

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.

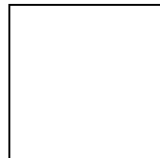


ESTADÍSTICAS

CEREBRO



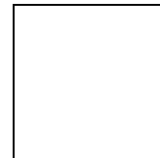
MÚSCULO



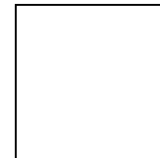
BELLEZA

+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

