

BLACK JACK

Héroe Fuerte de nivel 6

Black Jack no es más que un apodo, por supuesto. Tu verdadero nombre forma parte de un pasado al que ya no puedes volver, pues fuiste desterrado. Procedes de las más profundas tierras de norteamérica, pero cometiste el error de simpatizar con el hombre blanco en contra de lo que pensaban en tu tribu. Como consecuencia, eliminaron tu nombre de la Cueva de los Nombres, condenando no sólo tu cuerpo, sino también a tu espíritu, al ostracismo.

Como consecuencia de tu exilio vagaste y vagaste hasta llegar a la costa, donde un adinerado mercader te contrató para que cargaras y descargaras mercancía. Con el tiempo la gente supo ver en ti un trabajador útil y tú tratabas de asimilar como podías la cultura de los pieles blancas. Cuando te propusieron enrolarte no lo dudaste y te convertiste en un buen marino. De pocas palabras, de piel extraña y con una forma de hablar algo rara, pero un buen marinero al fin y al cabo.

Lo que nadie ha llegado a saber es que te consideras a ti mismo un hombre espiritual. Dado que tu pueblo te ha repudiado y que los blancos, pese a ser buenas personas, no son capaces de entenderte, has empezado a hablar con Gaña, la Madre Tierra, durante los días en alta mar y las noches en tierra. Crees que ella te va a poner a prueba y que si la superas serás capaz de volver algún día a tu pueblo y recuperar tu lugar en el mundo. Aunque ya no puedas recuperar jamás tu nombre, quizás haya sitio en la cueva para Black Jack...

Sugerencias de interpretación: sé callado, habla con frases breves y claras y ofrece siempre historias de tu pueblo en los momentos de duda. Si alguien demuestra ser lo suficientemente serio y responsable puedes hablar con él de la Madre Tierra, pero de otra forma prefieres guardar tus ritos y costumbres en la intimidad. En el combate pareces fiero, pero en realidad sabes mantener la calma.

Características: Fuerza 17 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 9 (-1)

Habilidades: Hablar un idioma (Castellano, inglés) +2, Nadar +5, Oficio (Marinero) +8, Saber (Mitología y Leyendas) +7, Saltar +7, Trepar +7.

Dotes: Ataque Poderoso, Bebedor, Competencia con armas sencillas, Golpe cuerpo a cuerpo avanzado, Hendedura, Gran Hendedura.

