Informe 1232 – Archivo EM-21 / AM0755

Expediente Alhambra

Aventura para jugar con el Ministerio del Tiempo en una clase de 2ºE.S.O.

CONFIDENCIAL

Ignacio Maté Puig

EL MINISTERIO DEL TIEMPO

Expediente Alhambra

Una aventura de rol para jugar en clase de 2º de la E.S.O. con propuesta de actividades para clase.

Escrita por

Ignacio Maté Puig

Ilustrada y maquetada por

Ana Alcalde Aragonés

Esta aventura está basada en El Ministerio del Tiempo, una serie de RTVE.

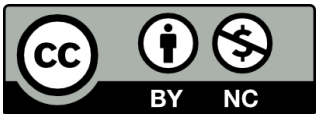
Todos los Personajes de la serie de televisión que son nombrados en esta aventura (Ministerio del Tiempo, Salvador Martí) son copyright de Cliffhanger / Onza Partners / Televisión Española (TVE) .

Los personajes que aparecen en esta aventura son personajes históricos reales de la historia de España, y son usados como ambientación.

Los textos se declaran *Open Content* y pueden ser usados libremente en virtud de la licencia OGL.

Las hojas de personaje utilizan el sistema **FATE acelerado** de la editorial Conbarba ediciones, al que han sido aplicadas ciertas modificaciones con fines didácticos. El texto de Fate Acelerado está disponible bajo las licencias Open Gaming License y Creative Commons Attribution.

Para más información sobre los términos y requisitos de estas licencias, visita www.evilhat.com, www.faterpg.com o www.conbarba.es.



This work is licensed under the Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/ or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

INTRODUCCIÓN, CARACTERÍSTICAS Y LICENCIA ARTÍSTICA

Expediente Alhambra es una aventura diseñada para el sistema FATE de juegos de rol. Esta aventura presenta dos particularidades. La primera es que está dirigida a un público concreto, mis alumnos de 2º de ESO. La segunda, es que está pensada para que otros docentes puedan llevarla a la práctica, incluso sin haber jugado a rol anteriormente. Eso explica muchas de las características de la trama.

1. En primer lugar, se trata de una aventura lineal y sencilla, en que las opciones de los jugadores/alumnos para salirse del argumento son prácticamente nulas y el docente puede tener el control de la situación en todo momento. Para reforzar esa impresión de control, el docente puede inventarse un personaje que acompañe a los alumnos.

2. En segundo lugar, el número de ocasiones para tirar los dados también está bastante limitado a la búsqueda de pistas, descubrir engaños y una situación de combate. Aún así, dejamos a criterio del director de juego la posible realización de otras tiradas a instancia de los alumnos o del propio docente.

3. En tercer lugar, para facilitar la puesta en práctica de la aventura a aquellos profesores o jugadores que nunca hayan jugado a rol, la aventura está dividida en escenas que se desarrollan una tras otra de forma continuada sin que exista la posibilidad de saltar de una a otra de forma descontrolada.

4. En cuarto lugar, en algunas de las escenas existe la posibilidad de realizar preguntas a los alumnos sobre el temario que previamente se ha trabajado en clase. Además, se han añadido biografías de los personajes para su lectura y comentario en el aula.

5. En quinto lugar, nos hemos tomado la licencia de crear un Departamento de Edad Media inexistente en la serie y el organigrama del Ministerio, pero que nos es útil para ubicar a los alumnos de 2º de ESO en un marco temporal concreto y que están estudiando. En otras aventuras, el Ministerio podría recurrir a los departamentos de Prehistoria, Historia Antigua, Historia Moderna y Contemporánea.

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Los jugadores/alumnos, como en cualquier juego de rol, se ponen en la piel de unos personajes concretos para llevar a cabo una experiencia de juego y aprendizaje. En esta ocasión interpretan a unos agentes del Ministerio del Tiempo, la serie de RTVE.

En esta exitosa producción de ciencia ficción de Pablo y Javier Olivares los protagonistas son agentes de un ministerio español cuya misión consiste en viajar a través del tiempo para garantizar que el transcurso de la Historia se mantenga tal cual es, sin cambios que puedan alterar el presente en que vivimos.

