

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.

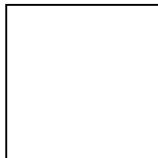
CUERPO: Desgarbado, armónico, rechoncho.

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



ESTADÍSTICAS

CEREBRO



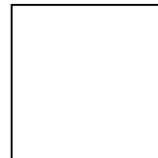
MÚSCULO



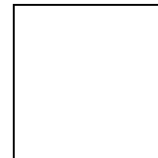
BELLEZA

+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

