

MADELEINE ARCHER

“Vas a dejarme ir contigo. Y no sólo porque soy perfectamente capaz de defenderme sola. Lo harás porque no sabes distinguir un vaso etrusco de un cáliz mesopotámico. Además... seguro que David estaría dispuesto a llevarme si se lo pidiese.”

(Madeleine ante la negativa de “Lobo” McReady de dejarla acompañarlo al Nepal)

Aspecto Físico: Cuentas con veinte años. Tienes el pelo castaño rojizo, largo y lacio, así como ojos verdes y seductores. Eres de mediana estatura, delgada y más atractiva que exuberante. Vistes de forma recatada e inocente cuando la ocasión lo requiere, siempre con tonalidades blancas, rosas y pastel.

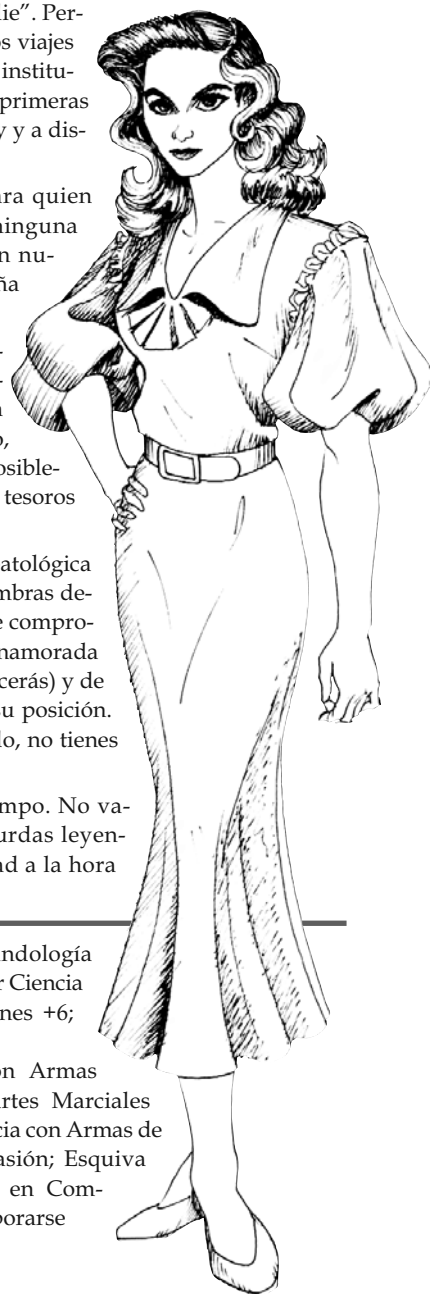
Historial: Aunque lo odias, tu padre y tus más allegados te suelen llamar “Maddie”. Perdiste a tu madre con tan sólo cuatro años y, desde entonces, debido a los continuos viajes de tu padre, tu educación fue una síntesis de aquello que te enseñaban las estrictas institutrices británicas y tu guardaespaldas y chofer, Rick “Lobo” McReady. Mientras las primeras te inculcaron buenos modales y urbanidad; el mercenario te enseñó a beber whisky y a disparar un arma.

Intentaste entrar en la universidad pero te viste frustrada por tu padre, para quien sólo eras la futura madre de sus nietos. Lo cierto es que, aunque no has ido a ninguna universidad, conseguiste trabajos como secretaria y ayudante de despacho en numerosas agencias de arte y antigüedades, habiéndote convertido en una pequeña experta en dicho mundillo.

Debido a una elaborada fachada como “niña buena” y a tu carácter, te has adentrado en el mundo del contrabando de obras de arte y piezas arqueológicas. A través de tu actual empleo en una prestigiosa casa de subastas, tienes acceso a información de primera mano que vendes o cambias al mejor postor. Por supuesto, nadie conoce esta doble vida que llevas desde hace dos años. Si saliese a la luz posiblemente tendrías algún problemilla con la justicia (¡malditas leyes sobre aduanas y tesoros nacionales!)