A imitación de los agentes que semanalmente se enfrentan a aquellas amenazas que afectan al transcurso establecido de los acontecimientos del pasado, nuestros jugadores/alumnos llevarán a un grupo de personajes cuyas capacidades les hacen aptos para este trabajo. Ellos formarán uno de los comandos especiales que se encargan de resolver los problemas del Ministerio del Tiempo.

En esta ocasión, los agentes viajarán desde el presente hasta el año 755. Una puerta les llevará directamente desde la sede del Ministerio del Tiempo a la Ceuta. Su misión, garantizar que Abderramán I cruce el Estrecho de Gibraltar y consolide la presencia islámica en la Península.

LA MISIÓN

Año: 755

Objetivo: La Alhambra, la mezquita de Córdoba y otros monumentos han desaparecido. La causa se encuentra en la débil presencia musulmana en le Península Ibérica durante la Edad Media. Al parecer, algo le ha sucedido a Abderramán I en su viaje hasta al-Ándalus, lo que ha impedido la consolidación del Emirato de Córdoba y la posterior existencia del Califato.

Dificultades: Abderramán ha escapado a la matanza de su familia en Damasco ordenada por los Abasíes. En Oriente ha dejado a su mujer e hijo. En su difícil periplo por el norte de África se ha perdido su rastro en Ceuta, donde debía embarcar hacia al-Ándalus. La mano de los califas Abasíes es muy larga y se sospecha que un agente lo haya hecho desaparecer. La misión de nuestros funcionarios será proteger a Abderramán e impedir su muerte.

Si los agentes fracasan, la presencia islámica en la Península Ibérica no se consolida bajo un liderazgo fuerte. Las diferencias existentes entre árabes, bereberes y la población indígena debilitan el emirato. Lejos del centro del poder califal y sin ayuda, las autoridades musulmanas se ven incapaces de frenar el avance de los reinos cristianos, que avanzan más rápidamente de lo esperado.

Sin la larga presencia de los musulmanes en España, grandes monumentos como la Alhambra o la Mezquita de Córdoba desaparecen, nuestro vocabulario cambia y la toponimia se

transforma. Todo ello hace de esta misión un reto crucial para nuestros Funcionarios del Ministerio del Tiempo.

LA AVENTURA

Escena 1

Año: 2015

Lugar: Madrid, sede del Ministerio del Tiempo.

Salvador Martí, el subsecretario de Misiones Especiales, informa personalmente a los agentes.

> *"Les he hecho llamar porque, de nuevo, nuestro presente se ve amenazado desde el pasado. Nuestros agentes de la Oficina de Asuntos Andalusíes en la Edad Media nos informan de que se están produciendo numerosas alteraciones arquitectónicas y culturales que pronto se manifestarán en nuestro tiempo.*
> *Al parecer, Abderramán I no ha alcanzado al-Ándalus y ha sido asesinado en Ceuta antes de tiempo. Seguramente, un agente abasida le ha descubierto y neutralizado. Tienen que llegar hasta Abderramán antes que sus enemigos y protegerle. Deben velar por su seguridad y garantizar que cruce el Estrecho de Gibraltar.*
> *Pero hay un problema, Abderramán viajaba de incógnito y va a ser difícil dar con él. Cuento con su ingenio para ello. Sé que no me fallarán*
> *No hace falta que les explique todo lo que está en juego: el patrimonio histórico, las lenguas y la toponimia de este país… Quizás incluso nuestra propia existencia."*

Los agentes atraviesan la puerta indicada y…

Escena 2

Año: 755

Lugar: Ceuta.

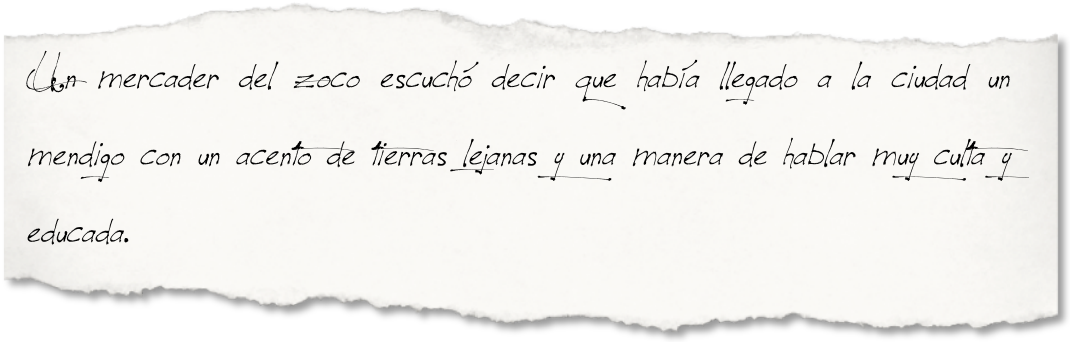
Objetivos: Localizar pistas que puedan indicar dónde se esconde Abderramán.

