

COLEGA

<<¿Qué por qué estoy con él? Fortuna y gloria, amigo. Fortuna y gloria>>.

<<Ya sé que solo soy un niño. Pero por eso soy valioso. Nadie se fija en un niño y puedo entrar allí dónde un adulto no puede>>.

CA base: 12 + DES.

Competencia con armas: armas cuerpo a cuerpo.

Competencia en atributo: Destreza.

Competencia en salvación: Reflejos.

PG iniciales: 6 + CON.

PG por nivel: 2d6 + CON.

Eres un niño, como mucho un adolescente que ha crecido en la calle, mejor dicho, que ha sobrevivido a ella. Allí aprendiste a robar, esconderte, mentir y colarte por cualquier agujero. No has ido nunca al colegio, pero tampoco te hace falta, sabes todo lo necesario para sobrevivir en las peores calles de las ciudades más grandes.

Respecto a tu pasado. no recuerdas quién fueron tus padres y tampoco te importa. Eres duro y rápido, los adultos te infravaloran y por eso siempre consigues lo que quieres. Pero entonces conociste a una persona que te trato como un adulto, aunque no tuvieras ni diez años por aquel entonces y surgió la amistad. Lo ayudas siempre que te lo pide y siempre sale algo bueno, una nueva aventura que vivir al lado de tu amigo.



TALENTOS

- **Flexibilidad:** Tu cuerpo es casi de goma, puedes zafarte de cualquier esposa o nudo que te hagan en las manos y piernas gastando 1 PE.
- **Escurridizo:** Eres muy rápido y difícil de atrapar. Los años en las calles te han dotado de una habilidad innata para evitar golpes, piedras o que te atrapen después de realizar uno de tus pillajes. Ganas un +2 a la CA.
- **Forrajear:** Sabes donde encontrar comida y agua, ya sea en una ciudad o en mitad de la selva. Tu instinto de supervivencia te guía hasta ella con una precisión digna de un reloj suizo. Una prueba de Sabiduría CD – 8 para encontrar comida y agua.
- **Sentido del peligro:** Hueles los problemas antes de que lleguen. Una cualidad que te salvo muchas veces en las calles de Hong Kong. Para detectar un peligro para ti, debes superar una prueba de Sabiduría CD – 14.
- **Suerte:** Puedes repetir cualquier tirada de ataque, salvación, prueba de atributo cuyo resultado natural sea de 1. Debes quedarte con el nuevo resultado, aunque sea de nuevo un 1.
- **Funambulista:** Eres muy bueno corriendo por los tejados, subiendo cuerdas, escalando muros y saltando obstáculos. Puedes añadir el bonus de competencia a las tiradas d20 cuando realices acciones de este tipo.
- **Dedos ágiles:** Puedes abrir cualquier cerradura, candado, caja fuerte... nada se resiste a tus dedos y tu destreza. Gastando 1 PE abres automáticamente cualquier cerradura.
- **Reunir información:** Las calles hablan y tu conoces su idioma. Sabes a quién preguntar, dónde esconderte para escuchar ese rumor o soplo que puede significar la vida o la muerte. Gastando 1 PE el DJ deberá darte una pista importante de la aventura. Sólo puede gastarse una vez por módulo.
- **Truhán:** Eres un pillo, sabes como engañar a la gente para conseguir lo que quieres. En un primer engaño siempre tirarás con Ventaja.
- **Lucha Callejera:** Las calles pueden ser una selva, era luchar o ser devorado. Aprendiste a defenderte con tus puños y sabes donde golpear para hacer daño. Cuando luches cuerpo a cuerpo añades un +1 al daño.