Personalidad: Eres rebelde, inconformista, caprichosa, chantajista y mentirosa patológica (uno de los efectos secundarios que tiene el llevar una doble vida es que te acostumbras demasiado a mentir) No crees en el plan que ha pensado tu padre para tí, habiéndote comprometido con David para tener contento al viejo Douglas Archer. De quien sí estás enamorada perdidamente es de “Lobo” McReady, a quien admiras (aunque jamás se lo reconocerás) y de quien has aprendido todas tus malas costumbres, impropias de una señorita de su posición. De hecho tienes una gran afición por las bebidas fuertes, a las cuales, por otro lado, no tienes mucha resistencia, emborrachándote con mucha facilidad)

Para ti, el contrabando de piezas arqueológicas es sólo un divertido pasatiempo. No valoras lo más mínimo su naturaleza como tesoro histórico o las patrañas y absurdas leyendas que giren en torno a ellas: lo único que te interesa es el riesgo y la dificultad a la hora de conseguirlas.



Nivel: Heroína Nivel 5 (Rápida 3 + Intrépida 2)

Defensa: 18

Puntos de golpe: 39

Ataque base: +3

Iniciativa: +2

Reputación: +1

Tiros de salvación: FOR +5, REF +4, VOL +2

Características: FUE 8 (-1), INT 12 (+1), DES 15 (+2), SAB 14 (+2), CON 10 (+1), CAR 14 (+2)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +2 (1d3-1), Walther PP +5 (2d4, 8 balas)

Habilidades: Conducir +6; Escapismo +7; Idiomas (francés, alemán, italiano, inglés); Juegos de

Manos +8; Saber Mundología +7; Saber Arte +7; Saber Ciencia Arcana +5; Demoliciones +6; Engañar +5

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Aguante; Artes Marciales Defensivas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Evasión; Esquiva Asombrosa 1; Pericia en Combate; Sin Miedo; Incorporarse

HANS VON WAGNER

“Hay poderes que van más allá de nuestra comprensión, caballeros. Harían bien en no tomarse esto a broma.”

(imperturbablemente serio ante un grupo de matones y asesinos, en algún tugurio nepalí, a cientos de kilómetros del último punto civilizado)

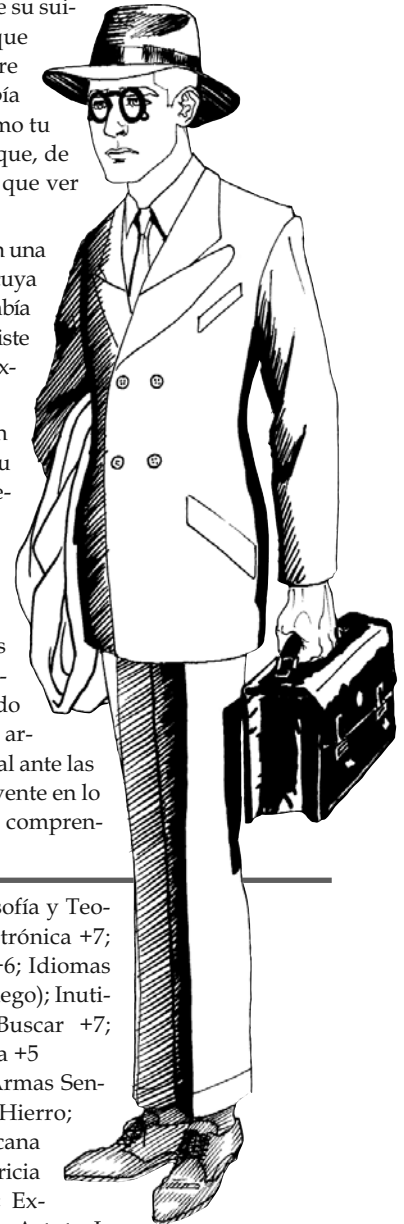
Aspecto Físico: Eres un joven de tez pálida, con apenas veinticinco años recién cumplidos. Pelo corto rubio y ojos azules. Más interesante que apuesto, eres de mediana estatura aunque algo flacucho. Vistes de forma discreta, siempre con colores apagados e intentando por todos los medios no llamar la atención. A todas partes llevas un maletín con libros y un kit completo para examinar antigüedades (guantes, bolsitas...)