Desarrollo: Una de las puertas del Ministerio conduce directamente a un almacén del zoco de la ciudad. Las calles están concurridas con el trasiego típico de un día de mercado. Los habitantes de la villa acuden a comprar o a chismorrear y los comerciantes anuncian sus productos a gritos.

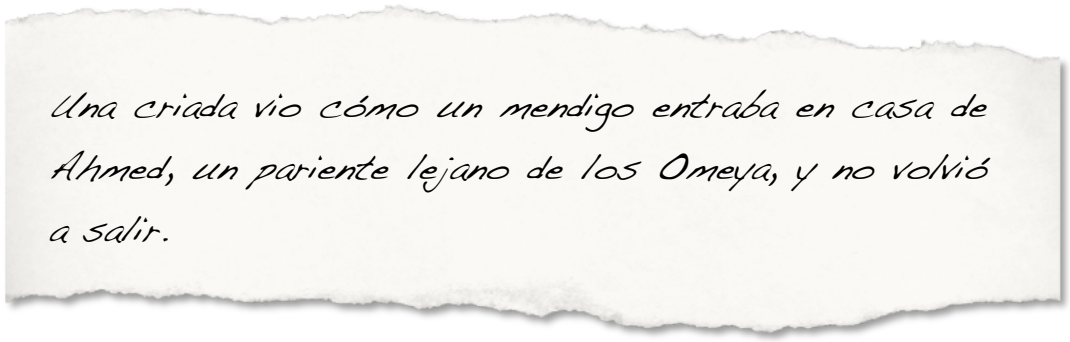
Aquí los jugadores/alumnos tienen libertad para trazar una estrategia que les permita averiguar el paradero de Abderramán I: preguntar por los Omeya en la ciudad, escuchar rumores de viajeros que no parecen ser quienes dicen ser, buscar a Funcionarios del Ministerio del Tiempo que trabajen allí…

Para que la gente confíe en ellos y les revele algo de información útil deben superar una tirada de **Carisma** a dificultad Grande (+3). Por cada tirada exitosa obtendrán un fragmento de información.

Fragmento 1:



Fragmento 2:



Sin duda, se trata de Abderramán.

Propuesta de actividad: Si los alumnos indican 3 edificios o características propias de las ciudades andalusíes recibirán un bonus de +1 a las tiradas.

Escena 3

Año: 775

Lugar: Ceuta, casa de Ahmed, de la familia Omeya

Objetivo: Entrar en la casa donde se oculta Abderramán.

Para ganarse el acceso al interior de la casa los jugadores/alumnos tienen libertad para inventarse las estrategias que quieran. Los agentes pueden tratar de entrar juntos o por separado. En cualquier caso, aunque alguno falle la tirada de habilidad correspondiente, no debería impedirse su acceso al interior siempre que la mayoría lo logre.

Las excusas son numerosas: un mendigo que pide algo de comida en la cocina de la casa, alguien que busca trabajo como criado, un pariente lejano que llega a Ceuta, un mensajero que trae una carta para el dueño de la casa o quizás alguno piense en colarse saltando el muro.

En función de la táctica empleada deberían hacer una tirada de **Inteligencia**, **Carisma** o **Destreza**, para convencer, engañar o colarse en la casa. La dificultad sería Buena (+2).

Escena 4

Año: 775

Lugar: Ceuta, casa de Ahmed, de la familia Omeya

Objetivo: Ganarse la confianza de Abderramán.

Desarrollo: Con una buena excusa, los jugadores/alumnos deben haber entrado en la casa. Una vez en el interior, observarán a un joven vestido con ropas de mendigo y cuyas maneras y acento encajan con los rumores que han escuchado en las calles. Se trata de Abderramán.