PG: 46

Defensa: 14

Puntos de acción: 8

Ataque base: +6/+1

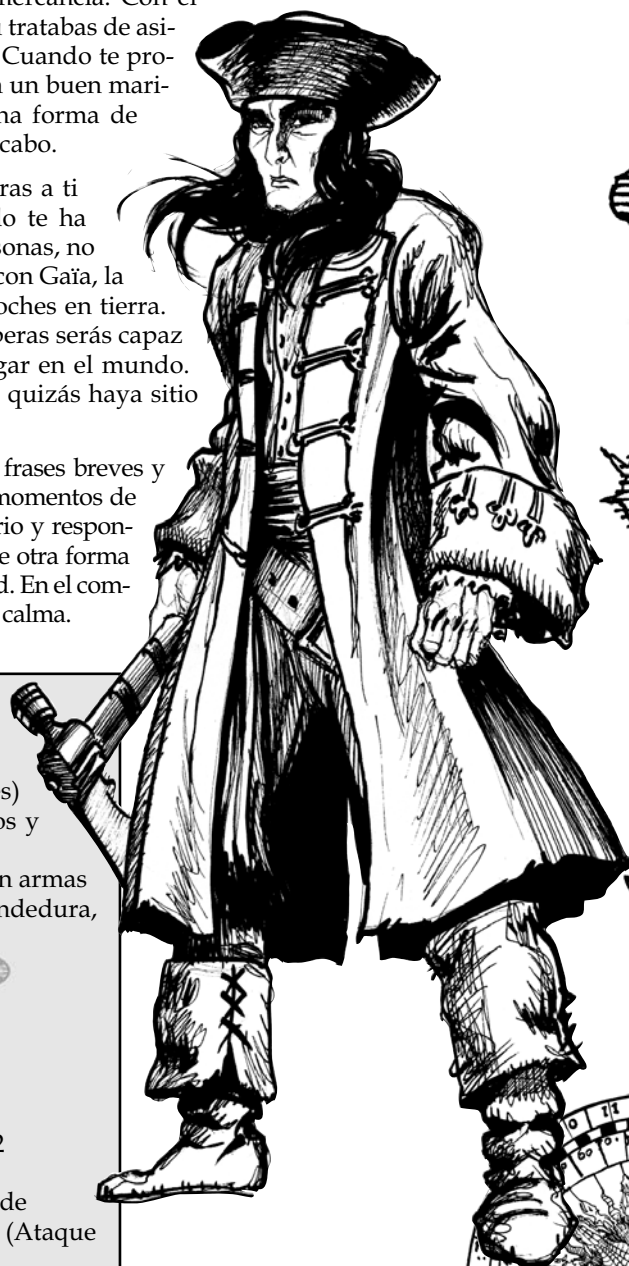
Ataque cuerpo a cuerpo: +9/+4

Ataque a distancia: +7/+2

Salvaciones: Fortaleza +5, Reflejos +3, Voluntad +2

Reputación: +1

Equipo: Tomahawk (Ataque +9/+4 en c/c, 1d6+3 de daño, crítico x2), madera y cuchillo para tallarla (Ataque +9/+4 en c/c, 1d4+3 de daño, crítico 19-20 x2).





DANNY ÈVÈQUE

Héroe Rápido de nivel 6

Èvêque significa obispo en francés y tienes ese apellido por tu padre. No, no es que tu padre se apellidara así... es que era un obispo. Tu madre era su criada personal y tuviste una infancia difícil, porque ella estaba harta de que todos dijeran lo que tenían toda la razón al decir.

Además, está un pequeño detalle... eres una mujer.

Sí, ahora vistes como un hombre y te haces llamar "Danny" en lugar de Danièle, pero no puedes ocultar tu sexo. Tu madre quería que fueras criada como ella, pero tú siempre anhelaste la vida aventurera, entrenándote (torpemente) por tu cuenta siempre que tenías ocasión. Cuando alcanzaste los dieciséis te fuiste de casa antes de que te prometieran con el hijo del carnicero.

Viajaste por toda tu Francia natal, al principio robando para comer, después sirviéndote de tu habilidad para las piruetas y el equilibrio. Finalmente conseguiste que una compañía de actores contara con tus servicios y durante los dos años que pasaste con ellos aprendiste a manejar el estoque e incluso las armas de fuego. Cuando creíste haber aprendido lo suficiente te despediste de ellos, volviste a adoptar tu disfraz de

hombre y te marchaste rumbo a la costa para embarcarte con destino a cualquier tierra lejana. Era

la hora de la aventura.

Sugerencias de interpretación: eres un héroe (o mejor dicho, una heroína) ágil y

rápida de cuerpo y mente. Tu bello rostro hace que a veces te cortejen las damas, pero siempre logras salir de la situación de alguna forma. Es fácil que te sientas atraída por otra persona que demuestre ser un valiente de buen corazón, pero lo que no estarías segura es de contarle la verdad. Te gusta que te valoren por tu habilidad, no por tu sexo.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 17 (+3), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Averiguar Intenciones +2, Diplomacia 2, Equilibrio +6, Escapismo +6, Esconderse +9, Hablar un idioma (Castellano, inglés) +2, Juego de Manos +5, Leer/escribir (Castellano, inglés) +1, Moverse Sigilosamente +9, Montar +6, Oficio (Tareas domésticas) +5, Piruetas +8

Dotes: Bebedor, Competencia con armas de fuego, Competencia con armas sencillas, Evasión, Iniciativa mejorada, Oportunista, Velocidad Incrementada, Sutileza con estoque.

PG: 40

Defensa: 19

Puntos de acción: 8

Ataque base: +4

Ataque cuerpo a cuerpo: +5

Ataque a distancia: +7

Salvaciones: Fortaleza +3, Reflejos +6, Voluntad +2

Reputación: +2

Equipo: Estoque (Ataque +7, daño 1d6+1, crítico 18-20 x2), Cuchillo (Ataque +5, daño 1d4+1, crítico 19-20 x2), Pistola (Ataque +7, daño 1d10, crítico 19-20 x3), tabaco de mascar (que detesta, pero usa para parecer más varonil), sombrero de ala ancha para ocultar la mayor parte de su rostro.