Historial: Tu padre era un brillante historiador, experto en cultura antigua del Museo Histórico de Berlín. Acababas de entrar en la facultad cuando recibiste la terrible noticia de su suicidio. Sabías que el comportamiento de tu padre se había enrarecido desde que comenzara a relacionarse con círculos ocultistas de la alta sociedad alemana. Siempre sospechaste que algo importante había descubierto y que, de alguna forma, eso le había llevado a tan trágicos extremos. Sin embargo, tanto tu hermano mayor, Günther, como tu madre preferían creer la versión que todos sus “colegas” profesionales mantenían: que, de un tiempo a esa parte, el prestigioso erudito se había vuelto loco... ¡pues sólo había que ver la clase de tonterías que había estado investigando para darse cuenta!

Por lo poco que pudiste saber de aquellas “tonterías”, tu padre parecía obsesionado con una figura mitológica, un supuesto guerrero nórdico al que la muerte no podía derrotar y cuya presencia en culturas y civilizaciones tan dispares (egipcios, mesopotámicos, mogoles...) había comenzado a obsesionarlo. Ignorando los avisos de familiares, profesores y amigos; seguiste profundizando en aquello que tu padre había dejado a la mitad... lo cual te llevó a ser expulsado de la universidad y a ganarte la antipatía de tu hermano Günther.

Fue recopilando sus trabajos cuando un grupo de misterioso individuos se puso en contacto contigo. No dijeron sus nombres pero aseguraban ser viejos amigos de tu padre y querían tener acceso a sus notas. Sin embargo, sospechaste que aquellos sujetos, tras su halo de misterio y secretismo, tenían algo que ver en la muerte de tu padre. Rechazando la oferta de unirse a ellos, no tardaste en ver cómo tus problemas aumentaban cuando el mismo Gobierno alemán comenzó a perseguirte. Ante unas falsas acusaciones de espionaje, te viste forzado a dejar Alemania.

Personalidad: Serio, educado, calculador, sin un ápice de sentido del humor: eres un frío y directo alemán que no cree en los eufemismos. Estas obsesionado con averiguar qué fue aquello que le costó la vida a tu padre (estando cada vez más convencido de que no fue un suicidio, sino un asesinato...). Sientes verdadera fascinación por la arqueología y los misterios que hay tras ella, haciendo gala de un respeto casi reverencial ante las reliquias que encuentras a tu paso. Pese a tu racionalismo empírico, eres un total creyente en lo que respecta a ciencias ocultas y estás convencido que hay fuerzas que escapan a la comprensión del ser humano.



Nivel: Héroe Nivel 5 (Listo 3 + Cinético de campo 2)

Defensa: 13

Puntos de golpe: 26

Ataque base: +3

Iniciativa: +1

Reputación: +1

Tiros de salvación: FOR +3, REF +4, VOL +6

Características: FUE 8 (-1), INT 16 (+3), DES 12 (+1), SAB 14 (+2), CON 10 (+0), CAR 13 (+1)

Habilidades: Artesanía Química +9; Saber Tecnología +9; Investigar +11; Descifrar Escritura +11; Saber Ciencia Arcana +11; Descubrir +9; Saber

Historia +11; Saber Filosofía y Teología +9; Artesanía Electrónica +7; Averiguar Intenciones +6; Idiomas (alemán, inglés, latín, griego); Inutilizar Mecanismo +7; Buscar +7; Conducir +5; Diplomacia +5

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Voluntad de Hierro; Culto (Saber Ciencia Arcana e Historia); Diligente; Pericia en Combate; Lingüista; Explotar Debilidad; Defensa Astuta; Improvisación Científica

XINNG LAU

“El río nunca se pregunta donde va. Simplemente, fluye hasta llegar a él, a su destino...”