Una tirada de **Percepción** a dificultad Grande (+3) permitirá ver cómo un criado de la casa lleva una copa hacia Abderramán. Poco antes de entregársela vierte en ella el contenido de un pequeño frasco que se saca de la manga. Se trata de un potente veneno para eliminar al joven Omeya.

Los jugadores deberían actuar antes de que Abderramán se beba el contenido de la copa. Para ello bastaría con simular un encontronazo con el sirviente y derramar el contenido del vaso por el suelo. Sería precisa una tirada de **Destreza** a dificultad Buena (+2).

El criado no opondrá mucha resistencia y confesará rápidamente.

Los abasíes me pagaron muy bien para intentar envenenar a Abderramán. Ellos me entregaron el veneno para matarle. De esta forma nadie podría arrebatarles el poder.

Al evitarlo, nuestros Funcionarios del Ministerio del Tiempo se ganan la confianza de Abderramán y les permite acompañarle en su travesía hasta al-Ándalus.

Os estoy eternamente agradecido por haberme salvado la vida. No sé quiénes sois, ni por qué me habéis salvado la vida. Necesito protección para llegar hasta al-Ándalus. Puedo pagaros allí, pues tengo amigos con dinero que esperan mi llegada. ¿Me acompañaréis?

Escena 5

Año: 775

Lugar: Ceuta, el puerto

Desarrollo: Abderramán debe ir a al-Ándalus. Allí tiene apoyos para luchar contra el Califa abasida de Bagdad. La forma de llegar es por mar, pero claro, no sirve cualquier barco. Hay que elegir uno adecuado, con un capitán en quien se pueda confiar.

Una tirada exitosa de **Inteligencia** a dificultad Buena (+2) les evitará meterse en un barco de piratas o en uno que les acabe vendiendo como esclavos.

Escena 6

Año: 775

Lugar: Estrecho de Gibraltar

Desarrollo: El viaje transcurre plácidamente, con el viento a favor y un mar en calma. Sin embargo, los marineros se han dado cuenta que un navío viene siguiéndoles desde hace tiempo y se acerca a gran velocidad. Cuando se hace evidente que les está persiguiendo los alumnos/jugadores verán que los tripulantes de ese barco van armados hasta los dientes y no traen buenas intenciones. Se trata de un ataque pirata y la pelea es inevitable.

Para luchar, cada alumno/jugador podrá escoger qué habilidad emplea su personaje. Las más útiles serán **Destreza** y **Fuerza**. El resultado debe ser superior al obtenido por sus enemigos piratas.

Enemigos: Piratas (1 x personaje). Hábiles (+2) en luchar con espadas, navegar. Malo (-2) en: luchar siendo inferiores en número.

Escena 7

Año: 755

Lugar: al-Ándalus

Desarrollo: Tras derrotar a los piratas, el grupo alcanza la seguridad de la costa. Una vez allí, los agentes del Ministerio reciben una llamada. Se trata de Salvador Martí, subsecretario de misiones:

¡Enhorabuena agentes! Su intervención ha sido un éxito. Me han informado que los monumentos islámicos, la toponimia y los diccionarios se mantienen sin cambios. Gracias a ustedes, Abderramán vivirá para consolidar el emirato independiente en al-Ándalus y fortalecer la presencia del Islam en la Península Ibérica. Ya pueden regresar.

PERSONAJES

Propuesta de realización: El primer paso consistirá en la lectura de las biografías de cada uno de los personajes que vayan a protagonizar la aventura. Cada una de ellas va seguida de tres preguntas sencillas sobre la cronología y hechos de los protagonistas.

El segundo paso consistirá en completar la ficha de personaje. Para ello deberán determinar la profesión del protagonista y escoger cuatro aspectos de la lista adjunta que tengan alguna relación con la biografía. De estos aspectos tres serán positivos y uno problemático.

Por último, en función de lo que han leído en las biografías, deberán asignar a las habilidades los bonus de +3, +3, +2, +2, +1, +1 tal como refleja la ficha de personaje no jugador.

Biografía del funcionario JOANOT MARTORELL

Su nacimiento se sitúa entre el 1413 y el 1415 en la ciudad de Valencia en el seno del linaje de los Martorell, una familia de la mediana nobleza originaria de Gandía.

