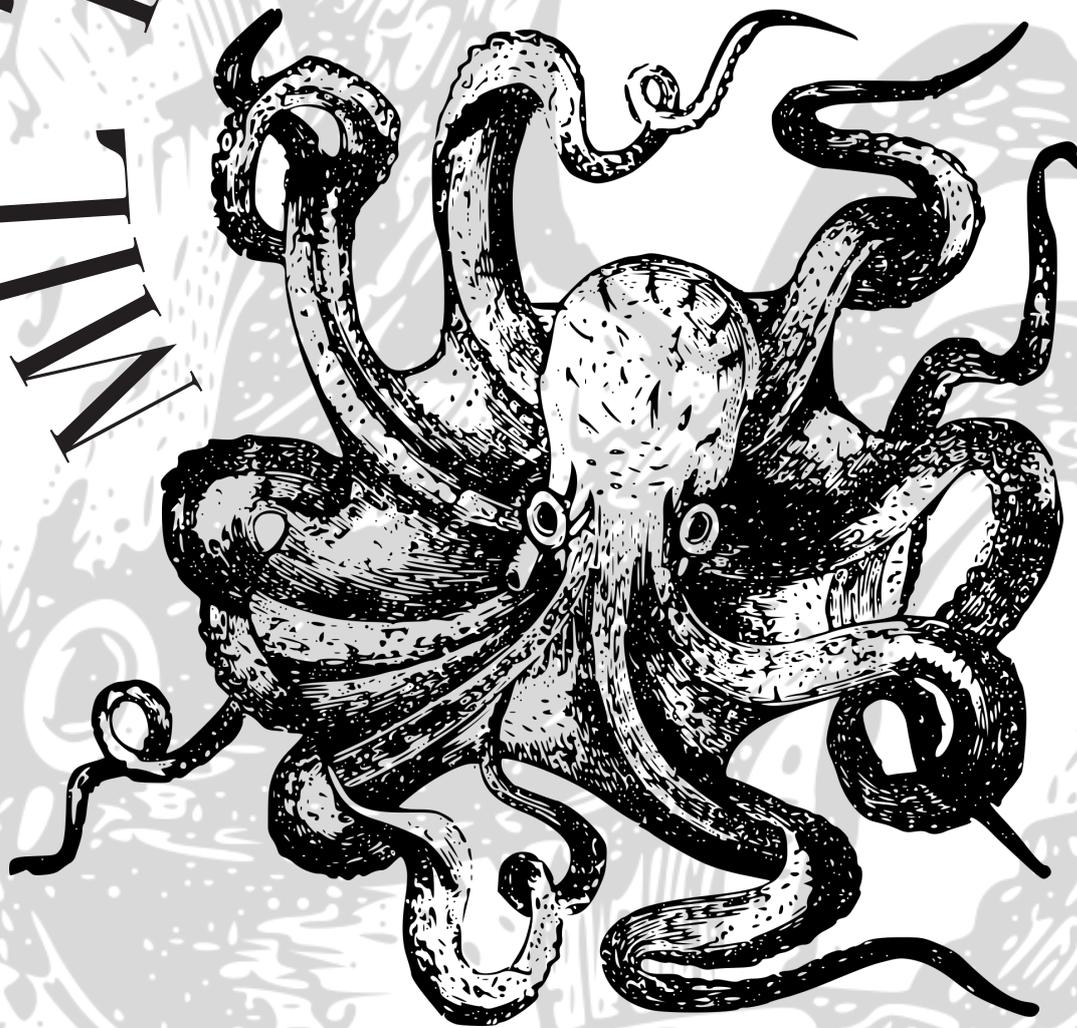


MIL TORMENTAS



GUÍA DE CREACIÓN DE
TRIPULACIONES Y
PERSONAJES

ÍNDICE

- **CREAR TRIPULACIONES** 3
 - **CREAR PERSONAJES** 4
 - **Capitán/a** 5
 - **Combatiente** 7
 - **Carpinteros/as** 10
 - **Herrero/a** 12
 - **Cartógrafo/a** 14
 - **Cocinero/a** 16
 - **Matasanos** 18
 - **Rufián** 20
 - **Místico/a** 23
 - **Erudito/a** 25
 - **Bardos** 27
-

CREAR TRIPULACIONES

Las tripulaciones son diferentes grupos de piratas que se unen bajo el mandato de un capitán o capitana y a los que se les representa con una bandera y también con una embarcación. Pertenecer a una tripulación es fundamental para explorar todas las localizaciones de la partida, y también para participar en diferentes escenas.

En Leyendas de las Mil Tormentas tenéis total libertad para crear tripulaciones siempre y cuando rellenéis el formulario de tripulaciones y cumpláis unos sencillos pasos.

En el caso de apuntarte al evento en solitario o con un número de personas inferior a 4, siempre puedes comunicárnoslo en dichos formularios para que o bien os pongamos en contacto con otros piratas que buscan tripulación o bien la creáis ya en la propia partida.

PASO 1: EL NOMBRE DE LA TRIPULACIÓN

El nombre de la tripulación es sumamente importante ya que al final el resto de habitantes del Caribe os reconocerá u os temerá por dicho nombre.

PASO 2: CANTIDAD DE TRIPULANTES

Las tripulaciones deben tener un mínimo de 4 tripulantes y un máximo de 7. No obstante, si sois más de 7 personas siempre podéis crear varias tripulaciones y conformar una flota.

PASO 3: LA BANDERA

Es importante que defináis vuestra propia bandera, y que la traigáis a partida. Intentad que exprese el carácter de vuestra tripulación lo máximo posible. Hay infinitas posibilidades.