(proverbio “zen” de Xinng Lau)

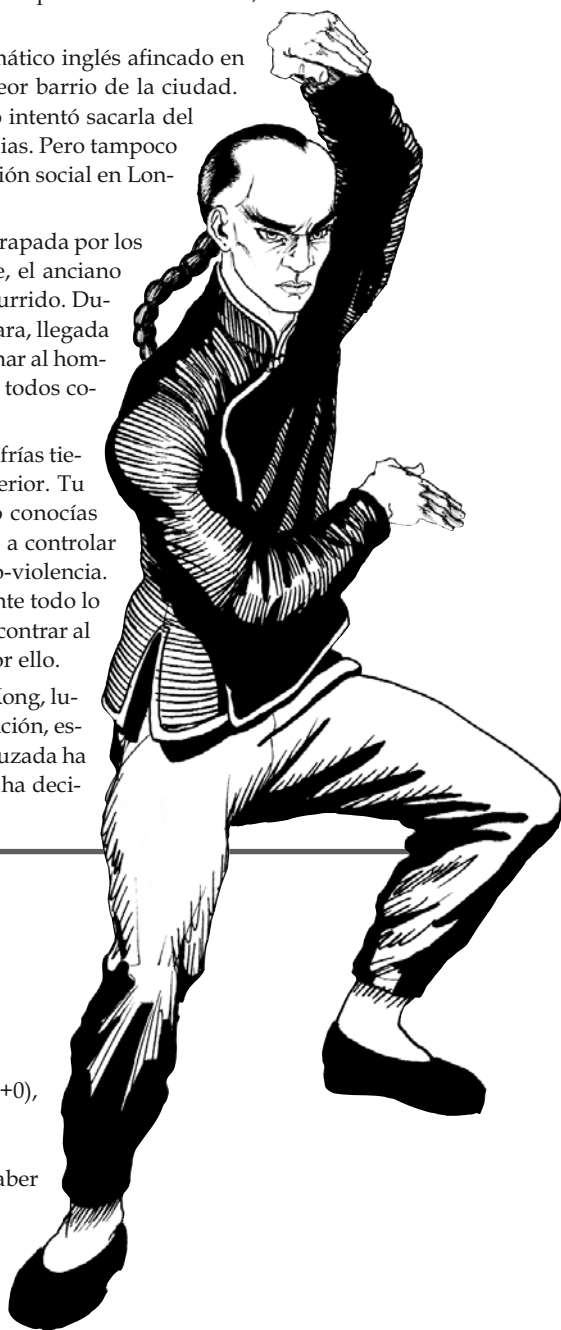
Aspecto Físico: Tienes treinta y pocos años. Eres atlético, de estatura media, con la cabeza rapada a excepción de una larga y elaborada coleta. Tus rasgos orientales están levemente suavizados por tu mestizaje, ya que tu padre fue un británico y tu madre una oriental. Prefieres llevar ropas oscuras, de mangas anchas y con bordados típicamente orientales. En tus manos, sostienes siempre un collar de cuentas, el cual manipulas constantemente, como forma de meditación silenciosa.

Historial: Lo poco que sabes de tu padre es que era un diplomático inglés afincado en Hong Kong. Tu madre, en cambio, ejercía de prostituta en el peor barrio de la ciudad. Cuando supo que se había quedado embarazada, el diplomático intentó sacarla del país: no podía permitir que siguiese viviendo en tales circunstancias. Pero tampoco podía llevársela consigo pues era hombre casado y con una posición social en Londres que debía proteger

Por desgracia, y aunque naciste sano y salvo; tu madre se vio atrapada por los sicarios que el dueño del burdel envió tras ella. Años más tarde, el anciano que te crió, en un rincón perdido al norte de China, te contó lo ocurrido. Durante años, aprendiste artes marciales junto a este viejo maestro para, llegada tu madurez, vengar la muerte de tu madre. Para ello, debías eliminar al hombre que años atrás había ordenado su muerte. Un hombre al que todos conocen ahora como Monsieur Ravek.