Los hechos de su vida y las numerosas cartas de batalla conservadas nos muestran a un caballero luchador y agresivo (fue nombrado caballero en 1433), de vida agitada, salteada de episodios de armas y asuntos de amor. También fue un hombre viajero que pasó largas temporadas en Inglaterra, Portugal y Nápoles.

En 1460 va comenzó a escribir su novela más conocida, Tirant lo Blanch, una de las obras más representativas de la literatura en catalán. En ella se cuenta las gestas bélicas del caballero Tirant, quien libera al Imperio Griego de la amenaza de los turcos que lo atacan, y la historia de amor que vive con la princesa Carmesina. Está considerada como la primera novela moderna de Europa y una de las más importantes de la literatura universal.

Murió sin dejar descendencia, en Valencia, el año 1468.

Preguntas:

- ¿Cuándo nació? ¿Cuándo murió?
- ¿Cómo resumirías su vida en pocas palabras?
- ¿Cuál fue su obra fundamental? ¿Qué contaba?

Biografía del funcionario ARNAU DE VILANOVA

No sabemos con seguridad donde nació ni la fecha exacta. Se calcula que fue entre 1238 y 1240. Unos dicen que en Valencia, otros en Aragón. Lo cierto es que bien pronto lo encontramos en la ciudad y Reino de Valencia, conquistada recientemente por el rey Jaime I.

En 1260 comenzó a estudiar medicina en Montpeller, Francia. En 1280 era ya un médico prestigioso. Escribió numerosos tratados de medicina y ordenanzas para evitar la transmisión de plagas y enfermedades y mejorar las condiciones sanitarias de les ciudades.

Sirvió a los reyes de la Corona de Aragón como médico personal y trabajó también como diplomático y médico en las cortes del rey de Francia y varios Papas. También era especialista en la interpretación de los sueños.

Junto a las obras sobre medicina, escribió obras sobre religión, donde hablaba de la llegada del fin de los tiempos. Defendió la necesidad de una reforma de la iglesia, cosa que le hizo ganarse numerosos enemigos.

Murió en Génova en 1311.

Preguntas:

- ¿Cuándo nació? ¿Cuándo murió?
- ¿Cómo resumirías su vida en pocas palabras?
- ¿Para quién trabajó?

Biografía del funcionario OLIBA

El abad Oliba nació en Besalú el año 971. Fue abad de Santa María de Ripoll y Sant Miquel de Cuixà, conde de Berga y Ripoll y obispo de Vic. Fue una de las figuras con más influencia y relevancia de su tiempo y un gran impulsor del arte románico.

El 1002, renunció a sus condados e ingresó en el monasterio de Ripoll. Oliba dedicó muchos esfuerzos a defender los bienes y derechos de las iglesias a su cargo seu de los ataques señoriales.

A partir de la década de 1020-1030 las disputas entre nobles se intensifican. Estos actuaban arbitrariamente dentro de sus territorios. Saqueaban a los campesinos, que pasaron de ser hombres libres a siervos, y atacaban a la iglesia i sus posesiones. Esto llevó a Oliba a plantear una estrategia para limitar las luchas feudales. Su estrategia se concretó en el establecimiento de la Paz y la Tregua de Dios.

La Paz de Dios establecía el derecho de refugio que la iglesia ofrecía dentro del templo y en las sagreras. La tregua de Dios prohibía las acciones bélicas durante un tiempo determinado. Inicialmente la tregua de Dios se iniciaba sábado por la tarde y acababa el domingo por la noche. Si un noble no hacía caso podía ser expulsado de la comunidad cristiana. Esta iniciativa contribuyó a la pacificación del territorio catalán medieval.

Oliba murió en Sant Miquel de Cuixà, el año 1046.

Preguntas:

- ¿Cuándo nació? ¿Cuándo murió?
- ¿Cómo resumirías su vida en pocas palabras?
- ¿Cuál fue su solución para pacificar el territorio? ¿En qué consistía?

Biografía del funcionario ARNAU MIR DE TOST

Arnau Mir de Tost fue un señor feudal que destacó por sus dotes militares durante el siglo XI en el Condado de Urgell.

