrgicos para tratar a una persona herida. **TIRADA+CEREBRO.**

CON 10+: Curas un segmento.

DE 7-9: Curas un segmento pero estarás actuando bajo presión con el escalpelo.

FALLO: No curas a tu paciente y además cae en un estado de alucinación y es tocado por lo sobrenatural.

EQUIPO

- Instrumentos quirúrgicos
- Un cuchillo (1-daño, arma de mano)
- Dinero para comida y albergue para una semana
- Delantal de cirujano (1-armadura)

VÍNCULOS

_____ te echó una mano cuando lo necesitabas y te ayudó a salvar una vida.

_____ parece tremendamente impresionada/o por tus habilidades y te encanta presumir delante de esta persona.

_____ ha estado a tu lado y ha visto todo lo que has visto.

_____ parece que está condenada/o a su autodestrucción.

DAÑO



LA ERUDITA / EL ERUDITO

ALAS FOR THE AWFUL SEA

El conocimiento es lo que buscas, y no había suficiente del lugar del que provenías. Desde los famosos viajes del renacimiento -Colón, Magallanes, Cortés- te has dado cuenta de que este mundo tiene mucho más que ofrecer que lo que se había dicho. No admiras a los que van en un barco y van dando tumbos hacia nuevas tierras, sino a los que van a bordo y tienen las habilidades, sabiduría y conocimiento para saber qué es lo que buscan. Sabías que tomando la senda del mar era la manera de hacer progresar el conocimiento (y tu posición) que proporciona más oportunidades.

NOMBRE:

NOMBRES: Isaac, Nicholas, Joseph, Cassandra, Violet.

APELLIDOS: Spencer, Milner, McCarr.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Legañosos, evaluadores, suaves, arrugados, agudos.

CARA: Inocente, animada, grave, sabia.

CUERPO: Rechoncho, nervudo, fuerte.

VESTUARIO: Chaquetón ajustado para las inclemencias del tiempo, ropa clásica limpia, ropa manchada de tinta.



ESTADÍSTICAS

CEREBRO

+2

MÚSCULO

BELLEZA

FRIALDAD

SOBRENATURAL

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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Burlar

Cuando intentes burlar a alguien, dile al Máster cómo lo quieres hacer, **TIRADA+CEREBRO**.

CON 10+: Lo consigues.

DE 7-9: Lo consigues y escoge uno:

- Pierdes algo valioso.
- Comprometes tus principios.
- Se darán cuenta de lo que ha pasado más tarde.

FALLO: Lo consigues pero te sale el tiro por la culata.

VÍNCULOS

_____ no cree en tu disciplina y tú crees que ella/él es estúpido.

Has estado estudiando en secreto a _____.

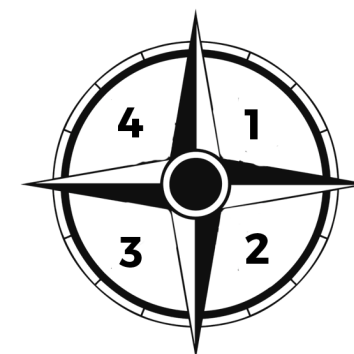
Has convencido a _____ de que puedes comunicarte con los pájaros.

_____ te da miedo, no te gusta la forma que tiene de mirarte.

EQUIPO

- Un libro de investigación del tema que elijas.
- Un cuchillo de sierra pequeño (1-daño, arma de mano).
- Dinero para comida y albergue para dos semanas.
- Ropa buena de viaje (1-armadura)

DAÑO



LA / EL COMERCIANTE

ALAS FOR THE AWFUL SEA

No estás seguro del dicho de que el dinero mueve el mundo, pero sí que te hace a ti moverte por el mismo. Desde el Oriente repleto de especias, hasta el fértil Nuevo Mundo, y de regreso a las sombrías costas de Escocia, has viajado por el mapa haciendo innumerables tratos. En todo este proceso has superado el mareo, te has hecho un experto en productos básicos y has acumulado una gran cantidad de oro que mantienes a salvo de cualquier marinero.

