

ROCKET

Nació en la selva africana como un chimpancé normal, pero fue capturado y vendido a un brujo que experimentó con él hasta convertirlo en una criatura que puede transformarse en humano. Consiguió escapar de él, y desde entonces se ha sentido fuera de su hábitat, no importa donde fuera. Paso una temporada bajo la guía de un chaman nativo americano, que hizo lo que pudo para calmar la bestia que rugía en su interior. Después acabó formando parte de un grupo de fanáticos paramilitares, pero su líder estaba poseído por un demonio. Exorcizándolo fue cuando conoció a Bruce, y decidió seguirle en su nueva empresa de abrir una agencia de detectives

ROCKET

Concepto principal: "Hombre-Mono inadaptado"

Complicación: "Aunque la mona se vista de seda"

Otros aspectos: "Repulsión hacia la magia", "Fuertes impulsos animales", "Infancia traumática", "Entrenamiento paramilitar", "Conexión con espíritus indígenas"

HABILIDADES (Humano)

Allanamiento: +1
Armas de fuego: +4
Artesanía: +3
Atención: +3
Atletismo: +4
Conocimiento: +1
Convicción: +2
Disciplina: +2
Investigación: +1
Recursos: +1
Saber: +1
Vigor: +2

HABILIDADES (Mono)

Allanamiento: +1
Armas de fuego: +3
Atención: +3
Atletismo: +4
Convicción: +2
Disciplina: +2
Fuerza: +1
Intimidar: +1
Puños: +4
Sigilo: +1
Supervivencia: +1
Vigor: +2

PODERES

Cambio a bestia
Ecos de la bestia: +1 vista, movimiento arbóreo
Forma humana
Velocidad inhumana
Potencia inhumana

ESTRÉS

Físico ○○○
Mental ○○○
Social ○○
Armadura física 1

Más info sobre la creación de este PJ en esta entrada del blog
Dragom.club



PUNTOS DE DESTINO 2

NOTAS

En forma humana no tiene los poderes de velocidad ni potencia, y la iniciativa es +3. En forma de simio la iniciativa es +7. En ambas formas su aguda vista le da un bono +1 a las tiradas relacionadas, y es especialmente hábil para moverse entre las copas de los árboles. Posee un chaleco antibalas, y una pistola (daño 2)

BRUCE AYKROID

Lleva viendo fantasmas toda la vida, y eso le ha causado un montón de problemas. Ha aprendido a esconder su don de los "vivos" y se siente mucho más cómodo hablando con los espíritus. Aún así no es capaz de estarse quieto cuando presencia una injusticia y sigue tratando de usar sus dones para ayudar a la gente.

Ahora ha decidido abrir una agencia de detectives para resolver crímenes, y no le importa que su cliente ya este muerto

BRUCE AYKROID

Concepto principal: "Ectomante inquisitivo"

Complicación: "No se relacionarme con los vivos"

Otros aspectos: "Sentido del espectáculo", "Obedecer a la autoridad sólo trae problemas", "No hay enemigo demasiado grande", "Obsesionado con las conspiraciones", "No tolero a los abusones"

HABILIDADES

Allanamiento +1
Atención +3
Atletismo +2
Carisma +2
Conocimiento +2
Convicción +3
Disciplina +4
Interpretación +1
Investigación: +2
Recursos: +1
Saber: +3
Vigor +1

PODERES

Canalizar: Ectomancia
Hablar con los fantasmas

FOCOS

Gabardina encantada: Proporciona Armadura 3 contra los tres primeros impactos, y despues baja a Armadura 1

ESTRÉS

Físico ○○○
Mental ○○○○
Social ○○
Armadura física 3 (3 usos)
Armadura física 1 (ver Focos)

PUNTOS DE DESTINO 4

HECHIZOS MEMORIZADOS

Descarga de espíritus (ataque de espíritu de 3 aumentos): un impacto quinético a distancia que causa daño:3

Desvanecerse (velo de 3 aumentos): te vuelves invisible 1 asalto. Para verte deberán tirar Atención contra el resultado de la tirada del hechizo.

Poltergeist (maniobra de espíritu 3 aumentos): Atrae a espíritus que harán poltergeist en la escena durante un asalto, golpeando y arrojando objetos. Si en la escena ya hubiera espíritus neutrales puede etiquetarlos para que la maniobra dure toda la escena (también puede usar su aspecto de ectomante inquisitivo para lo mismo).