VIEJO BILL THORN

Héroe Duro de nivel 6

Eres un viejo lobo de mar... ¡pero no tan viejo como pareces! La vida de pirata te ha tratado con dureza, has visto cosas que la mayor parte de grumetes jamás imaginarían y por eso tus cabellos se volvieron blancos, pero aún eres lo suficientemente capaz de soportar que alguien rompa una silla sobre tu cabeza sin alterarte.

Nacistes en Bristol, cuna de marineros, hace muchos años ya. Tu padre era pescador y eso hizo que desde siempre estuvieras ligado a la mar. En cuanto tuviste suficiente edad como para sostener un arma te marchaste de casa a labrarte tu destino como marinero. Pasaste unos años así, pero finalmente te diste cuenta que no era forma de hacerte rico, aprovechando una escala en Tortuga para abandonar el barco y pasarte a la piratería.

Ahora, con muchos años más a tus espaldas, no puedes evitar estar algo decepcionado. No has conseguido ahorrar nada absolutamente y cada vez te sientes más cansado. Pronto llegará el momento de retirarse y es preciso que des un último golpe que te permita retirarte sin problemas. Si tan sólo se presentase la oportunidad...

Sugerencias de interpretación: todos son más inexpertos que tú, pero en lugar de tratarles con desdén les tratas como si fueras un profesor tratando de enseñar a sus alumnos. Eres muy supersticioso y dado a las leyendas y cuentos de mar, tomando todas las precauciones que hagan falta para evitar el mal fario.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 10 (+0), Constitución 15 (+2), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 13 (+1), Carisma 9 (-1)

Habilidades: Avistar +10, Intimidar +6, Oficio (Marinero) +11, Saber (Piratas) +7, Supervivencia +8, Tregar +6

Dotes: Bebedor, Competencia con armas sencillas, Energía Heroica (2 veces al día), Permanecer consciente, Reducción de daño 1, Reflejos rápidos*, Renovar fuerzas, Soltura con alfanjón.