PASO 4: EL BARCO

Todas las tripulaciones necesitan un barco. Aseguraos de ponerle un nombre acorde a vuestra tripulación. Los barcos pueden mejorarse en juego. Es por eso que necesitamos que sean representados físicamente. Os dejamos aquí un pequeño tutorial para daros una idea de como hacerlo, evidentemente, existen muchas otras.

[Tutorial de Barco](#)

PASO 5: PERSONAJES

Simplemente quienes componen vuestra tripulación y qué profesión desempeñarán. Tenéis los arquetipos y habilidades de cada rama desarrolladas más adelante.

PASO 6: HISTORIA

Toda tripulación tiene una magnífica historia detrás de ella. En el formulario de tripulación podréis enviarnos la vuestra para que los masters la revisemos.

CREAR PERSONAJES

En Leyendas de las Mil Tormentas hay dos maneras de crear vuestros personajes. Si elegís la plaza en formato **SANDBOX** debéis crear vuestros propios personajes en el formulario y los másters pasarán revisión para que todo tenga cierta coherencia. Después podréis relacionaros haciendo uso del canal de **DISCORD** para buscar relaciones en caso de que no las tengáis claras de inicio.

Por otro lado, si habéis elegido la plaza en formato **NARRATIVO**, es la organización quien se encargará de hacer tu ficha, tu historia personal, personalidad, defectos, intereses, relaciones. Siempre por supuesto respetando vuestras preferencias y modificaciones. Con un master personal asignado, podréis tener plena comunicación para que todo sea ideal. Igualmente al rellenar el formulario podéis elegir vuestros arquetipos y las habilidades ligadas a ellos.

PASO 1: EL NOMBRE DE VUESTRO PERSONAJE

El nombre de vuestro personaje es sumamente importante ya que al final el resto de habitantes del Caribe os reconocerá u os temerá por dicho nombre o por vuestro apodo.

PASO 2: NACIONALIDAD

El mar del Caribe aglutina una gran cantidad de nacionalidades, desde Ingleses, Españoles, Portugueses, Franceses, hasta personajes de origen africano, indígenas americanos, o incluso en algunas ocasiones, no son ni siquiera humanos y por lo tanto no tienen una nacionalidad concreta.

PASO 3: PERSONALIDAD

Si le asignas rasgos de personalidad muy concretos, le darán un toque muy realista a vuestro personaje. Además os brindarán la opción de mejorar vuestra interpretación.

PASO 4: DEFECTOS

Los defectos suelen aportar la guinda a esos comportamientos imperfectos de los personajes. Además muchas veces aportan un grado de humor altísimo.

PASO 5: INTERESES

Como todo buen personaje, siempre debe estar interesado en algo, o tener algún objetivo en la vida. Cualquier cosa es posible.

PASO 6: TRASFONDO

La historia personal de vuestro personaje. De donde viene, quien es, que le ha pasado hasta llegar al punto de partida. Si tiene alguna relación con otros personajes. Podréis adjuntarnos vuestro trasfondo en formato PDF o DOC, en el formulario de personaje.

ARQUETIPOS DE TRIPULACIÓN

CAPITÁN/A

El personaje principal encargado de formar y liderar la tripulación, dirigir el barco y negociar contratos. Suele destacar por su polivalencia y tener el barco en propiedad, desempeñando un papel crucial en las decisiones estratégicas y en la gestión tanto de la nave como de las relaciones comerciales.

Habilidad Básica:

NEGOCIAR CONTRATOS: El capitán ostenta la exclusividad en la adquisición de contratos. Estos contratos representan las oportunidades clave para avanzar en los diversos hilos argumentales, permitiendo al capitán guiar el curso de la historia y enfrentarse a desafíos cruciales que moldearán el destino de la tripulación y del barco.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

Habilidad Básica 2 (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

COMODORO: Se trata de la habilidad esencial para dirigir dos o más barcos simultáneamente. Cualquier tripulación que cuente con más de 7 miembros requerirá la presencia de un COMODORO para coordinar y operar en conjunto frente a otras tripulaciones o desafíos como bestias marinas. La destreza del comodoro no solo radica en la capacidad de liderazgo, sino también en la habilidad estratégica para sincronizar las acciones de múltiples embarcaciones, asegurando un frente unido y eficaz en cualquier confrontación en alta mar.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

CAPITÁN/A

Secundarias:

NAVEGACIÓN: Es la habilidad esencial para dirigir un barco, siendo crucial para interpretar mapas y contratos, y alcanzar coordenadas específicas. Sin esta destreza, la lectura de mapas se vuelve difícil, haciendo imposible llegar a destinos designados. La Navegación es la clave para la supervivencia y el éxito en las travesías marítimas. También da acceso a los juegos de Batallas Navales.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

LEER Y ESCRIBIR: Pues eso... El personaje no es analfabeto, tiene la capacidad de leer y escribir. Da acceso a la lectura de documentos complejos.

IDIOMA EXTRA: El personaje es capaz de hablar dos idiomas adicionales aparte de su lengua materna determinada por su trasfondo. En caso de poseer la habilidad de LEER Y ESCRIBIR, también puede leer y escribir en los idiomas seleccionados.

CAÑONERO: Esta habilidad capacita al personaje para emplear eficientemente los cañones de su barco, permitiéndole ganar enfrentamientos en alta mar contra otras tripulaciones de jugadores, tripulaciones de personajes no jugadores (PNJ) o incluso enfrentarse a monstruos marinos. Se detallan más instrucciones y pautas en el manual bajo la sección de "Enfrentamientos en alta mar".