No se tiene constancia de Arnau hasta su mayoría de edad. Amplió su castillo y lo transformó en una imponente base ofensiva, desde donde inició la conquista y población del territorio hacia el sur. La mayoría de sus gestas militares se sitúan en la frontera entre cristianos y musulmanes durante los siglos X i XI.

Sus habilidades militares le permitieron consolidar en pocos años un gran poder en la comarca, adquiriendo tierras y castillos, como el de Mur.

A partir del 1036, Arnau Mir de Tost conquista la alcazaba de Àger, en manos de los sarracenos. Pero no será hasta el 1048 que se hará con el control permanente de Àger, que tendrá que reconquistar hasta un par de veces a los musulmanes. También conquistó, para el conde de Barcelona, las villas de Camarasa i Cubells,

Pero su ambición parecía no tener límites. Junto al conde de Urgell, en 1064, participó en la Cruzada de Barbastro considerada la primera cruzada contra los musulmanes.

El 1072, poco después de un peregrinaje a Santiago de Compostela, Arnau murió.

Preguntas:

- ¿Cuándo nació? ¿Cuándo murió?
- ¿Cómo resumirías su vida en pocas palabras?
- ¿Qué castillos y localidades conquistó?

Biografía de la agente ISABEL DE VILLENA

Isabel de Villena fue una religiosa i escritora valenciana del siglo XV.

Nacida probablemente en Valencia en 1430 entró voluntariamente en el convento de la Santísima Trinidad de las Clarisas de Valencia con 15 años. Durante su vida religiosa, sor Isabel se ganó fama de santidad, pero su importancia radica en ser la primera escritora conocida de la literatura catalana.

Su única obra que conservada es Vita Christi, una narración sobre la vida de Jesucristo escrita con intención didáctica. Su originalidad radica en el hecho de que la autora es capaz de llenarla con su prodigiosa imaginación y su punto de vista femenino.

¿Cómo se ve este punto de vista? Las auténticas protagonistas del libro son las mujeres que se relacionan con Jesucristo: Santa Anna (la abuela), la virgen María (madre) y María Magdalena (amiga o pareja) se presentan como mujeres, abuelas o madres, que viven la vida de Cristo como mujeres normales, con sentimientos humanos.

Su libro constituye una respuesta a la misoginia que impregna toda la literatura medieval. Lo hace dando importancia a la maternidad y el trato afectuoso con los niños, el gusto por la vida doméstica, la complicidad y la intimidad entre las mujeres y la coquetería.

Isabel de Villena murió en el mismo convento donde residió durante cuarenta y cinco años, en 1490.

Preguntas:

- ¿Cuándo nació? ¿Cuándo murió?
- ¿Cómo resumirías su vida?
- ¿Cuál fue su obra más importante? ¿Por qué destaca?

Fichas de personaje: Las fichas de personaje están inspiradas en las diseñadas para el sistema FATE Acelerado, sin embargo hay algunas diferencias notables con las que pretendemos simplificar las mecánicas de juego. Hay que tener en cuenta que para la mayoría de los jugadores objetivo (alumnos de 2º de ESO) será la primera vez que jueguen a un juego de rol.

En primer lugar han desaparecido los Puntos de Destino (PD). La aventura tiene un planteamiento lineal y una duración muy breve (lo que llamamos una *one-shot adventure*) como para que sea relevante acumular una determinada cantidad de PD. Por el contrario, los jugadores pueden activar cada uno de los aspectos en concreto una vez por partida.

En segundo lugar, han desaparecido los estilos y las proezas se han reducido a una.

En tercer lugar, cualquier referencia a los estilos de FATE Acelerado y habilidades de FATE Core ha sido simplificada en una tabla de Capacidades: Fuerza, Destreza, Resistencia, Inteligencia, Percepción y Carisma. Se han de repartir bonus de +3, +3, +2, +2, +1, +1 entre ellas, tal como refleja la ficha de ejemplo.

IDENTIFICACIÓN

Nombre: Abderramán I

Descripción: Cabellos oscuros, piel morena, barba poblada.

