

Nombre: Samuel Fergusson Jugador: \_\_\_\_\_  
 Concepto: Ingeniero Lugar de nacimiento: Inglaterra  
 Residencia: Londres Edad: 42 Altura: 1'85 Peso: 84 Ojos: Marrones Cabello: Castaño  
 Gesta: Haber ideado el globo *Victoria* y sobrevolado África central con él

**Descripción física:**

Dibujo:

**Personalidad:** Fergusson es un hombre valeroso y enérgico, que no duda en ponerse en marcha cuando la ocasión lo requiere. Tiene un gran poder de convicción y un encanto innato que hace que seguirle sea muy fácil, e incluso en las circunstancias más adversas su iniciativa y capacidad de superación son indiscutibles.

**Historia:** Junto a su criado, Joe, y su mejor amigo, Dick Kennedy, Fergusson cruzó África central de costa a costa para cartografiarla. Lo hizo a bordo del globo *Victoria*, inventado por él, el cual tiene la particularidad de ser dirigible.

**Equipo:**

**Dinero:**

**Cualidades heroicas:** Lingüista natural, Piloto experto

### Armas

Arma	Daño	Multiplicador contra secuaces	Propiedad especial	Alcance	Cargador
Bastón	+2	x2	Defensiva, arma secundaria		
Carabina .30 de palanca	+2	x2	Cuerpo a cuerpo	50	6
Pelea	<u>0</u> / +1	<u>x1</u> / x2			

## Habilidades

### Académicas ■■■□□

- Derecho □□
- Economía □□
- Historia □□
- Id. nativo \* (Inglés) ■■
- Idioma (Árabe) ■■
- Idioma (Francés) ■■
- \_\_\_\_\_ □□

### Actuación ■□□□

- Interpretación □□
- Mentir □□
- Música □□
- Oratoria □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Atletismo ■□□□

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar □□
- Reflejos □□
- Tregar □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Ciencias ■■■□

- Arqueología □□
- Astronomía □□
- Biología □□
- Física ■□
- Geología □□
- Medicina \* □□
- Química □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Combate a distancia ■■□□

- Armas arrojadas □□
- Artillería □□
- Armas primitivas □□
- Pistolas □□
- Fusiles □□
- \_\_\_\_\_ □□

- \_\_\_\_\_ □□

### Combate cuerpo a cuerpo ■□□□

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas □□
- Armas grandes □□
- Pelea □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Comercio ■■□□

- Charlatanería □□
- Negociación □□
- Tasación □□
- \_\_\_\_\_ □
- \_\_\_\_\_ □

### Conducción ■■■□

- Aeronáutica ■□
- Ferrocarriles □□
- Equitación □□
- Navegación □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Defensa ■■□□

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar □□
- Voluntad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Diplomacia ■■■□

- Etiqueta □□
- Liderazgo \* ■□
- Persuasión □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Ingeniería ■■■□

- Aerostática ■□
- Armamento □□

- Artillería □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos marinos □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Manipulación ■■■□

- Cerrajería □□
- Falsificación □□
- Pericias □□
- Sastrería \* □□
- Trucos □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Percepción ■■□□

- Descubrir □□
- Empatía □□
- Escuchar □□
- Otear □□
- Rastreo □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Sigilo ■□□□

- Discreción □□
- Esconderse □□
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Supervivencia ■■■□

- Cuevas □□
- Desierto ■□
- Espacio exterior □□
- Mar □□
- Montaña □□
- Selva ■□
- Terreno ártico □□
- Trato con animales □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

Puntos de héroe □□□□□

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Armadura: \_\_\_\_\_ Experiencia: \_\_\_\_\_

Nombre: Dick Kennedy Jugador: \_\_\_\_\_  
 Concepto: Cazador Lugar de nacimiento: Escocia  
 Residencia: Edimburgo Edad: 47 Altura: 1'93 Peso: 100 Ojos: Azules Cabello: Castaño  
 Gesta: Sobrevolar África junto a Samuel en el globo Victoria

<b>Descripción física:</b>	Dibujo:
----------------------------	---------

**Personalidad:** Dick Kennedy es una persona valiente pero meditativa, que siempre evalúa el peligro y las consecuencias de sus actos antes de acometerlos. No obstante, es valeroso hasta el extremo, capaz de afrontar los más grandes peligros y salir airoso de ellos.