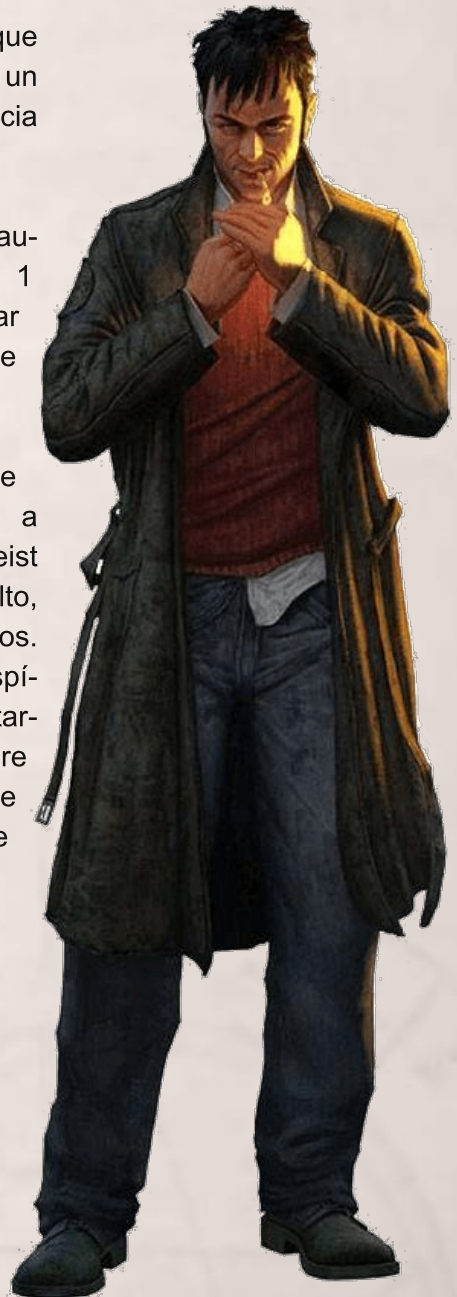


Ilustración de The Secret World (Funcom/EA)

ANYA IRIS

No se sabe mucho de Anya, sólo que le gustan las juergas nocturnas y dormir de día. Tiene un aspecto algo desaliñado pero moderno, siempre esta bebiendo de su petaca favorita, aunque no parece que le afecte mucho el alcohol. Lleva la marca del dios griego Momo, conocido por las burlas, críticas ácidas y juergas. Cuando se le pregunta sobre ello sólo responde con voz ensoñadora que fue su mayor fiestón. Irreverente y bocazas, no se sabe muy bien cómo se unió a la agencia de detectives. Apareció un día en la oficina y desde entonces se ha quedado, mostrándose muy útil en varios casos. Los demás suponen que Momo quiere algo de ellos pero aún no les ha hecho saber qué exactamente.

ANYA IRIS

Concepto principal: "Pacto con el dios Momo"

Complicación: "No puede tener la boca cerrada"

Otros aspectos: "Confiada en sí misma", "No cree en las reglas", "Siempre está observando", "Bromista", "Gran vida nocturna"

HABILIDADES

Allanamiento +1
Atención +2
Atletismo +2
Carisma +3
Convicción +5
Disciplina +4
Empatía: +2
Engañar: +1
Presencia: +1
Saber: +3
Vigor +1

PODERES

Marcado por el poder
Magia patrocinada: canalizaciones de espíritu
Caminante de mundos
Dureza inhumana
Debilidad: Hierro frío

HECHIZOS MEMORIZADOS

Que no pare la juerga (bloqueo de espíritu de 5 aumentos): sus movimientos erráticos y la suerte del borracho hace que sea difícil golpearle; requiere la petaca para usarlo

El peso de la crítica (ataque de espíritu de 4 aumentos): un impacto quinético de daño 4 físico

Burla atroz (maniobra de 5 aumentos): desmoraliza a un objetivo que tenga Disciplina 4 o menos, durante toda la escena. Requiere la petaca para usarlo, y el objetivo se resiste tirando Disciplina contra el resultado del lanzamiento. En su turno, la víctima puede gastar su acción en quitarse el aspecto "desmoralizado"



ESTRÉS

Físico ○○○○○○

Mental ○○○○

Social ○○○

1 consecuencia leve mental adicional

Armadura física 1

PUNTOS DE DESTINO 1

FOCOS

Petaca favorita: +1 Control Ofensivo y Defensivo en evocaciones de espíritu

NOTAS

A pesar de la ilustración, no usa una espada.

Ilustración de © Nosolorol 2015, obra de Javier Charro

TAYLOR FROST

Hijo de un demonio y una humana normal seguidora de un culto satanista, la infancia de Taylor entre los sectarios no fue nada fácil. Supo ver pronto las manipulaciones y engaños inherentes a todo culto y en cuanto pudo se escapó. Acabó convirtiéndose en policía, en uno muy duro, y se ha dedicado a controlar el mal que hay en su interior y redirigirlo contra el mal que hay en el mundo. Colabora con frecuencia con la agencia de detectives de Bruce, con el que ha coincidido en varios casos "inusuales" y del que ha aprendido a confiar en sus habilidades médium

Este personaje surgió a partir de unos de los pregenerados para el módulo gratuito en inglés Evil Acts, con varias modificaciones.

