

MADAGASCAR



POWERED BY
FATE

Por Darokin

Una aventura Steampunk para Fate Core

Ilustrado por Daniel Hidalgo "Verzobias"

Introducción y Relaciones entre los personajes.

Boris sirvió en el ejército ruso durante años, hasta la batalla de Inkerman donde perdió ambos brazos a causa de una terrible explosión. Quien lo rescató de una muerte segura fue, para su sorpresa, Theodore Blackwood, un oficial del ejército británico, enemigos en aquella batalla.

En el pelotón de Theodore, quien era el oficial al mando, servían otros dos curiosos personajes: Ian Huxley y Timothy Ferret. La guerra formó unos fuertes lazos entre estos tres hombres y su amistad se mantuvo una vez finalizada la contienda.

Tras la guerra, Theodore fabricó unas nuevas garras de titanio para sustituir a las que Boris perdió en la explosión, propiciando el traslado del soldado ruso hasta Londres donde fue acogido como uno más por el grupo de amigos de Theodore.

Madeleine es una vieja amiga de Theodore. A ninguno de sus conocidos se le escapa que ella siempre estuvo enamorada de él pero su obsesión por la investigación y las infinitas horas dedicadas a perfeccionar sus inventos echaron por tierra la relación, a pesar de que llegó a existir un compromiso formal entre ambos. Años después de la guerra Madeleine se casó con Ian Huxley.

En los últimos años las cosas no han cambiado demasiado. Ian y Madeleine han viajado por medio mundo, embarcados en una aventura tras otra; Theodore ha continuado volcado en sus inventos e investigaciones; Timothy vive haciendo pequeños trabajos no siempre legales y Boris ha encontrado su lugar protegiendo a diferentes personajes de la alta sociedad londinense como chófer y guardaespaldas personal.

Hace unos meses Ian se embarcó en una nueva expedición financiada por la *London Royal Society for the Exploration and Study of Eastern Africa*. Esta sociedad de reciente creación ha organizado y puesto en marcha media docena de expediciones a Egipto, Kenia, Tanzania y otros territorios africanos a lo largo del último año. La nueva expedición para la que Ian ha sido contratado como explorador tiene como objetivo la misteriosa isla de Madagascar.

Ian ha aprovechado cada parada en la ruta para enviar cartas a su amada Madeleine, informando del avance de la expedición. Sus dos últimas cartas fueron enviadas desde El Cairo y Mombasa, esta última hace ya más de un mes que llegó. En la última carta Ian aseguraba que volvería a escribir tan pronto como llegaran a Zanzibar, algo que debería haber ocurrido ya hace varias semanas ya que desde Mombasa a Zanzibar es un trayecto muy corto que apenas debería llevarles un par de días incluyendo preparativos, lo cual resulta extraño.

Madeleine, cansada de esperar y preocupada, ha decidido tomar cartas en el asunto. Ha concertado dos citas a las que espera acudir hoy acompañada de algunos buenos amigos suyos y de su marido. La primera de ellas es con Sir Walter McAllister, presidente de la sociedad que ha contratado a Ian; la segunda con el famoso explorador y aventurero Jack Grant, a quien quiere contratar para que la acompañe a África en busca de su esposo.

Guión de la partida

1.- Reunión en casa de Madeleine.

Los personajes llegan e interactúan entre ellos. Madeleine les cuenta sus planes. El señor Grant llega antes de tiempo a la casa interrumpiendo la reunión.

2.- Visita a la sede de la *London Royal Society for the Exploration and Study of Eastern Africa*.

Los personajes son recibidos por un secretario – un topo que apenas puede ver algo – y se reúnen con Walter Lowsley – un hipopótamo con un ridículo bigotillo, todo superioridad y prepotencia.

Walter mantiene un total secretismo sobre el objetivo final de la expedición a Madagascar, todo lo más podrán sacarle que el destino final está situado al norte de la isla y con mucho esfuerzo o amenazas, que se trata de una población cerca de un lago, en realidad no sabe nada más.

Walter tiene una carta que llegó hace casi tres semanas desde Zanzibar en la que el jefe de la expedición, el señor Bartholomew Huddersfield – el gorila – da cuenta del estado de la expedición, como habitualmente, sin notificar ninguna incidencia. A partir de ahí el grupo se adentra en territorio inexplorado desde el que es imposible comunicarse, lo que esgrimirá como argumento a favor de la falta de noticias.