ASPECTOS

Concepto Principal: Noble árabe

Problema: Perseguido por sus rivale

Algo no anda bien

Viajero

Conozco a un tipo que…

RETRATO

PROEZA

Tengo un sexto sentido (+2 a descubrir trampas)

HABILIDADES

FUERZA	■
DESTREZA	■ ■
RESISTENCIA	■
INTELIGENCIA	■ ■ ■
PERCEPCIÓN	■ ■
CARISMA	■ ■ ■

ESTRÉS

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Severa

IDENTIFICACIÓN

Nombre

Descripción

ASPECTOS

Concepto Principal

Problema

RETRATO

PROEZA

HABILIDADES

FUERZA	
DESTREZA	
RESISTENCIA	
INTELIGENCIA	
PERCEPCIÓN	
CARISMA	

ESTRÉS

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Severa

En los **anexos** de la primera aventura diseñada para utilizar el Ministerio del Tiempo para jugar a rol en clase podrás encontrar algunos anexos de interés si es la primera vez que te enfrentas a un reto semejante.

ANEXO

Algunos ejemplos de ASPECTOS que pueden ser utilizados.

Algo no anda bien
Amigo de los indígenas
Dame un minuto
¡En teoría debe funcionar!
¡Alguien está en problemas!
Rocinante, el mejor caballo
Pon un poco más
Regreso a la normalidad
Dios ¡sálvame!
Al límite
Algo que demostrar
Amigos de dudosa reputación
Amigos del Tercio
Amor secreto
Arquitecto de la destrucción
Autoridad respetada
Bárbaro
Buenas intenciones
Bullanguero
Camaleón social
Campeón
Chismoso
Coleccionista
Conozco un tipo
Corazón de oro
Corazón sensible
Criado por lobos
Desafiar a la muerte
Descifrador
Destrozado
Curandero
Duro
Echando el día entero
En el nombre de Dios
El precio de la gloria
El primero en llegar
Empollón
Enamorado en secreto
Encomienda de indios
Enemigo: el gobernador de la Hispaniola
¡Envíen refuerzos!
Espada legendaria
¡Eureka!
Mujer fatal
Fisgón
Fuerza de la Tierra
Grandes esperanzas
Hombre de dos mundos
Honrado
Improvisar sobre la marcha
Inocente
Intrépido
Investigador
¿Jugador o peón?
La familia perfecta
La gloria es para siempre
La ira del Inca
La terrible verdad
Herencia en el lecho de muerte
Loco de los caballos
Maniático de los barcos
Maldecido
Marcado por el destino
Me derrito con una cara bonita
Mecha corta
Misterios de Oriente
¡Necesitaría un milagro!
Negocios de importación/ exportación
Nervioso
No fue por mi culpa
Nunca es lo suficientemente bueno
Obstinado
Oveja negra
Peleón
Presa fácil
Privilegiado
Puño justiciero
Puños enérgicos
Respetable
Ruidoso
Sabe demasiado
Sabueso
Siempre disponible
Sin civilizar
Sin miedo
Sobrepasado
Solo entre la multitud
Soñador
Tengo ángulo
Tiempos interesantes
Tirador
Trabajando en ello
Tuerca suelta
Un buen día para morir
Un par de doblones más
Un paso por detrás
Una novia en cada puerto
Uno más de la pandilla
Veterano de guerra
Viajero
Villano
Ya lo hice.

Algunos ejemplos de PROEZAS que pueden ser utilizados.

Charlatán de primera (+2 para engañar)
El más ordenado de la clase (+2 tiradas de percepción)
El espadachín más hábil de los Tercios (+2 al combate con espadas)
Escudo de combate (+2 a la defensa)
Amigo de los nativos (una vez por partida un grupo de nativos le ayudan)
Amigos en todas partes (Una vez por partida un grupo de amigos le ayudan)
Un sexto sentido (+2 a descubrir trampas)
El más veloz de la familia (Actúa el primero)
Doblo acero con las manos (+2 a las tiradas de fuerza)
Mis pies no dejan huella (+2 a tiradas de destreza)
De Barcelona a Sevilla sin parar de correr (+2 tiradas de resistencia)
Sabelotodo (+2 a las tiradas de inteligencia)
Nada se me escapa (+2 a las tiradas de percepción)
Una cara bonita (+2 a tiradas de carisma)
Sonrisa perfecta (+2 para seducir)
La medicina no tiene misterios para mí (+2 a tiradas para curar)