

ZORAIDA 'LA AGUJA' VANE

Gnomo · Pícaro · Nivel 5 · Criminal · Neutral · femenino

62 años · 94 cm · Gnomo de las Rocas · Asesino



« Hablemos de números, que las palabras no pagan alquiler. »

APARIENCIA

Gnomo de complexión nerviosa y dedos largos, siempre manchados de tinta negra. Tiene el pelo blanco platino cortado en un estilo asimétrico y unos ojos grises que parecen escanear el valor de todo lo que miran. Viste un jubón de cuero gris humo con docenas de bolsillos diminutos y una bufanda de seda gastada que usa para cubrirse la boca al acechar.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	17	12	14	10	12

COMBATE

PG: 32 CA: 15 Velocidad: 25 ft Bono de competencia: 3

Salvaciones: DES +6, INT +5

Habilidades: Sigilo +8, Juego de Manos +8, Percepción +3, Engaño +5

PERSONALIDAD

RASGOS

- Solo confía en los contratos firmados con tinta indeleble.
- Cuando alguien habla de moralidad, empieza a contar las monedas que tiene en la bolsa para distraerse.

Ideal: El oro es la única verdad universal; el resto son opiniones.

Vínculo: Un pagaré firmado con el clan de los prestamistas de la ciudad baja que le mantiene la respiración contenida.

Defecto: Es incapaz de ignorar una oportunidad de lucro, aunque eso signifique arruinar el plan del grupo.

MANÍAS Y TICS

- Limpia sus dagas con un trozo de terciopelo rojo cada vez que hay un silencio prolongado.

- Lleva siempre una bolsa de regaliz negro amargo que mastica con fuerza cuando está bajo presión.

PARA EL JUGADOR

Antigua tasadora de objetos robados en los bajos fondos. Se especializó en infiltraciones rápidas para cobrar deudas imposibles, pero terminó debiendo más de lo que podía pagar a los peores acreedores de la región.

TRASFONDO EXTENDIDO

Zoraida creció en el gremio de tasadores, aprendiendo que todo tiene un precio, incluso la lealtad. Durante años fue la mejor 'recuperadora' de la ciudad, capaz de entrar en cualquier caja fuerte sin dejar rastro. Sin embargo, su ambición la llevó a apostar fuerte en una partida de cartas contra un sindicato de prestamistas que no aceptan excusas. Ahora, su vida pertenece técnicamente a otros hasta que pueda liquidar la deuda. Ha pasado los últimos dos años aceptando contratos suicidas para salir del agujero, convirtiéndose en una experta en entrar y salir de lugares prohibidos sin hacer ruido. No busca redención, solo un saldo a cero en su cuenta.

GANCHO DE AVENTURA

Ha sido contratada por una organización externa para extraer la 'Llave Armónica'. No le interesan los prisioneros ni el pueblo; necesita esa secuencia de frecuencias para cobrar la recompensa que borraría todas sus deudas antes de que sus acreedores decidan que es más rentable cobrarla en dedos.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Dos dagas finas
- Arco corto
- Armadura de cuero tachonado
- Herramientas de ladrón
- Un trozo de terciopelo rojo para limpiar armas
- Un contrato de deuda arrugado y firmado en sangre

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Ataque furtivo
- Acción bonus: Desengancharse/Escondarse
- Habilidad unreliable
- Asesinar

Idiomas: Común, Gnomo