Si se siente amenazado, intentará dar la alarma pulsando un botón bajo su escritorio y en pocos segundos acudirán dos miembros de la seguridad del edificio – dos jabalíes – armados con porras.

En cuanto los protagonistas salgan escribirá a su contacto en Mombasa, advirtiéndolo de las intenciones de estos de viajar hasta allí. Si aún no sabe este detalle, se enterará en cuanto los personajes partan de viaje y pagará lo que sea necesario para que su carta llegue antes que ellos.



Walter Lowsley

Presidente de la Sociedad de Exploradores; En realidad es una marioneta en manos de Bartholomew Huddersfield; Su acusado sobrepeso es un arma de doble filo;

Físico +3; Engañar +2; Percepción +2; Pelea +1; Conocimiento +1;

Estrés físico 1□ 2□ 3□

Estrés mental 1□

Consecuencias _____ 2

Seguridad

“Por favor, abandonen el edificio en calma”; Golpear con la porra y detener al delincuente;

Pelea +1; Físico +1;

Estrés físico 1□ 2□

3.- Mombasa.

Los protagonistas pueden decidir acudir directamente hasta Zanzibar y saltarse esta escena pero un viaje por medios habituales – no propios – hará normalmente escala en este lugar.

Los personajes podrán hallar el rastro de la expedición – el pequeño hotel en el que se alojaron (**Grand Hotel Mombasa**); el botones que les atendió (**Mchumba**); el tipo de la oficina de correos que envió las cartas (**Hiwot**) –. Todo apunta a que la expedición funcionaba con normalidad y estaba organizando su viaje hasta Zanzibar **a bordo de un barco alquilado** a un particular – **Mar de Likoni** – ya que no deseaban esperar hasta el siguiente barco que realiza esa travesía de forma habitual – que será, probablemente, en el que han llegado los personajes. La escala del barco es de apenas un día por lo que ese es el tiempo de que disponen para hacer sus pesquisas si no quieren quedarse en tierra.

La única información extra que podrán averiguar es que el líder de la expedición – un gorila de gran tamaño llamado Bartholomew – mantuvo una conversación por radio con alguien en Zanzibar. El tipo de la estación de radio, un ratón francés de nombre **Gustave**, escuchó parte de la conversación. El gorila estaba cerrando el trato para comprar un dirigible para hacer la ruta hacia Madagascar.

Mientras se mueven por la ciudad podrán advertir que les sigue un tipo. Se trata de un mindundi a sueldo – una rata –, contratado por un extraño tipo alto, delgado y encapuchado con un fuerte acento que lo delataba como oriundo de la isla de Madagascar. El tipo huirá si es descubierto. Si lo pillan y lo interrogan lo contará todo. Le han pagado para contactar por radio con la isla una vez se marchen y dejar un mensaje con lo que haya logrado averiguar. El mensaje lo ha de dejar a nombre del señor Iku – Iku es el nombre que se le da al dios de los muertos en esa zona del continente.

Mombasa

Todo el mundo es extranjero en Mombasa. Numerosos callejones en los que perderse.

Interacción +2; Exploración +2; Combate +1; Conocimiento +4;

Averiguar cualquier dato común sobre la expedición.

Dificultad +1;

Encontrar el barco que llevó la expedición a Zanzibar.

Dificultad +2; Estrés □□

Contratar un barco que les lleve a Zanzibar.

Dificultad +2; Estrés □□

Descubrir que alguien les sigue

Dificultad +3;

Capturar al que les sigue y espía

Competición, Dificultad +2;

Averiguar que Bartholomew habló por radio con Zanzibar.

Dificultad +2; Estrés □□□

Averiguar qué se dijo en la conversación.

Dificultad +1; Estrés □□□

4.- Zanzibar.

Desde que lleguen a Zanzibar, los personajes tendrán la sensación de que están siendo espiados pero, a diferencia de Mombasa, cada intento de localizar a sus perseguidores terminará en un frustrante callejón sin salida. Sin embargo si insisten lo suficiente la sensación desaparecerá y sus perseguidores dejarán de espiarlos.