Personalidad: Fuiste criado casi como un monje, en las duras y frías tierras del norte de China, habiendo vivido aislado del mundo exterior. Tu única tutela ha sido ese sabio y anciano mentor al que tan solo conocías como “Maestro Viento”. Aunque temperamental, has aprendido a controlar tus impulsos, habiendo sido educado en ideales pacifistas y de no-violencia. Muestras un profundo sentimiento de curiosidad y fascinación ante todo lo referente al mundo occidental, aunque tu principal obsesión es encontrar al hombre responsable de la muerte de tu madre y hacerle pagar por ello.

Así, has vivido los últimos dos años en las callejuelas de Hong Kong, luchando contra el imperio del crimen de Ravek para llamar su atención, esperando pacientemente el momento en que cometa un error. Tu cruzada ha llamado la atención del servicio de inteligencia británico, el cual ha decidido ponerte en nómina.



Nivel: Héroe Nivel 5 (Fuerte 3 + Artista marcial 2)

Defensa: 16

Puntos de golpe: 34

Ataque base: +5

Iniciativa: +2

Reputación: +0

Tiros de salvación: FOR +3, REF +6, VOL +1

Características: FUE 15 (+2), INT 8 (-1), DES 15 (+2), SAB 10 (+0),
CON 13 (+1), CAR 12 (+1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +7 (1d6+4)

Habilidades: Saltar +5; Idiomas (chino, inglés); Trepar +7; Saber
Mundología +2; Escapismo +4; Moverse en Silencio +4

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Artes Marciales de Combate; Artes Marciales Defensivas; Ataque Poderoso; Golpe Cuerpo a Cuerpo Mejorado (+2); Competencia con Armas Arcaicas; Arma Viviente 1d6; Patada Voladora

RICK "LOBO" MCREADY

"Claro que soy americano, maldita sea. Alguien tiene que poner algo de estilo a este grupo, ¿no?"
(*"Lobo"* McReady poniendo sus botas en lo alto del escritorio de Sir Douglas Archer)

Aspecto Físico: Cuarenta y tantos años, ojos claros, cabeza afeitada y barba de tres días. Tu tez tiene una leve tonalidad rojiza debido a tus raíces indias. Ojos pequeños y una sonrisa marcada por una pequeña cicatriz en la comisura de tus labios. Fumas apuestos habanos y llevas siempre contigo un viejo colgante tribal, el cual representa la cabeza y fauces de un lobo (una imagen idéntica al antojo que tienes en el pecho) Vistes una cazadora marrón gastada, pantalones militares, sombrero y botas a juego.