FULMINANTE: Un ataque fulminante tiene el poder de dejar fuera de combate (estado LETAL) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas de fuego a corta distancia y con efecto sonoro, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ataque fulminante está limitado a una vez por partida.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

COMBATIENTE

Los combatientes son individuos hábiles en el arte de la lucha, ya sea enfrentándose a otros piratas, a patéticos franceses o combatiendo contra monstruos marinos. Su pericia abarca desde letales duelos hasta la maestría en el manejo de artillería destructiva. Los combatientes desempeñan un papel crucial en la seguridad de sus compañeros, ya que sin sus compañeros, la única opción viable para el combatiente es la de matar y destruir.

Habilidad Básica:

ARMADO HASTA LOS DIENTES: Los combatientes no están limitados en el uso de todo tipo de armas. ¿Quieres llevar tres espadas y lucirte? ¿O quizás un cañón bajo el brazo? El único límite es tu imaginación (y la sensatez de tu director de juego).

PELEA +2: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

ACCIÓN HEROICA: El combatiente puede llevar a cabo una acción sumamente peligrosa para salvar cualquier situación de peligro, ya sea lanzándose a las fauces de un Kraken o abordando un galeón francés en solitario. Aunque el resto de la tripulación pueda salir indemne de la situación, el combatiente sacrificará su vida y deberá visitar a Davy Jones. Es importante destacar que el uso del ACCIÓN HEROICA está limitado a una vez por registro

PELEA +2: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

COMBATIENTE

Secundarias:

ATURDIDOR: Un ataque aturdidor tiene el poder de dejar fuera de combate (Véase estado ATURDIDO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas contundentes sin ser detectado por la víctima, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ATURDIDOR está limitado a una vez por registro.

HEMORRAGIA: Un ataque que cause Hemorragia tiene la capacidad de desangrar (Véase estado HEMORRAGIA) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) tras el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Hemorragia puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del HEMORRAGIA está limitado a una vez por día.

LISIAR: Un ataque que cause lisiar tiene la capacidad de incapacitar una extremidad (Véase estado LISIADO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) durante el combate. Esta habilidad puede ser ejecutada con cualquier arma y en cualquier momento. Lisiar puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del LISIAR está limitado a una vez por día.

AMPUTAR: Un ataque amputador tiene la capacidad de cercenar una extremidad (Véase estado AMPUTADO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) durante el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. AMPUTAR puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del AMPUTAR está limitado a una vez por partida.

FULMINANTE: Un ataque fulminante tiene el poder de dejar fuera de combate (estado LETAL) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas de fuego a corta distancia y con efecto sonoro, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ataque fulminante está limitado a una vez por partida.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

COMBATIENTE

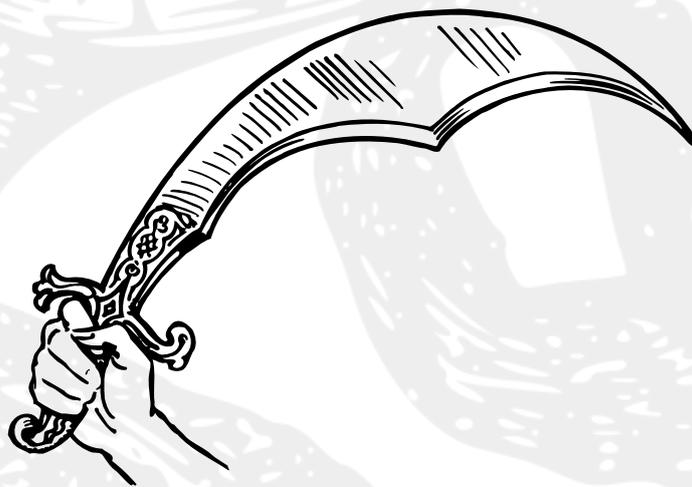
FILIGRANA: La habilidad de filigrana otorga la capacidad de pasar por alto una herida o habilidad de combate cuerpo a cuerpo, siempre y cuando no sea una habilidad que se reciba por sorpresa. Es importante destacar que el uso del FILIGRANA está limitado a una vez por día.

CUERPO A TIERRA: La habilidad cuerpo a tierra otorga la capacidad de pasar por alto una herida o habilidad de combate a distancia, siempre y cuando no sea una habilidad que se reciba por sorpresa. Es importante destacar que el uso del CUERPO A TIERRA está limitado a una vez por día.

GUARDAESPALDAS: La habilidad guardaespaldas otorga la capacidad de recibir la herida o habilidad de combate a distancia dirigida a un compañero u otro personaje. Es importante destacar que el uso del GUARDAESPALDAS está limitado a una vez por día. No obstante, si la habilidad se utiliza para recibir una ataque fulminante, la habilidad Guardaespaldas quedará reactivada tras visitar a Davi Jones.

CAÑONERO: Esta habilidad capacita al personaje para emplear eficientemente los cañones de su barco, permitiéndole ganar enfrentamientos en alta mar contra otras tripulaciones de jugadores, tripulaciones de personajes no jugadores (PNJ) o incluso enfrentarse a monstruos marinos. Se detallan más instrucciones y pautas en el manual bajo la sección de "Enfrentamientos en alta mar".