Siguiendo el rastro de la expedición podrán averiguar cuál es su destino en Madagascar. Se dirigen al norte, a un lago llamado **Antañavo**. Se trata de un lago sagrado en territorio del **Pueblo Antankarana** y que arrastra una leyenda detrás.

La leyenda del lago cuenta que hace mucho tiempo, en el lugar en el que está el lago, existía un gran poblado que contaba con su rey, príncipes y princesas, grandes manadas de animales y campos de yuca, patatas y arroz. El pueblo era enormemente rico en comparación con las tierras de sus alrededores. En este pueblo vivía un matrimonio con un niño de apenas seis meses que una noche comenzó a llorar desconsoladamente y solo se calmó cuando su madre, desesperada, se fue a pasear a las afueras del pueblo hasta sentarse bajo unos árboles a cierta distancia del lugar. La situación se repitió varias noches hasta que la cuarta noche, tras varios intentos de regresar al pueblo que provocaban un nuevo llanto del niño, todo el pueblo se hundió de repente bajo tierra mientras ella se encontraba en las afueras. El enorme agujero pronto se llenó de agua que llegó hasta los pies de la mujer y el niño. Desde entonces el lago adquirió un carácter sagrado y en él viven muchos cocodrilos en los que los Antankarana creen que se refugiaron las almas de los antiguos habitantes de la aldea desaparecida, por lo que nadie los mata e incluso se los alimenta. Está prohibido bañarse en sus aguas e incluso hasta meter en ellas las manos o los pies. Para beber o tomar agua del lago se debe hacer con la ayuda de un recipiente dispuesto al final de una vara larga y solo puede beberla a pocos pasos de la orilla. Aquel que viola el aspecto sagrado del lago, pronto o tarde, será devorado por los cocodrilos.

En la oficina de correos hay una última carta enviada por Ian. Uno de los trabajadores de correos fue sobornado para retener la carta por alguien que encaja con la descripción del Señor Iku.

En las afueras de Zanzibar a una pareja de ingenieros alemanes – **Fritz y Jürgen** dos pastores alemanes – que, por azar del destino, han decidido instalarse en este rincón del mundo y trabajar en sus peculiares dirigibles. Su diseño utiliza una red de cristales y espejos que recogen la luz solar y la utilizan para calentar los depósitos que alimentan el globo y proporcionan la energía para mover el aparato. Sus dirigibles están en pruebas y se sienten muy felices de venderlos y recoger datos que les permitan mejorar sus receptores de luz.

Fritz y Jürgen vendieron un dirigible – al que ellos llaman **Sonnen Zeppelin** – a la expedición de la sociedad de exploradores, gemelo al que tienen allí perfectamente terminado y que utilizan para seguir haciendo pruebas y mejorando. Por supuesto si lo quieren, está en venta. Lo que los hermanos no saben que Bartholomew dejó en el segundo dirigible uno de sus pequeños autómatas de relojería que es capaz de controlar a distancia, dispuesto a sabotear el aparato en cuanto se encuentre a alcance de su control remoto, si sus perseguidores – de los que sabe gracias a la carta recibida de Londres – llegan tan lejos.

Zanzibar

Pequeña y compacta; El dinero lo puede todo en Zanzibar; Si conoces sus rincones la ciudad te cuida, pero si no...;

Interacción +1; Exploración +3; Combate +2; Conocimiento +3;

Buscar sin éxito a sus perseguidores.

Dificultad +3; Estrés □□□□□

Averiguar el destino de la expedición.

Dificultad +1; Estrés □□□

Conocer la leyenda del lago Antañavo.

Dificultad +3; Estrés □

Recuperar la última carta de Ian.

Dificultad +3; Estrés □□

Encontrar a los ingenieros.

Dificultad +1;

5.- Vuelo en dirigible.

Mientras vuelan en el dirigible alemán, a punto de sobrevolar Madagascar, serán atacados por otro dirigible que aparece entre las nubes por encima de ellos. Al mismo tiempo los controles de dirección, velocidad y temperatura del aparato comenzarán a fallar a causa del sabotaje que la pequeña araña de relojería está llevando a cabo.