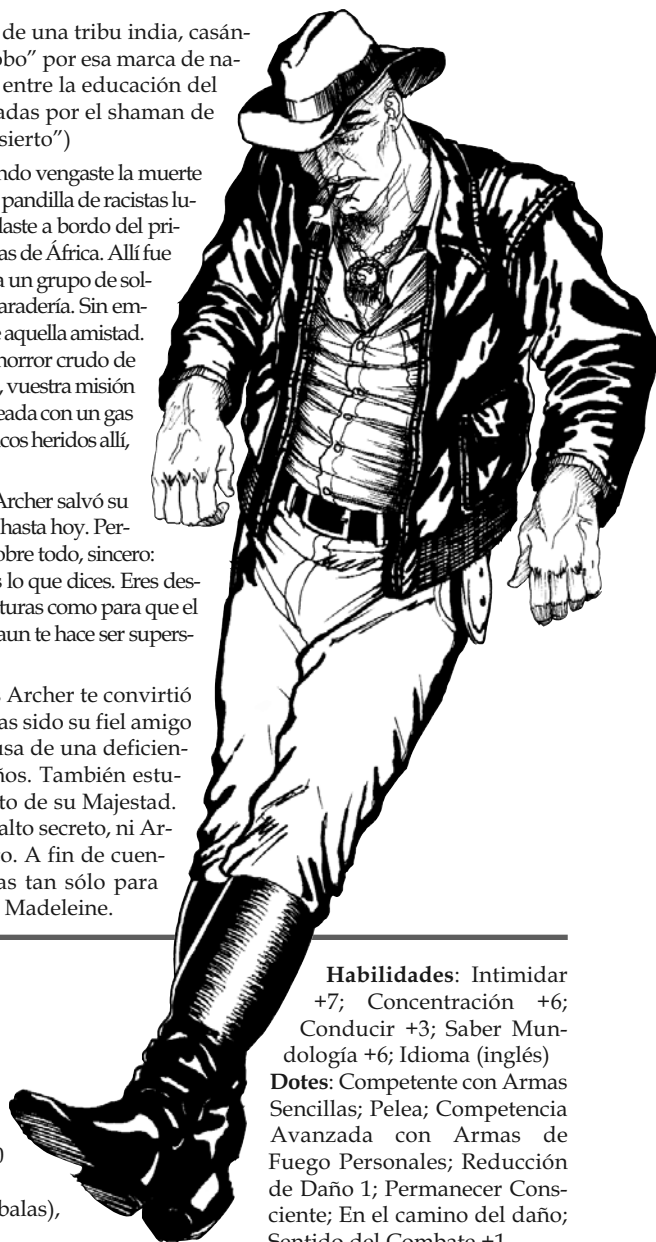
Historial: Por lo que te han contado, tu padre fue uno de los últimos forajidos de un "salvaje oeste" ya en decadencia. De sus proezas y hazañas no queda nada escrito y esa es una de las razones por las que llevas un diario: no quieres que, llegado el momento, la gente no recuerde tus propias aventuras.

Lo que sí sabes de tu padre es que acabó sus días en el seno de una tribu india, casándose con una nativa de cuya unión nacerías tú. Te llamaron "Lobo" por esa marca de nacimiento que tienes en el pecho. Viviste una infancia dividida entre la educación del hombre blanco y las tradiciones ancestrales de la tribu (enseñadas por el shaman de la misma, un viejo amigo de tu padre llamado "Águila del Desierto")

Con apenas dieciocho años, te viste obligado a dejar la reserva cuando vengaste la muerte de tus progenitores pues éstos fueron asesinados a sangre fría por una pandilla de racistas lugareños, naturales de un pueblo cercano. Perseguido por la ley, te colaste a bordo del primer barco que salía de los Estados Unidos, el cual te llevó hasta las costas de África. Allí fue donde comenzaste tu carrera como mercenario: no tardaste en unírte a un grupo de soldados de fortuna con los que aprendiste el oficio y el valor de la camaradería. Sin embargo, tu experiencia en la Primera Guerra Mundial cerró las puertas de aquella amistad. Luchaste en las trincheras y fue allí donde, además de contemplar el horror crudo de la contienda, rompiste con tus viejos camaradas. En un momento dado, vuestra misión era debilitar la resistencia británica en una zona que iba a ser bombardeada con un gas tóxico experimental. Fue entonces cuando te negaste a dejar a los británicos heridos allí, tal y como vuestro patrón os había ordenado hacer.

Gracias a tu insubordinación, el por aquel entonces cabo Douglas Archer salvó su vida esa noche. Y entre él y tú se forjó una amistad que ha perdurado hasta hoy. Personalidad: Bravucón, mal educado, impetuoso, algo cascarrabias y, sobre todo, sincero: siempre dices lo que piensas... aunque lo cierto es que jamás piensas lo que dices. Eres desconfiado por naturaleza, creyendo que has vivido las suficientes aventuras como para que el mundo no te guarde muchas más sorpresas. Eso sí: tu herencia india aun te hace ser supersticioso ante cualquier cosa relativa a los espíritus.