NOMBRE:

NOMBRES: Tobias, Henry, Ulysses, Pleasance, Elizabeth.

APELLIDOS: Williams, Taylor, Brown.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Calculadores, encantadores, dulces, estrábicos, tristes.

CARA: Inquieta, ganadora, afilada, rechoncha.

CUERPO: Desgarbado, armónico, rechoncho.

VESTUARIO: Traje llamativo bueno, abrigo estrecho arreglado, buena ropa de viaje.

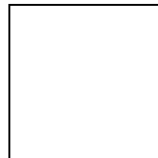


ESTADÍSTICAS

CEREBRO



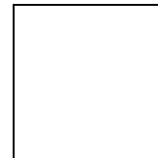
MÚSCULO



BELLEZA

+2

FRIALDAD



SOBRENATURAL



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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Las ventajas de los negocios

Cuando llegues a un acuerdo relacionado con el trueque, **TIRADA+BELLEZA**.

CON 10+: Escoge 2

DE 7-9: Escoge 1

- Te da algo más en el trato.
- Te dice algo gratis.
- Lo impresionas.

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

EQUIPO

- Un abrecartas afilado (1-daño, arma de mano).
- Una derrerger pequeña (1-daño, cercano).
- Dinero para comida y albergue para un mes.
- Una caja llega de objetos (el Máster y tú decidís qué contiene).

VÍNCULOS

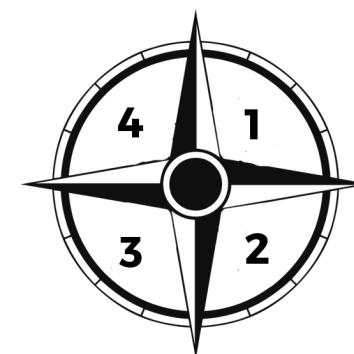
_____ se hizo pasar por un/a gran cliente para sacarte de un apuro.

Crees que _____ es la persona más atractiva del barco.

Crees que _____ sería un/a socio/a ideal en los negocios.

_____ tiene modales de papanatas, y tú le vas a enseñar a comportarse.

DAÑO



LA COCINERA / EL COCINERO

ALAS FOR THE AWFUL SEA

A través del estómago es por donde se conquista el corazón del marinero. Y más importante aún, también es como se consigue su lealtad, su dinero y sus secretos. No escogiste este trabajo por accidente. Tampoco fue la pasión culinaria la que te inspiró escoger este tipo de vida en la nave. Lo escogiste por el gran poder que te proporciona. Cuando estás a dos días de tierra estás de mal humor, claro. Pero tras dos meses, los marineros se pegan por hacerte alguna oferta. ¿Y si alguno/a protesta? Digamos que tendrá una agradable sorpresa en la cena de esa noche.

NOMBRE: _____

NOMBRES: Jacob, Milo, Paddy, Em, Carry, Leah.

APELLIDOS: Berry, Fish, Plum, Beer.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: Alegres, crueles, fijos, intrigantes.

CARA: Cordial, engreída, blanca, dormida.

CUERPO: Redondeado, cincelado, gigante, encorvado.

VESTUARIO: Delantal manchado de verde, delantal blanco inmaculado, delantal casero bordado.

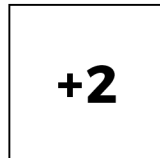


ESTADÍSTICAS

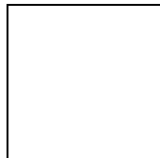
CEREBRO



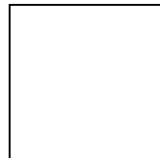
MÚSCULO



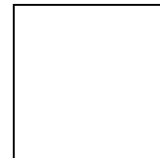
BELLEZA



FRIALDAD



SOBRENATURAL



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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Un hermoso banquete

Cuando le cocines a alguien algo, lo haces como un delicioso banquete o un nauseabundo desastre, **TIRADA+MÚSCULO**.