TAYLOR FROST

Concepto principal: "Policía semidemonio"

Complicación: "En busca y captura por el Infierno"

Otros aspectos: "Luchar el mal con el mal", "Negro con estilo", "Nada es blanco o negro", "La suerte del Diablo", " "

HABILIDADES

Armas de fuego +4
Atención +4
Atletismo +2
Carisma +2
Conducir: +1
Contactos +2
Convicción: +1
Disciplina +3
Investigar +3
Puños +1
Recursos: +1
Vigor +1

PROEZAS

Escena del crimen (investigar)

PODERES

Manto de sombras
Dureza sobrenatural
Debilidad: Objetos sagrados

ESTRÉS

Físico ○○○○○○○○
Mental ○○○
Social ○○
Armadura física 2

PUNTOS DE DESTINO 3

NOTAS

Tiene una pistola (daño 2).



ERYS DOE

Se quedo huérfana a edad temprana y pasó la infancia entre hogares de acogida. Fue una niña problemática pero el despertar de su habilidades mágicas la hizo aún más difícil. En cuanto alcanzó la edad, se dedicó a viajar por el mundo buscando información de lo sobrenatural. Últimamente ha decidido asentarse un poco y colaborar con Bruce para su agencia de detectives. Es una mujer joven y avariciosa de poder, tanto mágico como mundano (en forma de dinero), y muy competitiva. Suele chocar con sus compañeros, pero al final del día siempre trata de hacer lo correcto

ERYS DOE

Concepto principal: "Hechicera autodidacta"

Complicación: "Tentación de poder"

Otros aspectos: "Avariciosa", "Huérfana", "Soy la mejor en cualquier cosa que haga", "Con carencias en su formación mágica", "Instinto protector"

HABILIDADES

Atención +3
 Atletismo +2
 Carisma +2
 Conducir: +1
 Contactos +1
 Convicción +5
 Disciplina +4
 Engañar +1
 Recursos +2
 Saber: +3
 Vigor +1

PODERES

Evocación
 Rituales (adivinación)
 Constitución de mago

ESTRÉS

Físico ○○○
 Mental ○○○○
 Social ○○
 1 consecuencia leve mental adicional

PUNTOS DE DESTINO 2

NOTAS

Tiene un chaleco antibalas (Armadura:1) en el armario, para cuando necesite ir a sitios peligrosos

ESPECIALIZACIONES

Evocación: Fuego, Espíritu, Aire.
 Control Fuego +1

HECHIZOS MEMORIZADOS

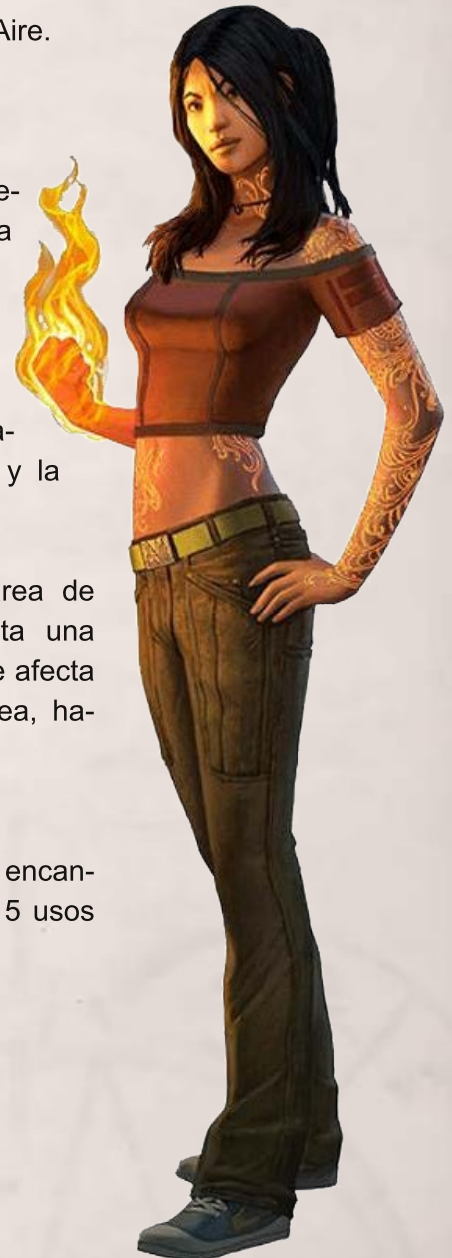
Sagitta Ignis: (ataque de fuego de 5 aumentos): Dispara una saeta de fuego que vuela hacia el blanco con daño 5

Scutum Ignis: (bloqueo de fuego de 5 aumentos): Unas llamas azuladas rodean a Erys y la protegen de todo daño.

