

Última Forzan

Agilidad

△ □ d8 ▢ ○

Cabalgar — Nadar —
Disparar — Navegar —
Fz. Cerraduras d4 Pelear d10
Lanzar d8 Sigilo d6

Astucia

d4 □ ▢ ▢ ○

Apostar — Notar d4
Callejear d4 Provocar —
Con. — Rastrear —
Con. — Reparar —
Con. — Sanar —
Investigar — Supervivencia —

Fuerza

△ d6 ▢ ▢ ○

Trepar —

Espíritu

△ d6 ▢ ▢ ○

Intimidar — Persuadir d6

Vigor

△ □ d8 ▢ ○

Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas
Dos sables gemelos	—	AGI+d6	—	—
Cuatro cuchillos arrojadizos	3/6/12	FUE+d4	—	—

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

Equipo

- Elegante vestido de velos rojos diseñado a medida, que proporciona +1 en Carisma en aquellas circunstancias donde el estatus sea importante.

- Bolsa que contiene: una última esperanza, un vial de cauterio, jabón, una pequeña botella de perfume, gansuas y 150 florines.

Fatiga

-I

-II

INC

-III

-II

-I

Heridas

Nombre FLOR ESCALIONE "LA MARIPOSA"

Raza PURA

Arcano salvaje

+1

Carisma

7

Parada

6

Paso

7 (1)

Dureza

Trasfondo

Idiomas

Español, árabe, lengua

coloquial toscana.

Lesiones permanentes

Armadura

Cabeza

Brazos

Brazales de cuero (+1)

Torso

Pectoral de cuero (+1)

Piernas

Grebas de cuero (+1)

Peso total

Florines

Lím. Peso

Penalización por peso

Desventajas

Curiosa, leal, tozuda.

Ventajas

Odalisca Roja.

V

X

XV

Experimentado

XXV

XXX

XXXV

Veterano

XLV

L

LV

Heroico

LXV

LXX

LXXV

Legendario

XC

C

CX

Última V Forsan

LA ODALISCA ROJA

Las odaliscas rojas son la guardia de élite de la sultana Soraya de Granada. Pueden pertenecer a cualquier etnia o religión pero en el serrallo de Granada todas ellas han aprendido el arte de la seducción, el disfraz y técnicas de espionaje, así como una disciplina marcial única que denominan *el baile de la espada*, una técnica que emplea dos sables. Cada odalisca realiza el juramento de servir a la sultana Soraya y Granada hasta la muerte, aceptando de buen grado cualquier deshonor que sea necesaria para ejecutar los deseos de su señora.

"Mi vida siempre ha estado unida a mi hermana gemela Raamla. Un grupo de guerreras de la sultana nos salvó la vida cuando la plaga decidió acabar con nuestra familia. Desde entonces fuimos amparadas y adiestradas en la corte de Granada. Hoy somos Odaliscas Rojas y formamos parte de la guardia personal de la Sultana Roja, Soraya".

Nueva ventaja: Odalisca Roja

Gracias a su entrenamiento en la danza de la espada, las odaliscas aprenden a luchar con dos cimitarras o sables gemelos, usándolos como si tuvieran las ventajas Ambidextro y Con un Par, siempre y cuando no sufran penalización por carga.

Mientras no sufran esta penalización, también pueden usar Agilidad en vez de Fuerza cuando calculan el daño que causan cuerpo a cuerpo con sables o cimitarras (siguen debiendo obedecer, sin embargo, la regla de fuerza mínima).

Un personaje que adquiera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, dos sables o cimitarras, así como un elegante vestido hecho a base de velos rojos diseñado a medida, que proporciona +1 al Carisma en aquellas circunstancias donde el estatus sea importante.



Última Forsan

Agilidad

△ d6 ▢ ▣ ▤

Cabalgar d8 Nadar —
Disparar — Navegar —
Fz. Cerraduras — Pelear d8
Lanzar — Sigilo —

Astucia

d4 ▢ ▣ ▤

Apostar — Notar d4
Callejear — Provocar —
Con. — Rastrear —
Con. — Reparar —
Con. — Sanar d4
Investigar — Supervivencia —

Fuerza

△ ▢ d8 ▣ ▤

Tregar —

Espíritu

△ d6 ▢ ▣ ▤

Intimidar d8 Persuadir d4

Vigor

△ d6 ▢ ▣ ▤

Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas
Espada larga	<u>—</u>	<u>FUE+d8</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
Escudo mediano	<u>—</u>	<u>Parada +1; Armadura +2 vs ataques a distancia.</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos
<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

Equipo

- Brazal mecánico en brazo derecho.
- Bolsa con: Biblia (en latín) y 300 florines.