**Historia:**

**Equipo:**  
**Dinero:**

**Cualidades heroicas:** Conocimiento natural, Precisión

<b>Armas</b>					
Arma	Daño	Multiplicador contra secuaces	Propiedad especial	Alcance	Cargador
Fusil Lee-Enfield .303	+3	x2	Cuerpo a cuerpo	110	12
Pelea	<u>0</u> / +1	<u>x1</u> / x2			

## Habilidades

### Académicas ■□□□

- Derecho □□
- Economía □□
- Historia □□
- Id. nativo \* (Inglés) ■■
- Idioma (Español) ■■
- Idioma ( ) □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Actuación ■□□□

- Interpretación □□
- Mentir □□
- Música □□
- Oratoria □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Atletismo ■■■□

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar □□
- Reflejos ■■
- Tregar □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Ciencias ■■□□

- Arqueología □□
- Astronomía □□
- Biología □□
- Física □□
- Geología □□
- Medicina \* □□
- Química □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Combate a distancia ■■■□

- Armas arrojadas □□
- Artillería □□
- Armas primitivas □□
- Pistolas □□
- Fusiles ■■
- \_\_\_\_\_ □□

### Combate cuerpo a cuerpo ■■□□

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas □□
- Armas grandes □□
- Pelea □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Comercio ■■□□

- Charlatanería □□
- Negociación □□
- Tasación □□
- \_\_\_\_\_ □
- \_\_\_\_\_ □

### Conducción ■■□□

- Aeronáutica □□
- Ferrocarriles □□
- Equitación □□
- Navegación □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Defensa ■■■□

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar ■■
- Voluntad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Diplomacia ■□□□

- Etiqueta □□
- Liderazgo \* □□
- Persuasión □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Ingeniería ■□□□

- Aerostática □□
- Armamento □□

- Artillería □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos marinos □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Manipulación ■■□□

- Cerrajería □□
- Falsificación □□
- Pericias □□
- Sastrería \* □□
- Trucos □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Percepción ■■■□

- Descubrir □□
- Empatía □□
- Escuchar □□
- Otear ■■
- Rastreo ■■
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Sigilo ■■■□

- Discreción □□
- Esconderse ■■
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Supervivencia ■■■□

- Cuevas □□
- Desierto □□
- Espacio exterior □□
- Mar □□
- Montaña □□
- Selva ■■
- Terreno ártico □□
- Trato con animales □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

Puntos de héroe □□□□□

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Armadura: \_\_\_\_\_ Experiencia: \_\_\_\_\_

Nombre: Joe Jugador: \_\_\_\_\_  
 Concepto: Navegante Lugar de nacimiento: Inglaterra  
 Residencia: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_ Altura: \_\_\_\_ Peso: \_\_\_\_ Ojos: Negros Cabello: \_\_\_\_\_  
 Gesta: Viajar en el Victoria junto a Fergusson y Kennedy

**Descripción física:**

**Personalidad:** definido por su amo Fergusson como “un criado excepcional”, Joe es un hombre valiente que no duda en lanzarse al peligro por amistad o lealtad a sus compañeros. Es arrojado hasta el extremo, poniendo si es necesario su propia vida en riesgo si es en pos de un bien superior. Es más bien impulsivo pero obediente, no dudando en obedecer a sus allegados sin dudar ni rechistar, pues está acostumbrado al trabajo duro. Obviamente, tiene un acusado sentido de la lealtad.

**Historia:** Joe llevaba varios años al servicio de su amo, Fergusson, cuando fue elegido tercer tripulante del *Victoria* en su primer viaje.

**Equipo:**  
**Dinero:**

**Cualidades heroicas:** Artista marcial, ataque múltiple

**Armas**

Arma	Daño	Multiplicador contra secuaces	Propiedad especial	Alcance	Cargador
Pelea	0 / <u>+1</u>	x1 / <u>x2</u>			

## Habilidades

### Académicas ■□□□

- Derecho □□
- Economía □□
- Historia □□
- Id. nativo \* (Inglés) ■■
- Idioma (Francés) ■■
- Idioma ( ) □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Actuación ■□□□

- Interpretación □□
- Mentir □□
- Música □□
- Oratoria □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Atletismo ■■■□

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar ■□
- Reflejos □□
- Trepár ■□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Ciencias ■■□□

- Arqueología □□
- Astronomía □□
- Biología □□
- Física □□
- Geología □□
- Medicina \* □□
- Química □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Combate a distancia ■■■□

- Armas arrojadas □□
- Artillería □□
- Armas primitivas □□
- Pistolas □□
- Fusiles □□
- \_\_\_\_\_ □□

- \_\_\_\_\_ □□

### Combate cuerpo a cuerpo ■□□□

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas □□
- Armas grandes □□
- Pelea □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Comercio ■■□□

- Charlatanería □□
- Negociación □□
- Tasación □□
- \_\_\_\_\_ □
- \_\_\_\_\_ □

### Conducción ■■■□

- Aeronáutica ■□
- Ferrocarriles □□
- Equitación □□
- Navegación □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Defensa ■■□□

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar □□
- Voluntad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Diplomacia ■□□□

- Etiqueta □□
- Liderazgo \* □□
- Persuasión □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Ingeniería ■■■□