Desde el otro dirigible, una docena de lemures protagonizarán un espectacular abordaje, armados con sables. El líder del ataque encaja con la descripción del misterioso señor Iku. Los lemures se reparten entre atacar a los viajeros y trepar por los cordajes para rajar el globo del dirigible.

Tras repeler el ataque o cuando los asaltantes se marchen – lo que ocurrirá cuando el dirigible empiece a caer en picado tras tres enormes rajas en el globo – tendrán que maniobrar para evitar caer al mar o estrellarse en las montañas y aterrizar de emergencia en Madagascar.

Sonnen-Zeppelin

Incomprensible y eficiente tecnología alemana; Numerosos tubos de vapor caliente; El viento le afecta más de lo que cabría esperar; Instrumentos de navegación saboteados;

- Descubrir al otro dirigible entre las nubes. Dificultad +4;
 Lemures Hassassin. Dificultad +2; Estrés □□/□□/□□/□□/□□/□□/□□/□□/□□/□□/□□
 Tregar por los cordajes tras los hassassins. Dificultad +2; Estrés □□□
 Pilotar el dirigible hasta lugar seguro. Dificultad +2; Competición; Estrés □□□□□
 Hacer reparaciones de emergencia. Dificultad +1;
 Localizar y atrapar al pequeño saboteador. Dificultad +2; Estrés □□□□



Hassan Ibn Sabbah - “Sr. Iku”

Lider de la secta de los nizaríes; Domina las artes esotéricas; Experto manipulador de la mente humana;

Pelea +5; Sigilo +4; Engañar +4; Físico +3; Carisma +3; Atletismo +3; Conocimiento +2; Empatía +2; Percepción +2; Robar +1; Provocar +1; Disparar +1; Voluntad +1;

Estrés físico 1□ 2□ 3□

Estrés mental 1□

Consecuencias _____ 2

Consecuencias _____ 4

Consecuencias _____ 6

Redirigir ataque. Cuando defiende con estilo contra un ataque, puede forzar al oponente a atacar a otro de sus enemigos con la misma tirada de ataque.

Desvanecimiento ninja. Una vez por escena puede desaparecer a simple vista pagando un punto de Destino

y utilizando una bomba de humo púrpura. Gana el impulso Desvanecido. Nadie puede atacarle o crear ventajas sobre él si no se le localiza primero mediante PERCEPCIÓN. El impulso desaparece al ser invocado, si se le localiza o si ataca.

Hipnosis. Puede utilizar ENGAÑAR para implantar órdenes y sugerencias en la mente de un objetivo en forma de consecuencias, realizando un ataque contra la VOLUNTAD del mismo.

5.- El Pueblo Antankarana.

Los personajes, cansados y heridos, viajarán durante varios días hasta alcanzar el valle del Pueblo Antankarana. Desde la lejanía resaltará la silueta del dirigible que los atacó durante el vuelo.

El pueblo está muy tranquilo y apenas se ve movimiento en las calles, la realidad es que la población ha sido sometida a la fuerza por los lemures hassassin y dos enormes matones que acompañan a Bartholomew desde Londres y que serán los más fáciles de localizar en el pueblo. El actual jefe y chamán del Pueblo está secuestrado, junto a su hija, en el interior de su propia choza – los miembros del pueblo son todos roedores de distintos tipos –.

Si logran rescatar al jefe, les contará que el lago ha sido mancillado por los extranjeros y que estos se han sumergido en las aguas viajando en el interior de una criatura de metal, después de matar a varios de los cocodrilos sagrados. Los que han bajado al fondo del lago han sido el gorila, el líder lémur hassassin con varios de sus seguidores y su amigo Ian Huxley.

Pueblo Antankarana

Apenas son un puñado de chabolas; Celosos de su religión y sus costumbres; Extremadamente supersticiosos;

Encontrar la ruta hasta el pueblo.

Dificultad +2; Competición; Estrés ☐☐☐

Luchar contra los lemures Hassassin.

Dificultad +2; Estrés ☐☐☐☐☐☐☐☐

Averiguar que está pasando en el pueblo.

Dificultad +2; Estrés ☐☐



Ramsey “Ram” Myers

Matón a sueldo; Normalmente no necesita pensar;

Físico +4; Pelea +3; Atletismo +2; Percepción +1;

Estrés físico 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Estrés mental 1 ☐

Consecuencias _____ 2

Consecuencias _____ 4

Carga frontal. +2 a su habilidad de PELEA cuando tiene opción de cargar desde una zona de distancia.