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

CARPINTEROS/AS

Este personaje es responsable de garantizar el bienestar del barco, proporcionándole todas las mejoras necesarias. Ya sea reparando un cañonazo o fabricando una hermosa cocina, desempeñan un papel fundamental para asegurar que el barco esté siempre en condiciones óptimas. Son una pieza clave para que nunca falten suministros básicos de construcción en la embarcación, contribuyendo así al funcionamiento eficiente y la supervivencia de la tripulación.

Habilidad Básica:

RECOLECCIÓN DE MADERA: Los carpinteros obtienen una cantidad de recursos de MADERA por registro para utilizar en sus crafeos.

CARPINTERÍA NIVEL 1: Esta habilidad da acceso a la lista de crafeos 1.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

CARPINTERÍA NIVEL 2 : Esta habilidad da acceso a la lista de crafeos 2.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

CARPINTEROS/AS

Secundarias:

ATURDIDOR: Un ataque aturdidor tiene el poder de dejar fuera de combate (Véase estado ATURDIDO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas contundente sin ser detectado por la víctima, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ATURDIDOR está limitado a una vez por registro.

FILIGRANA: La habilidad de filigrana otorga la capacidad de pasar por alto una herida o habilidad de combate cuerpo a cuerpo, siempre y cuando no sea una habilidad que se reciba por sorpresa. Es importante destacar que el uso del FILIGRANA está limitado a una vez por día.

CUERPO A TIERRA: La habilidad cuerpo a tierra otorga la capacidad de pasar por alto una herida o habilidad de combate a distancia, siempre y cuando no sea una habilidad que se reciba por sorpresa. Es importante destacar que el uso del CUERPO A TIERRA está limitado a una vez por día.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

FORZAR CERRADURA: Esta habilidad brinda la capacidad de abrir cerraduras en cofres y puertas, siendo crucial en la realización de algunas dungeons.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

HERRERO/A

Este personaje tiene la responsabilidad de mantener y mejorar el armamento de la tripulación, siendo una pieza vital en la provisión de la pólvora necesaria para los cañones durante las batallas en alta mar. Su destreza en la gestión y mejora de las armas asegura que la tripulación esté bien equipada para afrontar los desafíos y enfrentamientos que se presenten en el océano. Su papel no solo contribuye a la eficacia en el combate, sino que también garantiza la seguridad y el éxito en las travesías marítimas.

Habilidad Básica:

RECOLECCIÓN DE METAL: Los herreros reciben una cantidad de recursos de METAL por registro para utilizar en sus crafeos.

HERRERÍA NIVEL 1: Esta habilidad da acceso a la lista de crafeos 1

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

HERRERÍA NIVEL 2: Esta habilidad da acceso a la lista de crafeos 2.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

HERRERO/A

Secundarias:

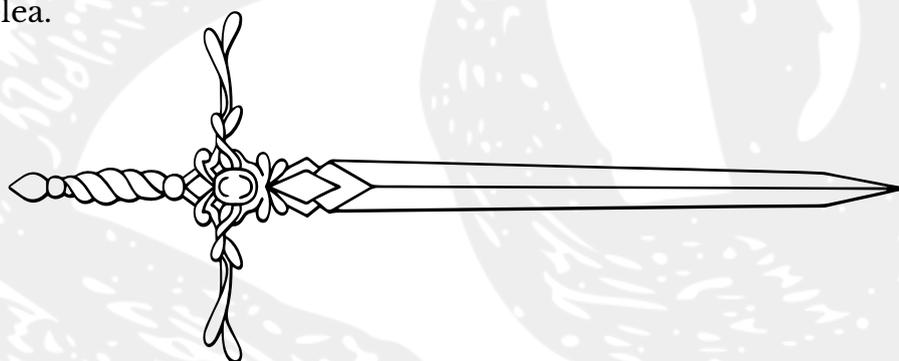
ATURDIDOR: Un ataque aturdidor tiene el poder de dejar fuera de combate (Véase estado ATURDIDO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas contundente sin ser detectado por la víctima, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ATURDIDOR está limitado a una vez por registro.

LISIAR: Un ataque que cause lisiar tiene la capacidad de incapacitar una extremidad (Véase estado LISIADO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) durante el combate. Esta habilidad puede ser ejecutada con cualquier arma y en cualquier momento. Lisiar puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del LISIAR está limitado a una vez por día.

CAÑONERO: Esta habilidad capacita al personaje para emplear eficientemente los cañones de su barco, permitiéndole ganar enfrentamientos en alta mar contra otras tripulaciones de jugadores, tripulaciones de personajes no jugadores (PNJ) o incluso enfrentarse a monstruos marinos. Se detallan más instrucciones y pautas en el manual bajo la sección de "Enfrentamientos en alta mar".

FORZAR CERRADURA: Esta habilidad brinda la capacidad de abrir cerraduras en cofres y puertas, siendo crucial en la realización de algunas dungeons.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

CARTÓGRAFO/A

Este personaje tiene la habilidad de leer e interpretar mapas de coordenadas, así como utilizar sus destrezas en batallas en alta mar. También son los encargados, normalmente, de dirigir el timón. Es crucial destacar que, según la tradición, los cartógrafos son conocidos por ser los más dados a la bebida en la tripulación. Si disfrutas de la bebida, este personaje podría ser la elección adecuada para ti. ¡Salud!

Habilidad Básica:

NAVEGACIÓN: Es la habilidad esencial para dirigir un barco, siendo crucial para interpretar mapas y contratos, y alcanzar coordenadas específicas. Sin esta destreza, la lectura de mapas se vuelve difícil, haciendo imposible llegar a destinos designados. La Navegación es la clave para la supervivencia y el éxito en las travesías marítimas. También da acceso a los juegos de Batallas Navales.