Desde que salvases su vida en el campo de batalla, Douglas Archer te convirtió en su guardaespaldas personal. Durante más de quince años, has sido su fiel amigo y confesor: estuviste a su lado cuando su esposa falleció, a causa de una deficiencia cardíaca, dejándole con una pequeña de apenas cuatro años. También estuviste junto a él cuando entró a formar parte del Servicio Secreto de su Majestad. Sin embargo, y aunque sabes que está involucrado en temas de alto secreto, ni Archer comenta nada sobre ello ni tú haces preguntas al respecto. A fin de cuentas, no es raro que Sir Douglas desaparezca semanas enteras tan sólo para regresar sano y salvo... y cargado de regalos para su pequeña Madeleine.



Nivel: Héroe Nivel 5 (Duro 3 + Guardaespaldas 2)

Defensa: 14

Puntos de golpe: 57

Ataque base: +3

Iniciativa: +1

Reputación: +1

Tiros de salvación: FOR +6, REF +5, VOL +1

Características: FUE 15 (+2), INT 8 (-1), DES 12 (+1), SAB 10 (+0), CON 15 (+2), CAR 13 (+1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +6 (1d6+2), Pistola .45 +4 (2d6, 7 balas), Subfusil Thompson M1921 +4 (2d8, 50 balas)

Habilidades: Intimidar +7; Concentración +6; Conducir +3; Saber Munología +6; Idioma (inglés)

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Pelea; Competencia Avanzada con Armas de Fuego Personales; Reducción de Daño 1; Permanecer Consciente; En el camino del daño; Sentido del Combate +1

DAVID WILSON-HARRIS

“Me temo que tengo pedirle que se retracte de lo dicho, señor. De lo contrario me verá obligado a exigir una satisfacción...”
(Wilson-Harris a un monumental matón, en algún tugurio de los suburbios parisinos)

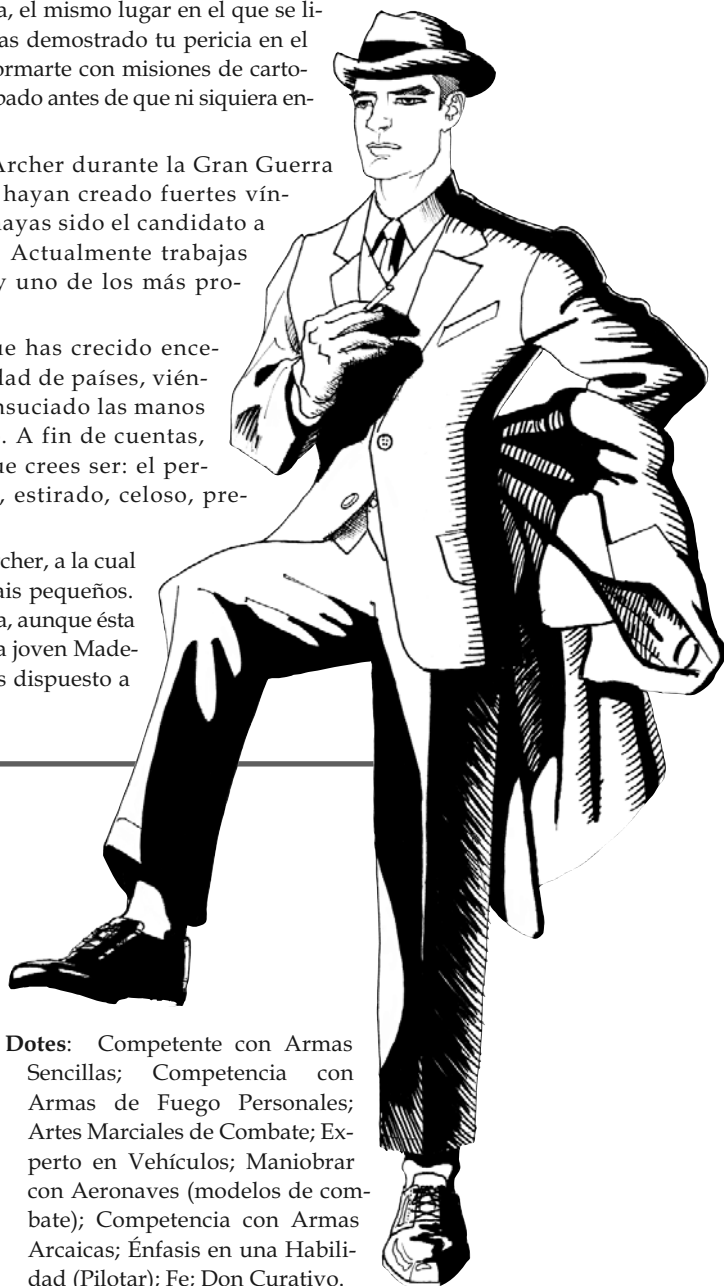
Aspecto Físico: Tienes veinticinco años aunque aparentas menos (unos veinte o veintiuno) Ojos marrones, pelo castaño claro, rizado. Eres bien parecido, alto, atlético y te mantienes en perfecta forma física. Te das cierto aire de superioridad que transmites con la mirada y en cada uno de tus gestos. Vistes impecablemente, tanto en ocasiones especiales como en el día a día, prestando atención a cada detalle de tu aspecto.