Armadura

Cabeza

Yelmo cerrado (+3)

Brazos

Brazal izquierdo de malla (+2)
Brazal derecho mecánico (+3)(+1 tiradas de fuerza y daño)

Torso

Pectoral de malla (+2)

Piernas

Grebas de malla (+2)

Fatiga

-I

-II

INC

-III

-II

-I

Heridas

Nombre JEAN PAUL LA ROCHE

Raza PURO

Arcano salvaje

0

Carisma

7

Parada

6

Paso

8

Dureza

Trasfondo

Idiomas

Francés, latín, lengua

coloquial toscana.

Lesiones permanentes

Desventajas

Exceso de confianza

Ventajas

- Caballero (Paladín del Sacro

Imperio Romano-Franco)

- Fornido

V

X

XV

Experimentado

XXV

XXX

XXXV

Veterano

XLV

L

LV

Heroico

LXV

LXX

LXXV

Legendario

XC

C

CX

Peso total

Florines

Lím. Peso

Penalización por peso

Última V Forsan

PALADÍN DEL SACRO IMPERIO

Los caballeros de la Orden de San Galgano, o paladines de Francia, están consagrados al servicio del rey-papa y el Sacro Imperio Romano-Franco. Al tomar los votos realizan un juramento de servir y honrar la orden y el Imperio; además, su fe en la Iglesia de Aviñón y el Dios cristiano es a prueba de bombas. Incluso cuando no están desempeñando una orden directa de los generales-cardenal o los condes-obispo, siguen los mandamientos del rey-papa: combatir a los muertos, defender a los viajeros y necesitados, desenraizar y destruir los *infectores*, hechiceros, herejes, necromantes e infectados.

Los imperiales consideran las armas de fuego, la alquimia y brujería *herramientas del Diablo*, así como todos los inventos basados en la electricidad, pólvora y vapor, pero tienen en gran estima los estudios de los místicos y curanderos que investigan el poder de las reliquias y usan sin problemas armaduras o prótesis mecánicas.

Nueva ventaja: Paladín del Sacro Imperio Romano-Franco

Los paladines son un selecto cuerpo de élite al servicio directo del rey-papa Constantino II de Aviñón. Sus votos sagrados exigen obediencia y una respuesta inmediata a cualquier llamada a las armas, incluso si eso significa cabalgar hacia una muerte segura. Todos los caballeros reciben un caballo de guerra, cota de mallas completa (protege torso y extremidades, pero no cabeza), una pieza de armadura mecánica, un yelmo de acero cerrado, espada larga y un escudo mediano con el emblema de armas de su orden o señor feudal.

El caballero puede exigir hospitalidad en cualquier edificio eclesiástico perteneciente a la Iglesia de Aviñón, así como en numerosos monasterios, conventos y abadías que pertenezcan a una orden religiosa cristiana.

"Hace años tube esposa e hijos pero la plaga me lo arrebató todo. Comí los votos y juré servir a la Orden de San Galgano y al Imperio. Esos fueron los designios de Dios. Sé que me tiene reservada una misión: acabar con la progenie.

No olvido a mi familia, combato con un pañuelo que perteneció a mi esposa y que llevo en mi yelmo. Quiero que sea lo último que vean esas bestias".



Última Forzan

Agilidad

△ d6 ▢ ▢ ▢ ▢

Cabargar — Nadar —
Disparar d8 Navegar —
Fz. Cerraduras — Pelear d8
Lanzar — Sigilo d6

Astucia

△ d6 ▢ ▢ ▢ ▢

Apostar — Notar d4
Callejear d6 Provocar —
Con. — Rastrear d4
Con. — Reparar —
Con. — Sanar —
Investigar — Supervivencia d4

Fuerza

△ d6 ▢ ▢ ▢ ▢

Tregar —

Espíritu

△ d6 ▢ ▢ ▢ ▢

Intimidar — Persuadir —

Vigor

△ d6 ▢ ▢ ▢ ▢

Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas
Hacha		FUE+d6		
Dos pistolas de chispa	5/10/20	2d6+1	Recarga 2	Pueden recargarse en una sola acción con un tirada de Agilidad.
				Pólvora negra y balín para 20 disparos.

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos

Equipo

- Bolsa de salamandra.
- Última esperanza.
- Vial de cauterio.
- Veinte metros de cuerda.
- 30 florines.