COPIAR MAPA: Duplicas un CONTRATO. Puede ser falso, o no... Es importante destacar que el uso del COPIAR MAPA está limitado a una vez por registro.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

PERSECUCIÓN SIGILOSA: Posees la habilidad de seguir a otros barcos sin ser detectado hasta las ubicaciones de sus contratos.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

CARTÓGRAFO/A

Secundarias:

LEER Y ESCRIBIR: Pues eso... El personaje no es analfabeto, tiene la capacidad de leer y escribir. Da acceso a la lectura de documentos complejos.

IDIOMA EXTRA: El personaje es capaz de hablar dos idiomas adicionales aparte de su lengua materna determinada por su trasfondo. En caso de poseer la habilidad de **LEER Y ESCRIBIR**, también puede leer y escribir en los idiomas seleccionados.

ESCAPE RÁPIDO: La pericia manejando el timón del barco y su conocimiento sobre navegación le hacen poder escapar de un abordaje. Una vez por registro.

Habilidades para las batallas navales

+1 BARCO: Permite añadir un barco extra a las batallas navales.

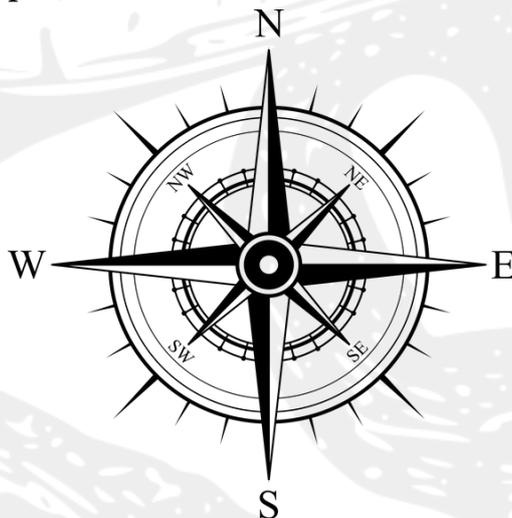
DISPARO DOBLE: Permite atacar dos veces en el mismo turno en batallas navales.

SUPER BARCO: Permite cambiar uno de los chupitos (barcos) por otro más fuerte en batallas navales.

ESTE SE LO BEBE EL CAPITÁN: Cuando le toca beber le da el chupito a su capitán en batallas navales.

DISPARO EN ÁREA: Dispara a una casilla central, afectando a cuatro casillas más formando una cruz en batallas navales.

AHÍ NO ESTABA: Permite mover uno de los "BARCOS" a otra casilla, incluso, después de recibir un ataque en batallas navales.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

COCINERO/A

Este personaje no solo es hábil en la cocina, sino que a través de una representación detallada y cierta caracterización, es capaz de preparar raciones de comida para la tripulación. Cada cocinero o cocinera comienza con un repertorio de recetas básicas, pero a medida que avanza la historia, tienen la oportunidad de aprender nuevas y más complejas recetas. La cocina no solo se trata de alimentar al equipo, sino también de elevar el ánimo y la moral en el barco, convirtiendo cada comida en una experiencia que refleja el carácter y el estilo único del cocinero.

Habilidad Básica:

COCINAR: Tienes acceso a recetas de cocina y eventos culinarios.

PELEA +2: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

COCINAR NIVEL 2: Es capaz de crear recetas propias con efectos totalmente aleatorios, no obstante este tipo de comidas siempre suele tener algún efecto secundario. (Bajo supervisión del máster).

PELEA +2: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

COCINERO/A

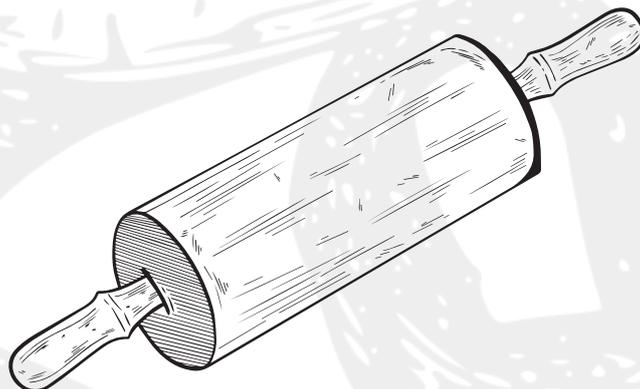
Secundarias:

HEMORRAGIA: Un ataque que cause Hemorragia tiene la capacidad de desangrar (Véase estado HEMORRAGIA) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) tras el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Hemorragia puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del HEMORRAGIA está limitado a una vez por día.

AMPUTAR: Un ataque amputador tiene la capacidad de cercenar una extremidad (Véase estado AMPUTADO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) durante el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. AMPUTAR puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del AMPUTAR está limitado a una vez por partida.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

ENVENENAR: Aplica un veneno a la comida, quien sea afectado adquiere el estado alterado ENVENENADO/A. Se puede usar UNA VEZ POR REGISTRO.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

MATASANOS

Este personaje tiene la habilidad de aplicar ungüentos, vendas y otros remedios para cuidar la salud de la tripulación y prevenir efectos adversos. Se encarga de mantener al equipo en buen estado de salud, actuando como el guardián de su bienestar y mitigando los efectos perjudiciales que puedan surgir durante las travesías. Su destreza en el uso de remedios es vital para garantizar la resistencia y la vitalidad de la tripulación en medio de las adversidades marítimas.