PG: 52

Defensa: 13

Puntos de acción: 8

Ataque base: +4

Ataque cuerpo a cuerpo: +6

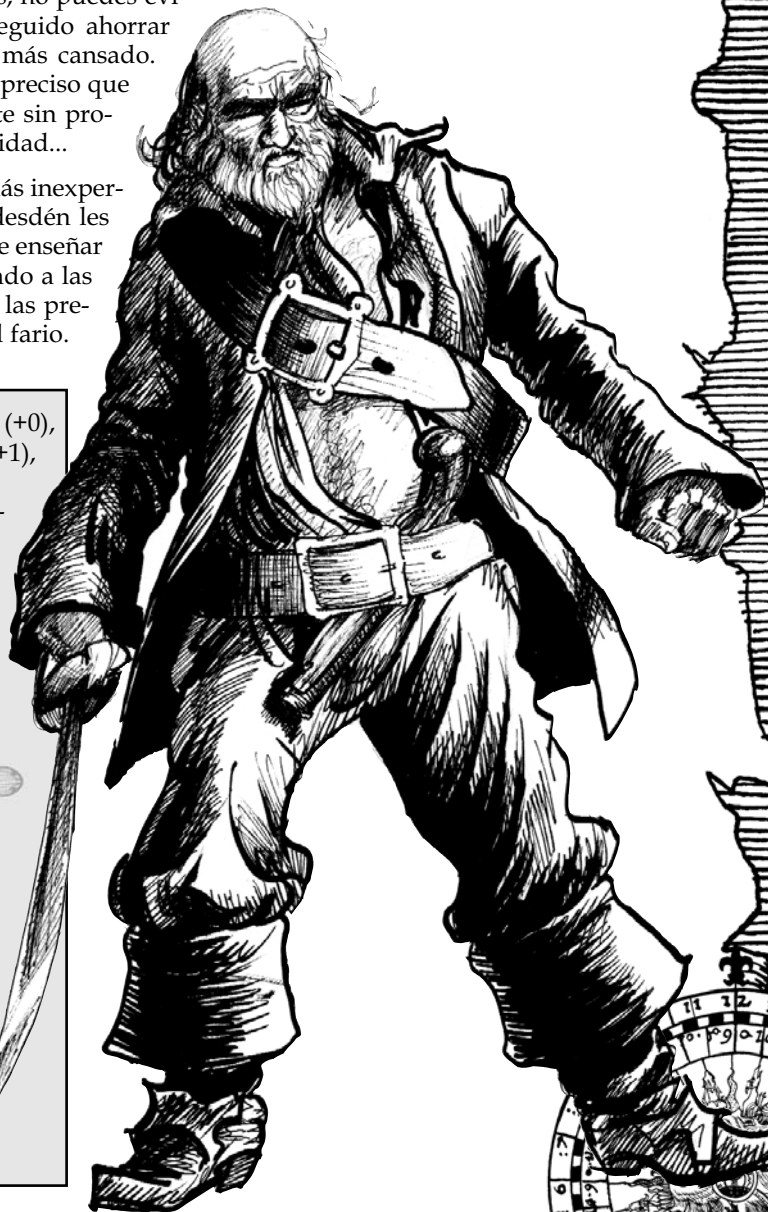
Ataque a distancia: +4

Salvaciones: Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +3

Reputación: +2

* Ya aplicado.

Equipo: Alfanzón (Ataque +7, daño 2d4+2, crítico 18-20 x2), Cuchillo (Ataque c/c +6, daño 1d4+2, crítico 19-20 x2), dados de hueso, pipa y tabaco.





SANCHO EL MISIONERO

Héroe Inteligente de nivel 6

Si hace tan sólo cinco años te hubieran contado que ibas a estar ahora en una taberna de mala muerte no lo creerías. Toda tu vida parecía haber sido cuidadosamente planificada en el momento en que te cortaron el cordón umbilical. Como séptimo hijo de una familia noble española poco adinerada tu ingreso en la Iglesia fue siempre un hecho y tu sagaz inteligencia presagiaba una gran carrera para ti. Pero, ay amigo, la verdad es que tus portentosas capacidades se desviaron hacia otros temas: las fiestas, las mujeres y la bebida.

El problema no era que te bebieras el vino del monasterio, pues sabías aguarlo sin que se notara demasiado. Tampoco las fiestas eran problema, pues untabas al hermano de guardia para que te abriera la puerta.

No, el problema fue cuando aprovechaste las fiestas de la región para cortejar a una desconocida que resultó ser la hija del conde, y que éste puso patas arriba el convento para saber quién había desflorado a su hija. Obviamente saliste corriendo como alma que lleva el Diabolo...

Pero, ¿Qué iba a hacer un hombre de Fe como tú, con tanta experiencia en latines y tan poca en la vida? Pues ir al único sitio donde te sentías cómodo: las tabernas.

Vagaste por ella contando historias, haciendo alguna que otra falsificación y, cuando podías, trabajos más honrados como la redacción de sonetos y otras lindezas. Pero cuando el negocio decayó seguías necesitando dinero, así que te ofreciste como marinero y escriba para un barco de comerciantes.

O eso te pareció. En cuanto estuvisteis en alta mar el barco sacó su bandera negra con la calavera, signo inequívoco de barco pirata, y así iniciaste tu vida como hombre de mar de dudosa catadura moral. Ahora ya eres un veterano, incluso algunos te respetan, pero para la mayoría sigues siendo solamente "el letrado".

Sugerencias de interpretación: aunque ya eres algo mayor te pierden tus vicios. Es fácil que te dejes llevar por la bebida, el juego o cualquier otra cosa para luego recordar que tenías cosas más importantes que hacer. Conforme vayas asumiendo más responsabilidad y sepas utilizar tus talentos para ayudar al grupo es posible que vayas "redimiéndote", pero es un proceso largo y paulatino, no una transformación inmediata.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 10 (+0), Constitución 10 (+0), Inteligencia 18 (+4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1)

Habilidades: Artesanía (Redactar) +10, Averiguar intenciones +5, Buscar +13, Curar heridas +5, Descifrar escritura +13, Descubrir +13, Engañar +5, Falsificar +13, Hablar un idioma (Inglés, latín) +2, Inutilizar mecanismo +10, Investigar +13, Leer/escribir (Latín) +1, Navegar +9, Oficio (Marinero) +8, Nadar +2, Saber (Mitos y Leyendas) +13, Saber (Teología y filosofía) +13
Dotes: Bebedor, Competencia con armas sencillas, Erudito (Buscar), Explotar Debilidad, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Lingüista, Perro viejo.