Historial: Eres el único hijo de una rica familia británica, con extensa carrera militar. Acudiste a la mejor academia de toda Gran Bretaña, el mismo lugar en el que se licenciaron (con honores) todos tus antepasados. Has demostrado tu pericia en el manejo de aeronaves aunque has tenido que conformarte con misiones de cartografía pues la Primera Guerra Mundial ya había acabado antes de que ni siquiera entrases en la Academia.

Tu padre fue íntimo amigo de Sir Douglas Archer durante la Gran Guerra y ello hizo que entre vuestras dos familias se hayan creado fuertes vínculos, como, por ejemplo, que desde siempre hayas sido el candidato a tomar la mano de la joven Madeleine Archer. Actualmente trabajas para el ejército de su Majestad, como oficial y uno de los más prometedores pilotos de todo el país.

Personalidad: Eres un elegante rruiseñor que has crecido encerrado en una jaula dorada. Has visitado infinidad de países, viéndolos siempre a vista de pájaro: jamás te has ensuciado las manos y, la verdad, esperas seguir así mucho tiempo. A fin de cuentas, te han educado para convertirte en aquello que crees ser: el perfecto “oficial y caballero”. Arrogante, galante, estirado, celoso, prepotente y, por supuesto, caballeroso y formal.

Por otro lado, eres el prometido de Madeleine Archer, a la cual conoces (o al menos, crees conocer) desde que erais pequeños. Siempre has estado perdidamente enamorado de ella, aunque ésta siempre te había dado calabazas. Lo cierto es que la joven Madeleine es lo que más aprecias en esta vida y estarías dispuesto a cualquier cosa para protegerla de todo mal.



Nivel: Héroe Dedicado Nivel 5

Defensa: 15

Puntos de golpe: 27

Ataque base: +3

Iniciativa: +2

Reputación: +2

Tiros de salvación: FOR +3, REF +3, VOL +5

Características: FUE 14 (+2), INT 12 (+1),
DES 14 (+2), SAB 15 (+2), CON 10 (+0),
CAR 8 (-1)

Ataques: Cuerpo a cuerpo +5 (1d4+2), Browning High Power 9 mm +5 (2d6, 13 balas).

Habilidades: Averiguar Intenciones +5;
Avistar +7; Idiomas (francés, inglés); Saber Tácticas +7; Descubrir +6; Pilotar +12;
Curar Heridas +9; Artesanía Electrónica +5; Escuchar +3.

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Artes Marciales de Combate; Experto en Vehículos; Maniobrar con Aeronaves (modelos de combate); Competencia con Armas Arcaicas; Énfasis en una Habilidad (Pilotar); Fe; Don Curativo.