Habilidad Básica:

CREAR Y APLICAR UNGÜENTOS: Los matasanos reciben una cantidad de recursos por registro para hacer sus crafeos y poder aplicarlos. Esta habilidad da acceso a la lista de crafeos.

ANESTESIA: Un ataque aturdidor tiene el poder de dejar fuera de combate (Véase estado ATURDIDO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas contundentes sin ser detectado por la víctima, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ATURDIDOR está limitado a una vez por registro.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

MEDICINA EXPERIMENTAL: Él matasanos es capaz de crear tratamientos contra enfermedades y heridas extremadamente graves, no obstante este tipo de curación siempre suele tener algún efecto secundario. (Bajo supervisión del máster).

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

MATASANOS

Secundarias:

TRANSMITIR ENFERMEDAD: Es capaz de generar el estado alterado Enfermo/a cuando examina a algún paciente. (Bajo supervisión del máster).

HEMORRAGIA: Un ataque que cause Hemorragia tiene la capacidad de desangrar (Véase estado HEMORRAGIA) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) tras el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Hemorragia puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del HEMORRAGIA está limitado a una vez por día.

LISIAR: Un ataque que cause lisiar tiene la capacidad de incapacitar una extremidad (Véase estado LISIADO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) durante el combate. Esta habilidad puede ser ejecutada con cualquier arma y en cualquier momento. Lisiar puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del LISIAR está limitado a una vez por día.

AMPUTAR: Un ataque amputador tiene la capacidad de cercenar una extremidad (Véase estado AMPUTADO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) durante el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. AMPUTAR puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del AMPUTAR está limitado a una vez por partida.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

RUFIÁN

Este personaje, adaptándose al entorno del mundo en el que vive, ha perfeccionado habilidades propias de los bajos fondos, incluyendo el arte del robo, la mentira, el saqueo de cofres y la eliminación eficaz de la competencia. Encarna la esencia pura de un auténtico pirata, navegando los océanos con astucia y destreza, utilizando cualquier medio necesario para alcanzar sus objetivos en un mundo donde la supervivencia se mide por la audacia y la habilidad.

Habilidad Básica:

ROBAR: Cualquier personaje puede robar cualquier objeto físico, pero un personaje con esta habilidad puede colocar una pinza de color negro en la bolsa del objetivo que deseas robar. Esta habilidad se usa previo aviso a un máster. Éste acudirá al personaje robado para sustraerle lo que le ha sido arrebatado, evitando en cualquier momento que éste pueda descubrir al ladrón por medio de un *metajuego* involuntario. Cualquier contacto visual con el objetivo anula la habilidad.

FORZAR CERRADURA: Esta habilidad brinda la capacidad de abrir cerraduras en cofres y puertas, siendo crucial en la realización de algunas dungeons.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

SIGILO. Un personaje con esta habilidad puede intentar superar una dungeon sin tener que enfrentarse a todos los enemigos frontalmente.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

RUFIÁN

Secundarias:

HEMORRAGIA: Un ataque que cause Hemorragia tiene la capacidad de desangrar (Véase estado HEMORRAGIA) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) tras el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Hemorragia puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del HEMORRAGIA está limitado a una vez por día.

AMPUTAR: Un ataque amputador tiene la capacidad de cercenar una extremidad (Véase estado AMPUTADO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) durante el combate. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas que posean filo, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. AMPUTAR puede ser la clave para acabar rápidamente con algún tipo de monstering. Es importante destacar que el uso del AMPUTAR está limitado a una vez por partida.

FULMINANTE RASTRERO: Un ataque fulminante rastrero tiene el poder de dejar fuera de combate (estado LETAL) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas de filo a corta distancia y sin ser detectado, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ataque fulminante está limitado a una vez por registro.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

FORZAR CERRADURA MEJORADA: Otorga una lista de combinaciones más pequeña por lo que abrir un cofre o una puerta requerirá menos tiempo.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

RUFIÁN

ATURDIDOR: Un ataque aturdidor tiene el poder de dejar fuera de combate (Véase estado ATURDIDO/A) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada con armas contundentes sin ser detectado por la víctima, aunque, según la trama, este ataque puede estar vinculado a otro tipo de arma. Es importante destacar que el uso del ATURDIDOR está limitado a una vez por registro.

ESCAPISTA: Una vez por registro permite soltarte de cualquier atadura, o salir de cualquier celda en la que se le retenga.

OCULTAR OBJETO: Si te roban puedes ocultar un objeto concreto que lleves en tu bolsa.

VENENOS: Tiene el poder de dejar fuera de combate (estado LETAL) a un personaje (PJ) o personaje no jugador (PNJ) de inmediato. Esta habilidad debe ser ejecutada colocando una pinza o un gomet en la comida del objetivo sin ser detectado. Puede usarse una vez al día. (Bajo supervisión del máster).



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

MÍSTICO/A

Sin duda, uno de los personajes más singulares de la tripulación, con habilidades mágicas o divinas que escapan a la comprensión humana. Su capacidad para comunicarse con bestias marinas o conectarse con dioses de diversas índoles es invaluable para la tripulación. Aporta una dimensión única al grupo, elevando la experiencia de navegación a un plano que va más allá de las habilidades convencionales, incorporando lo místico y lo sobrenatural al fascinante mundo de la piratería.

Habilidad Básica:

SENSIBILIDAD NATURAL: Posee una alta sensibilidad que le permite comprender el mundo animal más allá de sus límites. Esta habilidad otorga la capacidad de comunicarte con animales, permitiendo no solo evitar enfrentamientos, sino incluso establecer alianzas con ellos.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

SENSIBILIDAD SOBRENATURAL: Posees la capacidad de ver fantasmas y seres sobrenaturales, e incluso puedes intentar comunicarte con ellos. Tu percepción única te coloca en sintonía con dimensiones más allá de lo común, permitiéndote interactuar con entidades que escapan a la vista de la mayoría.

