

# Conor Dunne, Tormenta de Fuego Conor

Nacido hace 20 veranos en la región de **Montalo**, una villa costera muy fructífera gracias a la pesca y el comercio marítimo. *Conor* se crio en una familia humilde de pescadores hasta que a la edad de 10 años algo cambió en su tranquila vida y la de toda *Montalo* la llegada de un espectáculo ambulante llamado **Soleil** liderados por el gran **Tom Wakeman** más conocido como **Valadar el ilusionista**. Su espectáculo no era otro que un pequeño conjunto de malabaristas en zancos, músicos y los grandes trucos de magia de *Valadar*.

En realidad, **Soleil** era un grupo de dementes que iban de aldea en aldea robando no sólo comida y un buen puñado de monedas sino algunos niños para saciar un extraño culto a un antiguo dios olvidado.

Cuando *Soleil* llegó a *Montalo* se encandiló rápidamente al pueblo entero con sus entretenimientos consiguiendo obnubilar a sus gentes con sus artes novedosas que hacían soñar a todos los habitantes del pueblo, en especial a los niños, niños como *Conor*.

En el tercer día, la última actuación de *Soleil* estaba preparada para la noche un gran espectáculo que llenaría las calles de *Montalo* se anunció por todos lados. Haciendo esto que la llegada de un nuevo forastero pasara totalmente desapercibida, ese viajero era el agente especial de la corona **Alacrán Nesbit**, el cual había sido enviado tras la pista de *Valadar* cabecilla de *Soleil*.

Como si lo anunciado fuera deuda aquella noche *Soleil* llenó las calles de luz, color y música, mientras *Valadar* seleccionaba en la carpa principal entre los muchos niños curiosos sus elegidos para llevárselos con él encerrándolos en jaulas prometiéndoles muchos dulces y participar junta a él en un nuevo gran truco para el pueblo. Cuando de repente una explosión apagada por el ruido en las calles penetró la gruesa tela e impacto en *Valadar* que sangraba por botones mientras una figura penetraba en la estancia embutida en una gabardina de altas solapas empuñando en una mano una pistola de mosquetón y en la otra un rapier gritando: *¡Alto en nombre del Rey!*.

Aquel día conocí a *Alacrán Nesbit* y desde ese día me juré aprender de mis errores y servir a la justicia de *Këllon* en pro de mi Rey y de las buenas gentes que en ella vivían.

De esto han pasado ya 10 años. Hoy **Conor Dunne** es un joven de estatura media de complexión fuerte, cabellos alborotados de color rojo con unas pronunciadas características patillas y unos ojos intensos verdes. Es más conocido como **Tormenta de Fuego Conor** y en un agente del rey.

## CONOR DUNNE, TORMENTA DE FUEGO CONOR

**Raza:** HUMANO

**Sangre Sureña:** Resistencia al Calor (6) y Estomago de Acero (2)

**Personalidad:** N= E+ M+ A= R+

**Arquetipo:** *Agente del Rey* Salud 3, Aguante 2, Espíritu 0 Fort+1/Ref+1/Vol+1

**Ventajas:** Adaptabilidad (3)

**Desventajas:**

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA	PRESENCIA	INSTINTO	AURA
5	5	5	4	4	3

FUERZA	3	AGILIDAD	3	MEMORIA	3	CARISMA	2	PERCEPCIÓN	2	POTENCIA	1
VITALIDAD	3	COORDINACIÓN	4	LÓGICA	3	VOLUNTAD	2	INTUICIÓN	2	SENTIDO	2
RESISTENCIA	3	VELOCIDAD	3	INVENTIVA	3	APARIENCIA	3	CONCENTRACIÓN	2	IMPETU	1

SALUD	6	DESTINO	2	PARADA	2	FORTALEZA	3
AGUANTE	5	INICIATIVA	5	TOCADO	4	REFLEJOS	3
ESPÍRITU	2	ESQUIVA	2	CARGA	60	VOLUNTAD	3
				MOVIMIENTO	12		

**Disciplinas:** Maestro de Armas Occidentales (1) y Truhan (1)

**Sendas:** Competencia con Armas de Fuego (1), Competencia con Espadas (1) y Competencia con Armas de Mano (1).

**Técnicas:** Furtivo (1), Manos Ágiles (1), Creador de Formas (3)

**Dotes:** Maestro en Armas de Fuego (3)