- Aerostática ■□
- Armamento □□

- Artillería □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos marinos □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Manipulación ■■□□

- Cerrajería □□
- Falsificación □□
- Pericias □□
- Sastrería \* □□
- Trucos □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Percepción ■■■■

- Descubrir □□
- Empatía □□
- Escuchar □□
- Otear ■□
- Rastreo □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Sigilo ■□□□

- Discreción □□
- Esconderse □□
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

### Supervivencia ■■■□

- Cuevas □□
- Desierto ■□
- Espacio exterior □□
- Mar □□
- Montaña □□
- Selva ■□
- Terreno ártico □□
- Trato con animales □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

Puntos de héroe □□□□□

Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Armadura: \_\_\_\_\_ Experiencia: \_\_\_\_\_

Nombre: Alexine Tinne Jugador: \_\_\_\_\_

Concepto: Científica Lugar de nacimiento: Holanda

Residencia: Londres Edad: \_\_\_\_ Altura: \_\_\_\_ Peso: \_\_\_\_ Ojos: \_\_\_\_\_ Cabello: \_\_\_\_\_

Gesta: Explorar África, entre otras cosas viviendo con los tuaregs

Descripción física:

Personalidad:

Historia: Viajera infatigable, Alexine Tinne ha explorado gran parte de África sin renunciar a los lujos, ya que heredó una gran fortuna a la temprana edad de 9 años. En uno de sus viajes convivió durante un tiempo con los tuaregs, aprendiendo sus costumbres. No obstante, la tribu con la que viajaba fue atacada, y Alexine fue dada por muerta, quedando en medio del desierto. Esto llegó a oídos de Fergusson, de quien era amiga desde hacía años, y reconstruyó el Victoria para ir a buscarla. La encontró, y durante el viaje de vuelta se comprometieron para casarse al llegar a Londres.

Equipo:

Dinero:

**Cualidades heroicas:** Crecerse ante el peligro, memoria eidética.

<b>Armas</b>					
Arma	Daño	Multiplicador contra secuaces	Propiedad especial	Alcance	Cargador
Cimitarra	+2	x3	Anticipación		
Pelea	0 / +1	x1 / x2			

## Habilidades

**Académicas** ■■■□□

- Derecho □□
- Economía □□
- Historia □□
- Id. nativo \* (Holandés) ■■
- Idioma (Inglés) ■■
- Idioma (Árabe) ■■
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Actuación** ■□□□

- Interpretación □□
- Mentir □□
- Música □□
- Oratoria □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Atletismo** ■■□□

- Acrobacias □□
- Carrera □□
- Fuerza bruta □□
- Nadar □□
- Reflejos □□
- Trepár □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Ciencias** ■■■□

- Arqueología □□
- Astronomía □□
- Biología ■□
- Física □□
- Geología □□
- Medicina \* ■□
- Química □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Combate a distancia** ■□□□

- Armas arrojadas □□
- Artillería □□
- Armas primitivas □□
- Pistolas □□
- Fusiles □□
- \_\_\_\_\_ □□

- \_\_\_\_\_ □□

**Combate cuerpo a cuerpo** ■■□□

- Armas pequeñas □□
- Armas medianas ■□
- Armas grandes □□
- Pelea □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Comercio** ■■■□

- Charlatanería □□
- Negociación □□
- Tasación □□
- \_\_\_\_\_ □
- \_\_\_\_\_ □

**Conducción** ■■□□

- Aeronáutica □□
- Ferrocarriles □□
- Equitación □□
- Navegación □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Defensa** ■■■□

- Aguante □□
- Bloquear □□
- Esquivar □□
- Voluntad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Diplomacia** ■■□□

- Etiqueta □□
- Liderazgo \* □□
- Persuasión □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Ingeniería** ■■□□

- Aerostática □□
- Armamento □□

- Artillería □□
- Vehículos aéreos \* □□
- Vehículos marinos □□
- Vehículos terrestres □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Manipulación** ■■□□

- Cerrajería □□
- Falsificación □□
- Pericias □□
- Sastrería \* □□
- Trucos □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Percepción** ■■■□

- Descubrir □□
- Empatía ■□
- Escuchar □□
- Otear □□
- Rastreo □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Sigilo** ■□□□

- Discreción □□
- Esconderse □□
- Movimiento silencioso □□
- Seguridad □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

**Supervivencia** ■■■□

- Cuevas □□
- Desierto ■□
- Espacio exterior □□
- Mar □□
- Montaña □□
- Selva ■□
- Terreno ártico □□
- Trato con animales □□
- \_\_\_\_\_ □□
- \_\_\_\_\_ □□

Puntos de héroe □□□□□ Puntos de salud 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Armadura: \_\_\_\_\_ Experiencia: \_\_\_\_\_