Rezos y hechizos (Secundarias):

LEVÁNTATE Y ANDA: Este rezo o ritual tiene el poder de devolver a un compañero de entre los muertos sin requerir que atraviese las estancias de Davy Jones. Sin embargo, el personaje resucitado verá mermadas sus facultades, adoptando un estado similar al de un zombie. Puede usarse una vez por registro.

INVOCAR A LA MADRE NATURALEZA O AL DIOS DE TURNO: El místico tiene la capacidad de solicitar el favor de entidades divinas o de la propia naturaleza, obteniendo información valiosa o cualquier tipo de recurso que pueda necesitar. Su conexión especial con lo sobrenatural le permite acceder a fuentes de conocimiento y poder más allá de los límites convencionales, haciendo de esta habilidad una herramienta única y versátil en la travesía marítima. Puede usarse una vez por registro.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

MÍSTICO/A

LA MARCA NEGRA: Un místico puede invocar las leyes sagradas de la piratería o las directrices de su dios para establecer un pacto inquebrantable. Cualquier personaje que rompa esta promesa o pacto será marcado, y ni siquiera Davy Jones podrá devolverlo a la vida. Esta capacidad infunde un respeto sobrenatural a los acuerdos y códigos éticos de la tripulación, estableciendo consecuencias trascendentales para aquellos que osen quebrantar las leyes establecidas. Puede usarse una vez por partida. (Bajo supervisión del máster).

INVOCAR LA TORMENTA: El místico tiene la capacidad de enfurecer al mar y desencadenar una tormenta que acaba con todas las naves cercanas al barco del invocador. Esta habilidad sobrenatural representa un acto de poder impresionante, pero también lleva consigo consecuencias significativas. Puede usarse una vez por partida. (Bajo supervisión del máster).

RITUAL MULTIUSO: Este poderoso ritual, proveniente de mundos lejanos, otorga al invocador la capacidad de resolver casi cualquier problema. Sin embargo, el éxito del ritual está sujeto al cumplimiento de un sacrificio impuesto. La versatilidad de esta habilidad ofrece al místico una herramienta poderosa, pero el precio a pagar puede variar y requerir decisiones cuidadosas para equilibrar los beneficios y las consecuencias. Puede usarse una vez por partida. (Bajo supervisión del máster).

LAZO DE SANGRE: El místico tiene la capacidad de establecer un lazo con cualquier personaje siempre que la conexión sea voluntaria. En este vínculo, el daño que reciba el místico será transferido al personaje enlazado. Esta habilidad crea una conexión profunda entre ambos, compartiendo tanto los peligros como los beneficios, consolidando una relación única y simbiótica en medio de las adversidades marítimas. Puede usarse una vez por registro.

MALDECIR UN OBJETO: El místico tiene la capacidad de imbuir un objeto con una desventaja a voluntad. La víctima de ese objeto se verá impedida de desprenderse de él, ya que la maldición lo vincula de alguna manera. Esta habilidad confiere al místico un poder sutil pero efectivo para influir en la dinámica y las decisiones de los demás. Puede usarse una vez por registro. (Bajo supervisión del máster).



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

ERUDITO/A

Este personaje embarcado en un navío pirata es una auténtica rareza, pero nunca viene mal alguien capaz de leer y escribir, y una sólida formación intelectual en temas de toda índole. Su búsqueda de conocimientos antiguos lo convierte en un experto en las sagradas escrituras de los piratas. Aunque no destacan como grandes guerreros, han perfeccionado el arte de vencer a tripulaciones enteras a través de una burocracia infinita, utilizando astutas estrategias y conocimientos para retorcer la leyes a su conveniencia.

Habilidad Básica:

PARLAMENTO: La ley principal del mundo pirata. Cuando se grita en alto, todos los jugadores deben acatarla de inmediato, incluso dejando lo que estaban haciendo, como una pelea de taberna, y escuchar lo que dice el personaje sometiéndolo a debate. Esta orden impone una pausa inmediata y obliga a la tripulación a participar en la discusión, reflejando la importancia y la solemnidad de la decisión que se está tomando.

LEER Y ESCRIBIR: Pues eso... El personaje no es analfabeto, tiene la capacidad de leer y escribir. Da acceso a la lectura de documentos complejos.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

LEYES PIRATAS: Habilidad característica de jueces y abogados. Sin esta competencia, no puedes representar a nadie como abogado en un juicio, ni tampoco ser elegido juez. En un juicio donde solo haya un abogado, este ganará automáticamente a favor de la parte que lo tenga. Todos los juicios deben ser roleados, a menos que los MÁSTERS decidan lo contrario. En un juicio, el abogado puede decidir la forma más oportuna de resolver el conflicto, ya sea a través de un duelo singular a espada o pistola, un duelo de insultos, o cualquier otra idea que se le ocurra.



ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

ERUDITO/A

Secundarias:

IDIOMA EXTRA: El personaje es capaz de hablar dos idiomas adicionales aparte de su lengua materna determinada por su trasfondo. En caso de poseer la habilidad de LEER Y ESCRIBIR, también puede leer y escribir en los idiomas seleccionados.