Crosby “Maws” Coke

Matón a sueldo; Las decisiones las toma Ramsey;

Pelea +4; Físico +3; Atletismo +2; Percepción +1;

Estrés físico 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Estrés mental 1 ☐

Consecuencias _____ 2

Consecuencias _____ 4

Derribar con la cola. Una vez por conflicto, cuando tiene éxito en un ataque cuerpo a cuerpo, puede colocar el aspecto **Derribado** en su oponente con una invocación gratuita.

6.- El Palacio sumergido.

Waitimu – el chamán del Pueblo Antankarana – acompañará a los personajes hasta la orilla del lago y los **ungirá con las aguas**, dándoles de beber a continuación. De esa forma – les asegurará – estarán protegidos contra la ira de los espíritus del lago, que habitan en el interior de los numerosos cocodrilos que habitan el mismo. **La protección es temporal**, sin embargo. Sus rivales también forzaron a Waitimu a ungirlos del mismo modo.

Los personajes tendrán que buscar su propia forma de bajar hasta la ciudad hundida. Una vez allí no es difícil localizar el batiscafo, a la puerta de un gran **palacio medio derruido**. En el interior del palacio podrán encontrar pequeñas bolsas de aire – si han bajado a pulmón y lo necesitan – y se verán claramente las luces que indican dónde se encuentran aquellos que buscan.

Bartholomew y sus acompañantes se encuentran ante una gran cámara de gruesas paredes que han soportado el hundimiento y el peso de las aguas. La cámara está **bastante inclinada**, con el acceso en la parte inferior, lo que ha propiciado que una buena parte de su interior no se haya inundado. El techo gotea por todas partes. En la cámara hay un enorme tesoro en forma de piezas de joyería y piedras preciosas entre el que destaca un gran ídolo de oro con la forma de un cocodrilo alzado sobre sus patas traseras y su cola. A sus pies hay unos restos de los que tan solo queda el esqueleto y el caparazón de una tortuga. Es fácil distinguir en el caparazón la marca de unas garras que se corresponden en dimensiones con las de la estatua.

Ian, a quien Hassan ha hipnotizado, fue capaz de abrir el acceso a la cámara secreta y ahora se está aproximando a la estatua de oro con cuerdas que luego pretenden enganchar al batiscafo para sacar la estatua de aquí. Bartholomew y los lémures estarán guardando todo lo que pueden en bolsas. En el momento en que intenten abandonar la sala o alguien toque la estatua, la maldición que pesa sobre el lugar se activará de nuevo. Los cocodrilos invadirán el santuario y la habitación comenzará a resquebrajarse e inundarse, amenazando con venirse abajo.

Bartholomew hará lo posible por escapar a bordo del dirigible cargando con el cocodrilo de oro, dejando tras de sí a todos sus secuaces si es necesario.

La Verdad.

Si algún personaje toca la estatua de oro, una visión asaltarán sus sentidos revelándole la verdad sobre la ciudad sumergida, como la avaricia cegó a sus gobernantes que comenzaron a amasar grandes fortunas y a obsesionarse con ellas, llegando al punto álgido cuando el rey mandó construir una estatua de oro a su imagen y semejanza, momento en el que los dioses lo castigaron junto con su pueblo.

Palacio Sumergido

Ruinas sumergidas bajo las aguas; Infestado de Cocodrilos; La Cámara Real está inclinada y húmeda;

Descender hasta el palacio.

Dificultad +1; Estrés □□□□

Sacar a Ian de su estado hipnótico

Dificultad +3; Estrés □□□□

Abandonar el palacio mientras se derrumba

Dificultad +2; Estrés □□□

Luchar contra un cocodrilo sagrado

Dificultad +3; Estrés □□□□



Bartholomew Huddersfield

Líder avaricioso y sin escrúpulos; Siempre utiliza a otros para hacer el trabajo sucio; Cuatro manos; Legión de autómatas; Manejar +5; Físico +4; Conocimiento +4; Recursos +3; Contactos +3; Investigar +2; Engañar +2; Carisma +2; Percepción +1; Voluntad +1; Empatía +1; Disparar +1;

Estrés físico 1□ 2□ 3□ 4□

Estrés mental 1□ 2□ 3□

Consecuencias _____ 2

Consecuencias _____ 2

Consecuencias _____ 4

Consecuencias _____ 6

Acróbata. Puede hacer maniobras imposibles. Ninguna oposición relativa a equilibrio puede utilizarse para oponerse a las acrobacias.