Ignis Frigor: (ataque en área de fuego de 5 aumentos): Suelta una enorme explosión de fuego que afecta a todos los blancos de un área, haciéndoles un daño 3

FOCOS

Pulsera de escudos: Objeto encantado, bloqueo de 6 aumentos, 5 usos por sesión



OMAR LITTLE

Es un personaje misterioso, que no se sabe muy bien de dónde ha salido o cómo ha obtenido sus dones. Toda su vida ha sido un sicario en las calles de Baltimore, con un peculiar código de honor que le insta a atacar y asaltar sólo a aquellos que "están en el juego", es decir, sólo a los que se dedican al tráfico de drogas y otras actividades ilegales, respetando a los testigos e inocentes. Ha estado envuelto en un asunto con una droga de origen sobrenatural sintetizada por la Corte Roja, muy parecida al Tercer Ojo. No se conocen bien los detalles, pero esta buscado por los vampiros de dicha corte. Ahora tiene algún tipo de acuerdo con Bruce y es un colaborador de la agencia de detectives

OMAR LITTLE

Concepto principal: "Sicario sobrenatural"

Complicación: "Buscado por la Corte Roja"

Otros aspectos: "Robin Hood del hood", "Silbidillo famoso", "Conozco un sitio", "Código de Honor peculiar", "Con pinta de criminal"

*hood es un término coloquial
para referirse a un barrio pobre*

HABILIDADES

Allanamiento +2
Armas de fuego +4
Atención +3
Atletismo +3
Carisma +1
Contactos +2
Convicción: +1
Intimidación +4
Presencia +2
Recursos +1
Sigilo: +1
Vigor +1

PODERES

Manto de sombras
Dureza inhumana
Debilidad: Hierro frío

PROEZAS

Entorno con multitud de objetivos (armas de fuego)
Recarga rápida (armas de fuego)
Personalidad de Teflón (presencia)

ESTRÉS

Físico ○○○○○○

Mental ○○○

Social ○○○

Armadura física 1, Armadura social 1

PUNTOS DE DESTINO 2

NOTAS

Tiene pistola (Arma:2).

Foto del personaje Omar Little, interpretado por Michael K. Williams, de la serie The Wire



SARA HUNTER

Es la última descendiente de los Hunter, una ancestral familia que se dedica a la caza de los monstruos. Ha sido entrenada desde pequeña para dedicarse a lo que llamaban "el negocio familiar", y ha heredado un libro en el que incontables generaciones de Hunter han anotado sus descubrimientos.

Cuando aún era una adolescente, algo acabó con toda su familia. Sobre sus tumbas juró venganza, y cuando se pudo independizar Intentó reanudar el "negocio familiar". Pero la primera caza fue un desastre y otro "monstruo" (Taylor Frost) le salvó la vida.

Ahora esta en Baltimore, sin pistas sobre el asesino de su familia, pero su amiga Anya Iris le habló de la agencia de detectives de Bruce Aykroid. Su viejo método de patear culos de monstruos al azar no ha funcionado nada, y espera aprender un poco sobre investigar.

SARA HUNTER

Concepto principal: Cazadora humana de lo Sobrenatural

Complicación: Llena de Ira reprimida

Otros aspectos: Compendio familiar sobre el "negocio"; Busca venganza; La parte más importante de la caza es la preparación; No hay problema que no se pueda resolver a hostias; Impaciente

HABILIDADES

Allanamiento: +2
Atencion: +4
Atletismo: +2
Armas de fuego: +3
Convicción: +1
Disciplina: +3
Intimidar: +1
Puños: +4
Recursos: +1
Saber: +2
Sigilo: +1
Vigor: +1

PROEZAS

Artes armadas (puños): katana y cuchillo de combate
Fuerza redirigida (puños)
Juego de piernas (puños)
Tercer ojo afinado (saber)
Sin dolor no hay gloria (vigor)
Dura (Disciplina): +2 Disciplina para defenderse de ataques mentales y maniobras

La proeza dura sale en el manual Nuestro Mundo. Lo tienen Micky Malone y Murphy

ESTRÉS

Físico ○○○

Mental ○○○

Social ○○

Armadura física 1, 1 Consecuencia Leve Física adicional

PUNTOS DE DESTINO 3

Tiene chaleco antibalas (Arm 1), pistola (daño 2), katana (daño 2)

