



Historia

Joggo Jarko, más conocido como Capitán Joggo, nació en el poblado de Numaria, a orillas del río Numar, en Elboria. Su padre era pescador y su madre costurera. Siendo el hijo menor de tres hermanos, fue enviado a servir al ejército. Por su astucia, más que por su pericia en combate llegó a estar en la Guardia del Chacal y, posteriormente, ascendió a capitán.

Cuando la armada elboriana reclutó soldados para engrosar las filas a fin de proteger el paso del Estrecho Helado de piratas ramdailianos, Joggo decidió unirse. Llegó a ser capitán de un barco de guerra. En una de esas incursiones conoció a Filete, quien fue su prisionero durante unos meses. La historia del ramdailiano -y la culpa por la muerte de su familia- lo conmovió tanto, que decidió contratarlo como cocinero. Esto le valió la expulsión de la armada. Antes de ser castigado, Joggo robó el Aqualung y escapó junto a Filete. Tras unos años dedicados a la pesca, ambos se volcaron al contrabando y la aventura, sumando a su tripulación a la enana Styrn Doth-Darran y al goblin Xarrigan Veranofrío.

Habilidades

Capitán Joggo es un marinero experto, cuya pericia le ha traído la fama de temerario y hasta demente. Siente aversión por permanecer mucho tiempo en tierra, alegando que "la tierra firme lo expulsó", hecho que lo ha llevado a recorrer todos los mares de Alendavar, siendo uno de los pocos marineros que lo ha hecho.