Luchador. Sus ataques sin armas se basan en la fuerza bruta más que en la técnica. Puede utilizar FÍSICO en vez de PELEA en estos casos.

Con el cuerpo. Sabe cómo aprovechar su cuerpo en combate, tiene +2 a crear ventajas cuando quiera lanzar o empujar a sus adversarios.

Control Remoto. Gracias a su legión de autómatas puede crear ventajas a distancia mediante la habilidad de MANEJAR relativas a la tecnología.



Ian Huxley

Explorador y aventurero sin miedo a nada; Ha recorrido en sus viajes Europa, Asia y buena parte de África; Muy competitivo;

Atletismo +4; Conocimiento +3; Percepción +3; Convencer +2; Manejar +2; Disparar +2; Físico +1; Contactos +1; Investigar +1; Pelea +1;

Estrés físico 1□ 2□ 3□

Estrés mental 1□ 2□

Consecuencias _____ 2

Consecuencias _____ 4

Consecuencias _____ 6

Caer de pie. Es capaz de caer desde mucha altura sin sufrir demasiado daño. +2 a las pruebas de ATLETISMO para resistir daño de caída.

Movilidad. Puede desplazarse dos zonas en los conflictos sin necesidad de tiradas siempre que no entren en juego aspectos que lo impidan.

Boris Bazhenov

ASPECTOS

- ✓ "Serví a las órdenes del Zar hasta la terrible derrota de Inkerman, donde perdí mis garras"
- ✓ "Nunca es mal momento para comer, sobre todo si son dulces"
- ✓ "Créeme, no te gustaría verme enfadado... ni siquiera a mí me gusta"
- ✓ "Estas zarpas de titanio fueron diseñadas a medida por mi amigo y salvador, Theodore Blackwood"
- ✓ "Si se desplaza por tierra, mar o aire, puedo manejarlo... aunque odio volar"

HABILIDADES

- +4 Físico**
- +3 Pelear, Conducir**
- +2 Disparar, Atletismo, Provocar**
- +1 Sigilo, Manejar, Empatía, Voluntad**

PROEZAS

Furia Berserker.

Cuando sufres una consecuencia física, puedes invocar de forma gratuita esa consecuencia en tu siguiente ataque.

Aura intimidante.

Tu apariencia es tan impresionante que puedes intimidar a grupos enteros. Gasta un punto de Destino y realiza una prueba de PROVOCAR contra todos los oponentes en la escena, creando un aspecto sobre cada uno de ellos.

Garras de Titanio.

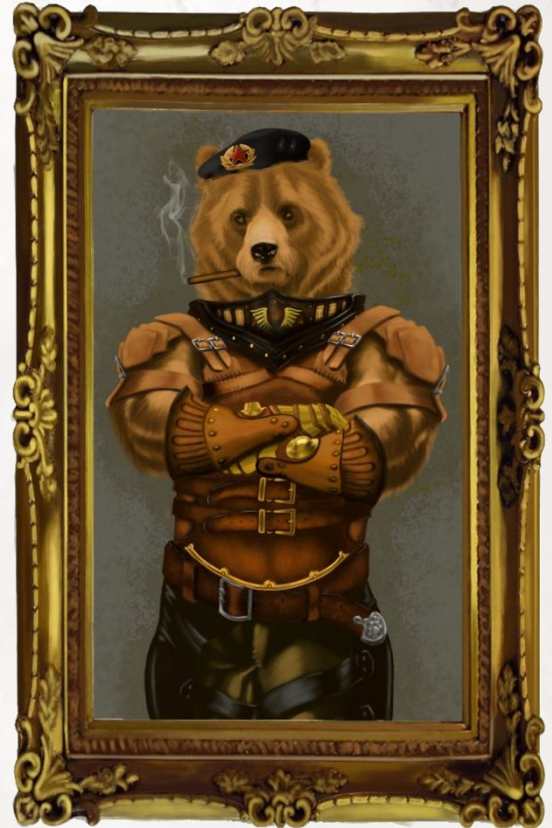
Daño +2 en cuerpo a cuerpo.