PG: 27

Defensa: 12

Puntos de acción: 8

Ataque base: +2

Ataque cuerpo a cuerpo: +2

Ataque a distancia: +2

Salvaciones: Fortaleza +4, Reflejos +2, Voluntad +3

Reputación: +2

Equipo: Ballesta (Ataque +2, daño 1d10, crítico 19-20 x2), biblia en un estado bastante deplorable, cuchillo (Ataque +2, daño 1d4, crítico 19-20 x2), crucifijo.

GUILLERMO DE TORRES

Héroe Dedicado de nivel 6

Mientras tu hermano Andrés se dedicaba a ligar tú te dedicabas a salvar el pellejo por los dos. Eres una persona atenta a lo que ocurre a su alrededor y, posiblemente por eso, te es imposible no inmiscuirte en los problemas de los demás y tratar de ayudarles. Seguramente esa fuera la razón por la que, tras haber discutido con tu hermano cuando erais más jóvenes y seguir caminos separados, tramaste un plan para librarle de la horca el mismo día de su ejecución. Después de eso tuvisteis que dejar vuestra España natal e iniciasteis una vida como marinos que no es precisamente tu ideal.

A ti lo que te gustaría es tener dinero suficiente como para poder vivir sin lujos, pero sin problemas, tener una reserva por si tu hermano se mete en algún otro lío y dedicarte a pintar, que es tu verdadera pasión. Pero uno no siempre puede escoger su destino...

Desde que salvaste a Andrés has aprendido que él no es tan superficial como parece y que realmente te importa más de lo que te gusta admitir. Por mucho que discutáis, por mucho que le rehuyas cuando se pone "con ganas de fiesta", es tu hermano, tenéis la misma sangre y eso es más fuerte que cualquier cosa.

Sugerencias de interpretación: te es imposible no involucrarte a favor del débil y del oprimido. Es algo superior a tus fuerzas, de manera que puede que te veas envuelto (y lo que es peor, que involucres a tus compañeros) aunque no desees hacerlo. Estás abierto al amor, pero sólo cuando todo el mundo esté contento y no haya riesgo de peligro inminente.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 10 (+0)

Habilidades: Artesanía (Dibujar) +6, Averiguar intenciones +10, Avistar +11, Curar heridas +10, Descubrir +8, Escuchar +8, Hablar un idioma (Inglés) 1, Juegos de azar +5, Oficio (Marinero) +4, Supervivencia +2

Dotes: Bebedor, Competencia con armas de fuego, Competencia con armas sencillas, Desenfundado rápido, Empatía, Intuición, Mano Curativa, Recarga rápida.