Armadura

Cabeza

Yelmo de olla abierto (+3)
(50% de proteger ante un golpe en la cabeza)

Brazos

Brazales de cuero (+1)

Torso

Pectoral de cuero (+1)

Piernas

Grebas de cuero (+1)

Peso total — Florines —

Lím. Peso — Penalización por peso —

Fatiga

-I

-II

INC

-III

-II

-I

Heridas

Nombre RICCIARDO DE BACCI

Raza PURO

Arcano salvaje

-2

Carisma

6

Parada

6

Paso

6

Dureza

(1)

Trasfondo

Idiomas

Lengua coloquial toscana,
húngaro.

Lesiones permanentes

Desventajas

Avaricioso (m), Feo.

Ventajas

- Disparo a la cabeza.

- Manos firmes.

V

X

XV

Experimentado

XXV

XXX

XXXV

Veterano

XLV

L

LV

Heroico

LXV

LXX

LXXV

Legendario

XC

C

CX

Última V Forsan

CAZADOR DE MUERTOS

Muchos feudos han establecido unidades especiales de soldados, infantes y batidores creadas específicamente para patrullar sus fronteras o entrar en los yermos y destruir cualquier muerto que se acerque demasiado al asentamiento. Estos *feditori* trabajan solos o en pequeños grupos, recurriendo a emboscadas, trampas y ataques por sorpresa; suelen ir armados con hojas cortas. En ocasiones, aventureros y cazadores itinerantes también desempeñan el oficio, pues algunos feudos pagan hasta cincuenta florines (o una cantidad similar) por la cabeza de cada muerto.

"La vida es dura, o eso dicen, y nos les falta razón. Pero todo es cuestión de adaptarse a las circunstancias. Me dedico a cazar muertos y, la verdad, no me falta trabajo en estos tiempos que corren. He viajado por media Europa ofreciendo mis servicios al mejor postor. Llevo un tiempo instalado en Lucca, sirviendo al podestà Bartolomeo Porteguerria. Es un gordo rico y arrogante, pero paga bien, y eso es lo que importa".

Nueva ventaja: Disparo en la cabeza

El personaje ha aprendido a mantener la calma en combate, golpeando con precisión la cabeza de los muertos cuando se anticipa a sus movimientos y desgarrado paso. Esta ventaja reduce la penalización por realizar ataques a distancia apuntados a la cabeza de un muerto a la mitad.

Manos firmes

El personaje ignora el modificador por plataforma inestable cuando dispara desde la grupa de una montura o mientras se desplaza en un vehículo en movimiento. Además, cuando hace acciones de correr, la penalización de la acción es de -1 y no -2.



Ultima Forsan

Agilidad



Cabalgar	—	Nadar	—
Disparar	<u>d8</u>	Navegar	—
Fz. Cerraduras	—	Pelear	<u>d6</u>
Lanzar	—	Sigilo	—

Astucia



Apostar	—	Notar	<u>d6</u>
Callejear	—	Provocar	<u>d6</u>
Con. —	—	Rastrear	—
Con. —	—	Reparar	<u>d6</u>
Con. —	—	Sanar	—
Investigar	<u>d6</u>	Supervivencia	—
Ciencia extraña	<u>d8</u>		—

Fuerza



Trepar	—
--------	---

Espíritu



Intimidar	—	Persuadir	—
-----------	---	-----------	---

Vigor



Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas
Daga		<u>FUE+d4</u>		
Ballesta múltiple	<u>15/30/60</u>	<u>2d6</u>	Recarga Aut.	Tirada Disparar -1. Por cada flecha extra -1 hasta un máximo de 3 flechas a la vez.

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos
-------	------	-----------	--------------

Proyectoril: Precisa ballesta múltiple con recarga automatizada. Equipada con un complejo mecanismo de recarga y conjunto de miras ópticas. Este artillugio usa siempre Disparar.

Velocidad: Botas neumáticas o perneras activadas a base de muelles. Este artillugio usa Ciencia Extraña -2.

Los inventos son bastante inestables: un 1 en el dado de la habilidad supone 2d6 de daño. El artillugio queda dañado y necesitará reparaciones (1d3+1 horas de trabajo y tirada de éxito de Reparar, el aumento reduce el tiempo en una hora).

Equipo

- Bolsa con herramientas.
- Última esperanza.
- Yesca y pedernal.
- Veinte metros de cuerda.
- 25 florines.