ESCALA

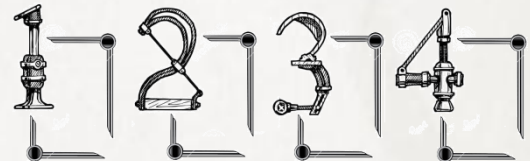
- Legendario +8
- Épico +7
- Fantástico +6
- Magnífico +5
- Grande +4
- Bueno +3
- Decente +2
- Promedio +1
- Mediocre +0
- Pobre -1

CONSECUENCIAS

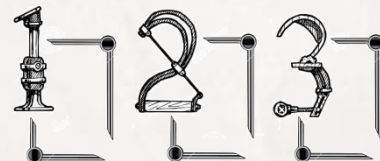
2
2
4
6



ESTRÉS FÍSICO



ESTRÉS MENTAL



DESTINO



Theodore Blackwood

ASPECTOS

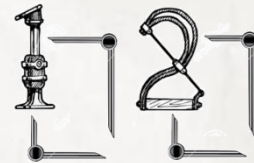
- ✓ “Ingresé en la Royal Society de Londres al finalizar la carrera militar”
- ✓ “Un auténtico caballero inglés nunca deja pasar una afrenta ni llega tarde al té”
- ✓ “Precisamente diseñé este equipo para esta circunstancia concreta... o eso creo”
- ✓ “Mi venerable madre siempre decía que mi olfato era tan agudo como el del mejor sabueso”
- ✓ “Los deportes y las mujeres son dos campos en los que nunca me he manejado demasiado bien”

HABILIDADES

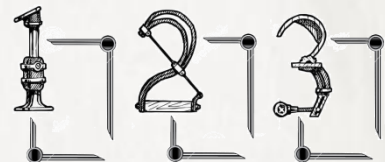
- +4 Conocimiento**
- +3 Manejar, Investigar**
- +2 Recursos, Percepción, Contactos**
- +1 Voluntad, Disparar, Pelear, Carisma**



ESTRÉS FÍSICO



ESTRÉS MENTAL



PROEZAS

Poner en práctica la teoría.

Una vez por escena puedes gastar un punto de destino para utilizar CONOCIMIENTO en lugar de cualquier otra habilidad para una única tirada.

ESCALA

- Legendario +8
- Épico +7
- Fantástico +6
- Magnífico +5
- Grande +4
- Bueno +3
- Decente +2
- Promedio +1
- Mediocre +0
- Pobre -1

CONSECUENCIAS

2
4
6

DESTINO



Madeleine Huxley

ASPECTOS

- ✓ “Mi padre, el General Arthur Forester, hizo todo lo posible por convertirme en una dama”
- ✓ “Se llama instinto maternal y usted no estaría aquí si su madre no lo tuviese, caballero”
- ✓ “¿Quién dice que una mujer decidida no puede hacer lo mismo que un hombre?”
- ✓ “Junto a mi esposo, el famoso aventurero Ian Huxley, he recorrido Europa, Asia y África”
- ✓ “Que pueda hacerlo no significa que quiera hacerlo, no se confunda”

HABILIDADES

- +4 Carisma**
- +3 Empatía, Voluntad**
- +2 Sigilo, Disparar, Conocimiento**
- +1 Físico, Engañar, Percepción, Atletismo**



PROEZAS

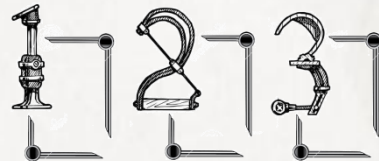
Arma lanzarrayos.

Cuando tienes éxito con estilo en un ataque con tu arma puedes escoger reducir el valor de tu impacto en uno y desplazar a tu oponente una zona.

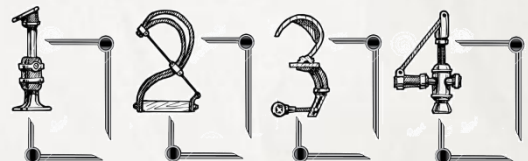
Mantener la compostura.