CON 10+: Escoge 2

DE 7-9: Escoge 1

- Todos se desinhiben y hablan más de la cuenta.
- Todos se sienten obligados a devolver tu hospitalidad.
- Todos se ponen malos y temporalmente incapacitados.
- Nadie recuerda mucho de la fiesta, excepto que se intoxicaron.

FALLO: El Máster escoge 2 y hace que las cosas vayan a peor.

VÍNCULOS

Siempre le pones "algo extra" a _____ en su comida.

No importa quién está formalmente a cargo, a _____ es a la/al única/o que escuchas.

Cuando le rascas la espalda a _____, él/ella te la rasca a ti. Con gusto.

Cuando tu mal genio se apodera de ti _____ siempre consigues calmarte.

EQUIPO

- Un cuchillo de carnicero (1-daño, arma de mano).
- Una olla de hierro de gran tamaño.
- Una reserva secreta de hierbas y especias exóticas (3 dosis, añade +1 al Un hermoso banquete).
- Salario de cocinero.

DAÑO



LA / EL GRUMETE

ALAS FOR THE AWFUL SEA

No tienes ni idea de a dónde vas y menos aún dónde acabarás, pero no te importa. Donde quiera que sea, será mejor que el infierno de donde vienes. Te vas, y de lo único de lo que te arrepientes es no haberlo hecho antes. Ya es hora de escoger tu propio camino en este mundo. Para vivir la vida como quieras. Y ni el altamar ni el infierno; ni nada ni nadie, te harán volver, jamás.

NOMBRE: _____

NOMBRES: Connell, Danny, Aleron, Eve, Kirsty, Juliette.

APELLIDOS: O'Rourke, MacCallan, Dubois.

ASPECTO

(Escoger uno de cada categoría)

GÉNERO: Hombre, mujer, andrógino.

OJOS: De obseso, nerviosos, vigorosos, ansiosos.

CARA: Valiente, salvaje, hundida, hosca.

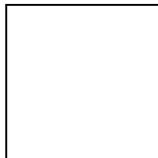
CUERPO: Enclenque, joven, blando.

VESTUARIO: Capa con capucha, traje de marinero muy ancho, traje de seda fino.



ESTADÍSTICAS

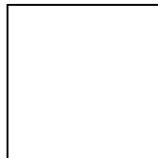
CEREBRO



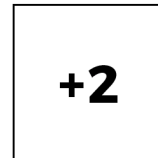
MÚSCULO



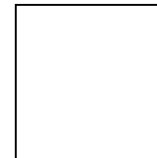
BELLEZA



FRIALDAD



SOBRENATURAL



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

MOVIMIENTO ESPECIAL

Nunca te encontrarán

Cuando hagas algo sucio o deshonesto para conseguir algo, **TIRADA+FRIALDAD.**

CON 10+: Los 3

DE 7-9: Escoge 2

- No dejas rastros en la escena de los hechos.
- No hay cuchicheos ni rumores sobre tu enredo.
- Ves, escuchas o encuentras algo interesante.

FALLO: Te atrapa con las manos en la masa alguien que confía en ti.

VÍNCULOS

_____ te prometió ayudarte a escapar de tu anterior vida. Es la/el única/o que sabe que estás a bordo.

Has oído hablar mucho de _____ y sueñas con aprender con ella/él.

Te preocupa que _____ tenga planes para mandarte de vuelta del lugar que vienes.

_____ está convencida/o de que no eres nada buena/a y hará todo lo que pueda para probarlo.

EQUIPO

- Un cuchillo afilado (1-daño, arma de mano).
- Suficiente dinero para comida y alojamiento para una semana.
- Un recuerdo vistoso, raro, o hermoso de tu casa.

DAÑO