Fatiga

-I

-II

INC

-III

Lím. Peso

-I

Heridas

Nombre BARTOLOMEO DI BENEDETTO

Raza PURO

Arcano salvaje



Carisma



Parada



Paso



Dureza

Trasfondo

Idiomas

Lengua coloquial toscana, alemán, francés, griego clásico y latín.

Lesiones permanentes

Armadura

Cabeza

Brazos

Brazales de cuero (+1)

Torso

Pectoral de cuero (+1)

Piernas

Grebias de cuero (+1)

Peso total

Florines

Desventajas

- Duro de oído (m): - 2 Notar en tiradas relacionadas con este sentido.
- Manía: solo come comida cruda.

Ventajas

- Trasfondo arcano (ciencia extraña).

V

X

XV

Experimentado

XXV

XXX

XXXV

Veterano

XLV

L

LV

Heroico

LXV

LXX

LXXV

Legendario

XC

C

CX

Última V Forsan

INVENTOR

Auténticos genios, artistas sin igual, matemáticos, estudiosos del álgebra, geometría y física, ingenieros dispuestos a probar las soluciones arquitectónicas y mecánicas más atrevidas... los auténticos hombres del Renacimiento con dominio de todas las artes, ciencias y tecnologías: estos individuos representan el símbolo del renacimiento del hombre a partir de las tinieblas de la edad más oscura.

Sus maravillas mecánicas, magnéticas, ópticas y arquitectónicas se activan mediante engranajes y poleas, goznes y bisagras, alimentándose gracias al vapor o los mecanismos de cuerda, pólvora y aceite inflamable, el poder del viento o del relámpago.

Casi siempre un inventor estará a sueldo del señor del feudo donde trabaja o se afanará en un taller o factoría, equipada con las materias primas y herramientas que necesita, para crear los prototipos y máquinas que algún día servirán para derrotar de una vez por todas a la progenie de la plaga.



"Vivo en uno de los feudos más grandes y prósperos de Europa, Florencia, bajo la firme mano de los Maquiavelli. Esta gente sabe hacer política, son ricos y poseen fértiles tierras. Pero la verdadera fama mundial de Florencia se debe a los mal llamados Galleres Da Vinci. Leonardo se llevó toda esa fama, y a mí que me zurzan. Todos creen que ese viejo chivo es un genio, pero no habría conseguido nada si no fuese porque yo siempre estube allí. Dirijo algunos talleres y aconsejo a Leonardo. Si no fuese por mí..."

Ultima Forzan

Agilidad

△ d6 ▢ ▣ ▤

Cabargar d6 Nadar
Disparar d4 Navegar
Fz. Cerraduras Pelear d6
Lanzar Sigilo

Astucia

△ ▢ d8 ▣ ▤

Apostar Notar d6
Callejear Provocar d6
Con. Plaga d6+2 Rastrear
Con. Reparar
Con. Sanar d8
Investigar d6 Supervivencia

Fuerza

d4 ▢ ▣ ▤

Trepar

Espíritu

△ d6 ▢ ▣ ▤

Intimidar Persuadir d6

Vigor

△ d6 ▢ ▣ ▤

Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas
Sable		FUE+d6		
Pedreñal*	8/16/32	2d6+1	Recarga 2	Puede recargarse en una sola acción con una tirada de Agilidad.

(*) El pedreñal es una pistola con un cañón de bronce muy largo que amortigua el sonido del disparo.

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos

Equipo

- Bolsa con instrumental médico.
- Máscara de médico de la plaga (+1 a tiradas de Vigor contra los efectos del miasma. -1 a Carisma).
- Indumentaria de atrapamuertos (+1 armadura)
- Vial de cauterio.
- Última esperanza.
- Yesca y pedernal.
- 50 florines.

Fatiga

-I

-II

INC

-III

-II

-I

Heridas

Nombre JACQUES DE LA ROCHELLE

Raza PURO

Arcano salvaje

0

Carisma

5

Parada

6

Paso

6 (1)

Dureza

Trasfondo

Idiomas

Lengua coloquial toscana y francés.

Lesiones permanentes

Desventajas

- Buscado.

- Curioso.

Ventajas

- Médico de la Plaga.