Tu fuerza mental te permite permanecer en calma mientras otros son pillados por sorpresa. Puedes utilizar VOLUNTAD en lugar de PERCEPCIÓN siempre que alguien intente sorprenderte.

ESTRÉS FÍSICO



ESTRÉS MENTAL



ESCALA

- Legendario +8
- Épico +7
- Fantástico +6
- Magnífico +5
- Grande +4
- Bueno +3
- Decente +2
- Promedio +1
- Mediocre +0
- Pobre -1

CONSECUENCIAS

2
4
6

DESTINO



Jack Grant

ASPECTOS

- ✓ "Cazador, aventurero, amante... hay pocas cosas en las que no sea el mejor"
- ✓ "¿Un ego demasiado grande? Y dígame... ¿cuánto es demasiado?"
- ✓ "Cada tribu, ya sean Indios o Africanos, tiene sus costumbres, y yo conozco la mayoría de ellas"
- ✓ "En el curso bajo del Nilo casi pierdo el brazo izquierdo por culpa de un cocodrilo gigante"
- ✓ "Trabajé dos años en el espectáculo de William Frederick Cody, quizás lo conozcas como Buffalo Bill"

HABILIDADES

- +4 Disparar**
- +3 Percepción, Sigilo**
- +2 Pelear, Atletismo, Físico**
- +1 Conocimiento, Provocar, Contactos, Carisma**

PROEZAS

Duelo al sol.

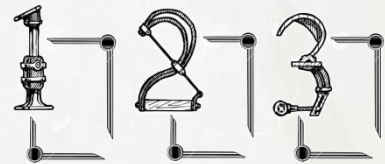
Obtienes un +2 a PERCEPCIÓN o a DISPARAR en el primer intercambio de disparos cuando las condiciones sean similares a las de un duelo.

Leer los movimientos.

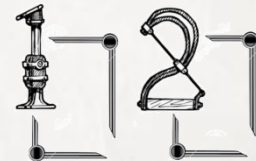
Puedes utilizar PERCEPCIÓN en lugar de EMPATÍA para descubrir los aspectos de otro simplemente mediante observación.



ESTRÉS FÍSICO



ESTRÉS MENTAL



ESCALA

- Legendario +8
- Épico +7
- Fantástico +6
- Magnífico +5
- Grande +4
- Bueno +3
- Decente +2
- Promedio +1
- Mediocre +0
- Pobre -1

CONSECUENCIAS

2
4
6

DESTINO



Timothy Ferret

ASPECTOS

- ✓ “Me crié en las calles de Londres hasta que los militares descubrieron que tenía un talento aprovechable”
- ✓ “¡La gente no hace más que dejar cosas valiosas por ahí tiradas!”
- ✓ “Este casco me permite adaptar mi visión a las condiciones más adversas... y otras cosas que no revelaré”
- ✓ “No existen lugares demasiado altos o caminos demasiado estrechos”
- ✓ “Siempre guardo un par de trucos en la manga”

HABILIDADES

- +4 Robar**
- +3 Atletismo, Engañar**
- +2 Sigilo, Percepción, Manejar**
- +1 Provocar, Pelear, Disparar, Físico**

PROEZAS

Inofensivo.

Cuando creas una ventaja con ENGAÑAR para aparentar ser lo menos peligroso posible, los enemigos escogieran a otros objetivos mientras este aspecto exista.

Ahora no lo ves.

Una vez que has robado algo lo suficientemente pequeño como para caber en un bolsillo, ningún registro hará que éste aparezca hasta que lo decidas.

ESCALA

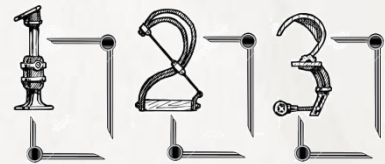
- Legendario +8
- Épico +7
- Fantástico +6
- Magnífico +5
- Grande +4
- Bueno +3
- Decente +2
- Promedio +1
- Mediocre +0
- Pobre -1

CONSECUENCIAS

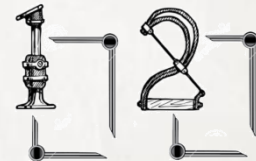
2
4
6



ESTRÉS FÍSICO



ESTRÉS MENTAL



DESTINO