PG: 33

Defensa: 15

Puntos de acción: 8

Ataque base: +4

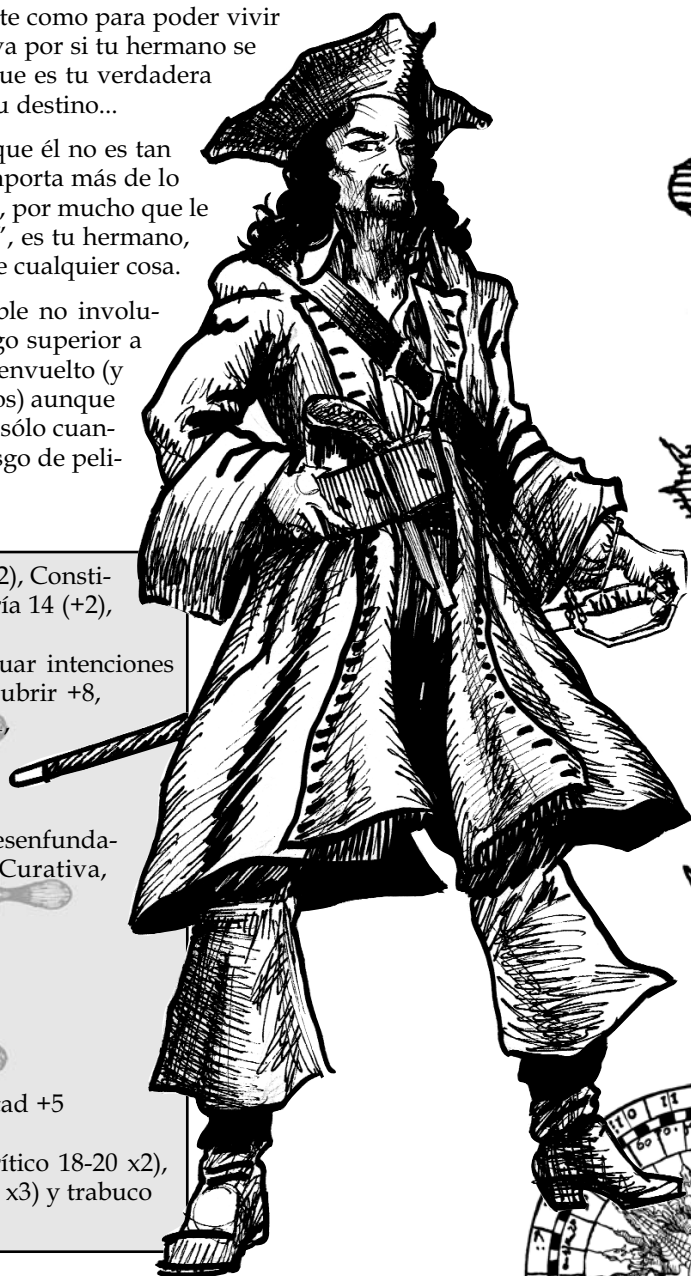
Ataque cuerpo a cuerpo: +5

Ataque a distancia: +6

Salvaciones: Fortaleza +4, Reflejos +4, Voluntad +5

Reputación: +2

Equipo: Estoque (Ataque +5, daño 1d6+1, crítico 18-20 x2), pistola (Ataque +6, daño 1d10, crítico 19-20 x3) y trabuco (Ataque +6, daño 1d10+5, crítico 19-20 x3).





ANDRÉS DE TORRES

Héroe Carismático de nivel 6

La vida se hizo para vivirla. Carpe diem, ese es tu principio de vida. Hace algunos años te parecías bastante a tu hermano mayor, Guillermo, pero discutisteis (ya no recuerdas por qué) y te marchaste, alistándote en el ejército. Esos años te enseñaron mucha disciplina... pero también la forma de burlarla. Cuando te cansaste del ejército te marchaste sin más, lo que hizo que se te considerara un desertor. Finalmente acabaste siendo atrapado por tus antiguos compañeros y condenado a morir en la horca.

Pero entonces apareció tu hermano con un plan muy astuto y te liberó, convirtiéndoos a los dos en fugitivos. Huisteis por toda España y finalmente os hicisteis a la mar como una forma de evitar las cuentas pendientes por la Justicia, pero ese no era el único fantasma que te perseguía...

... tu problema es que no has conocido a nadie que te metiera en cintura. Cortejas a cada chica que se te pone a tiro, te ganas su confianza y entonces... descubres que es una chica de poco carácter, guapa pero sin fondo, y decides marcharte. Y así te ocurre con todas las cosas de tu vida. Deseas ser tan responsable como Guillermo, pero siempre te ves arrastrado a la aventura una y otra vez.

Sugerencias de interpretación: eres el pícaro que cae bien a todo el mundo, pese a que es un canalla y un seductor.

Si conocieras a alguna mujer de carácter y que te impresionase podrías llegar a enamorarte y, en consecuencia, volverte más serio y responsable, pero hoy por hoy aparece como una posibilidad muy lejana en el horizonte.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+1), Carisma 16 (+3)

Habilidades: Diplomacia +12, Disfrazarse +12, Engañar +12, Hablar un idioma (Francés, inglés, latín) +3, Interpretar (Cantar) +10, Intimidar +7, Leer/escribir (latín) +1, Oficio (Marinero) +10, Reunir información +12, Saber (Militar) +4, Trato con animales +12

Dotes: Bebedor, Competencia con armas de fuego, Competencia con armas sencillas, Charlatanería, Coordinar, Iniciativa mejorada, Inspiración

PG: 27

Defensa: 14

Puntos de acción: 8

Ataque base: +3

Ataque cuerpo a cuerpo: +3

Ataque a distancia: +5

Salvaciones: Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +3

Reputación: +3

Equipo: Estoque (Ataque +3, daño 1d6, crítico 18-20 x2), así como un par de anillos, colgantes y un relicario recuerdo de tus anteriores amores.