IDIOMA EXTRA II: El personaje es capaz de hablar dos idiomas adicionales aparte de su lengua materna determinada por su trasfondo. En caso de poseer la habilidad de LEER Y ESCRIBIR, también puede leer y escribir en los idiomas seleccionados.

FALSIFICAR: Esta habilidad concede la capacidad de crear una copia prácticamente indetectable de un documento, una caligrafía o una firma que esté en posesión del falsificador en el momento de crear el documento falso.

COMPARAR CALIGRAFÍA: Esta habilidad posibilita determinar si un documento es auténtico o ha sido falsificado. Para esta evaluación, el personaje debe disponer de un documento real del mismo tipo para compararlo con la supuesta falsificación.

DAR FE: Esta habilidad concede la capacidad de otorgar veracidad a un contrato o cualquier documento mediante la firma del personaje. El incumplimiento de dicho contrato puede acarrear consecuencias desastrosas, ya que los dioses del mar, especialmente Davy Jones, tomarán medidas al respecto. La firma del personaje no solo es un acto legal, sino también un pacto divino con fuerzas sobrenaturales.

CONTABILIDAD: Esta habilidad habilita al personaje para gestionar de manera legal y eficaz las cuentas de cualquier actividad económica o administrativa. Además, proporciona la capacidad de obtener beneficios adicionales en ciertos cambios de divisas, aprovechando su destreza en el ámbito financiero para maximizar los recursos de la tripulación.

INMUNIDAD AL MISTICISMO: El personaje que posee este don es tan sumamente racional que no se ve afectado por casi ningún tipo de magia ni ritual, ya sea dañino o beneficioso. Su mente lógica y pragmática actúa como un escudo contra las influencias místicas, proporcionándole una inmunidad única en situaciones que involucren fuerzas sobrenaturales.

MAESTRO DE CASI TODO: Esta habilidad confiere al erudito la capacidad de enseñar otras habilidades que ya conozca, permitiéndole ayudar a los miembros de su tripulación a mejorar sus capacidades existentes. Su conocimiento extenso y su habilidad para transmitir sabiduría hacen de este erudito una figura invaluable para el crecimiento y desarrollo de la tripulación en diversas áreas.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

BARDOS

Bardos, esos extraños seres que destacan por su insuperable carisma y su habilidad para ser el centro de atención en todo momento. No hay tripulación que se precie que no tenga al menos uno de ellos entre sus filas, aunque la mayoría no sabe exactamente cómo llegaron ahí. Si buscas que tu tripulación adquiera renombre (y un poco de calorcito por la noche), no dejes escapar a un buen bardo. Su capacidad para entretener, inspirar y darle un toque especial a las historias hace de ellos una adición invaluable a cualquier tripulación pirata.

Habilidad Básica:

SEDUCIR: Una vez por registro puedes seducir a cualquier personaje, sea cual sea su género, para escapar de una situación, convencer a alguien de que te ayude con algo, o ganarte algún favor.

NOTA: No puedes pedir a los personajes que actúan contra sí mismos ni contra la integridad de sus vidas.

NOTA 2: Para usar esta habilidad debes de hablar con el personaje objetivo durante al menos un par de minutos, haciendo contoneos y gestos de coqueteo, como guiñar un ojo, morder un labio, o cosas de esa índole.

ALTERNE: Eres capaz de satisfacer los más bajos instintos de otra persona a cambio de dinero o favores. Para rolear esta habilidad basta con dar un pequeño masaje en los hombros. Si la persona que recibe el masaje se siente incómoda con ello, se puede rolear totalmente sin contacto.

Habilidad Básica 2: (Solo disponibles si el personaje es de clase única).

PUESTA EN ESCENA: Pincha música, canta, baila o da un espectáculo bochornoso, da igual, el Bardo tendrá acceso al escenario y ganará una cantidad indecente de oro por su actuación.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

ARQUETIPOS DE LAS TRIPULACIONES

BARDOS

Secundarias:

INFUNDIR RUMOR: Una vez por registro puedes escribir un rumor en una nota de papel, con tu nombre en una esquina y echarlo al buzón de la ciudad. El rumor puede ser falso o verídico, habrá que indicarlo marcando con V o F al lado de vuestro nombre. Los másters lo introducirán usando otros jugadores y/o PNJs.

INFORMANTES: Una vez por registro puedes recibir uno o varios rumores de los que otras personas o Masters infunden.

EMBAUCAR: Permite contestar “Si o No” según convenga tras ser recibir la habilidad de TORTURA.

FORZAR CERRADURA. Permite al jugador abrir cerraduras, desde cofres hasta puertas.

CHISTE ATURDIDOR: Si cuentas un chiste inesperado y alguien se ríe se quedará ATURDIDO durante unos segundos.

ELOCUENCIA: Obliga al objetivo a atender al bardo.

IDIOMA EXTRA: El personaje es capaz de hablar dos idiomas adicionales aparte de su lengua materna determinada por su trasfondo. En caso de poseer la habilidad de LEER Y ESCRIBIR, también puede leer y escribir en los idiomas seleccionados.

PELEA +1: Se trata de la habilidad del personaje para propinar golpes a todo lo que se mueva, prescindiendo del uso de armas mortales. Las peleas de taberna se consideran un arte sagrado dentro de las leyes piratas y son de cumplimiento obligatorio. El ganador de una pelea siempre debe recibir una recompensa del perdedor, incluso si es tan modesta como una moneda de cobre. Las peleas deben ser roleadas y pactadas entre los dos jugadores. En combate, tras un mínimo roleo, ambos gritan su nivel y se continúa teniendo en cuenta que quien más nivel tenga ganará la pelea.