V

X

XV

Experimentado

XXV

XXX

XXXV

Veterano

XLV

L

LV

Heroico

LXV

LXX

LXXV

Legendario

XC

C

CX

Armadura

Cabeza

Indumentaria de atrapamuerto (+1)
50% de proteger si no lleva la máscara

Brazos

Indumentaria de atrapamuerto (+1)

Torso

Indumentaria de atrapamuerto (+1)

Piernas

Indumentaria de atrapamuerto (+1)

Peso total

Florines

Lím. Peso

Penalización por peso

Última V Forsan

MÉDICO DE LA PLAGA

Los médicos de la Plaga son doctores especializados en tratar tanto a los muertos como los *morituri* mediante el estudio de la Plaga y el atramento. Son la fuente de casi todos los conocimientos que tenemos sobre la Plaga y buscan constantemente mejores terapias o incluso la fabulosa *triacá*, una cura capaz de acabar de una vez por todas con este azote.

Incluso aunque aún no lo han logrado, los médicos de la Plaga intercambian sus teorías y estudios de una punta a la otra del mundo conocido y han contribuido, como conjunto, tanto o más que otros oficios más marciales al florecimiento de los nuevos reinos.

Nueva ventaja: Médico de la Plaga

Un personaje que adquiriera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, una máscara de médico de la Plaga y una bolsa con instrumental médico.

El profundo estudio de la Plaga que ha realizado el personaje le proporciona una bonificación +2 a todas sus tiradas de Conocimiento (Plaga).

Además, también puede impedir que el atramento se extienda por los tejidos de una persona recién contagiada. Si trata a un personaje herido por un muerto antes de que transcurran cinco rondas desde el contagio, el médico de la Plaga puede operar quirúrgicamente los tejidos infectados y extraerlos mediante una tirada de Sanar a -4 (-6 si no tiene su bolsa con instrumental médico a mano). Con éxito, extirpa perfectamente los tejidos dañados evitando que el personaje se contagie y deba amputar la localización herida. Este tipo de cirugía puede salvar a personajes con heridas en el torso de resultar contagiados.

Nota: Todos los demás efectos sufridos, tal y como indica la Tabla de Mordiscos y Arañazos, siguen existiendo, de tal modo que el personaje aún deberá superar cualquier lesión sufrida, sea de carácter temporal o permanente, con normalidad.



"Mi obsesión por la medicina me ha traído problemas en mi tierra, el Imperio Romano-Franco, donde fui acusado de hereje. Mis experimentos no siempre fueron entendidos. Conseguí huir a Aquitania, allí encontré refugio y continué con mis estudios. Pronto la joven Reina Isabel se interesó en mis artes medicinales. Desde entonces estoy a su servicio".

Ultima Forsan

Nombre BIANKA FARKAS

Raza INFECTADA

Arcano salvaje

-2

Carisma

6

Parada

6

Paso

5

Dureza

(1)

Trasfondo

Idiomas

Húngaro, florentino y lengua
coloquial toscana.

Lesiones permanentes

Desventajas

- Exceso de confianza (M)

- Vengativa (m)

- Tozuda (m)

Ventajas

- Noble

- Berserk

V

X

XV

Experimentado

XXV

XXX

XXXV

Veterano

XLV

L

LV

Heroico

LXV

LXX

LXXV

Legendario

XC

C

CX

Agilidad

△ □ d8 ▢ ○

Cabalgar d4 Nadar —

Disparar d4 Navegar —

Fz. Cerraduras — Pelear d8

Lanzar — Sigilo d8

Astucia

△ d6 ▢ ▢ ○

Apostar — Notar d6

Callejear — Provocar —

Con. Plaga d4 Rastrear d4

Con. — Reparar —

Con. — Sanar d6

Investigar — Supervivencia —

Fuerza

△ d6 ▢ ▢ ○

Tregar —

Espíritu

△ d6 ▢ ▢ ○

Intimidar d6 Persuadir d6

Vigor

d4 □ ▢ ▢ ○

Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas
Espada larga	<u>—</u>	<u>FUE+d8</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

Daga	<u>—</u>	<u>FUE+d4</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
------	----------	---------------	----------	----------

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos
<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>
<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

Equipo

- Caballo. —

- Bolsa que contiene: manta, ganzúas

hierba esmeralda, elixir venenoso y

300 florines.

—

—

—

—

—

Armadura

Cabeza

Protección de cuero en cuello (+1)

Brazos

Brazales de cuero (+1)

Torso

Pectoral de cuero (+1)

Piernas

Grebas de cuero (+1)

Peso total — Florines —

Lím. Peso — Penalización por peso —

Fatiga

-I

-II

INC

-III

-II

-I

Heridas

Última V Forsan

EL REINO ESTRIGONIO DE HUNGRÍA

El Reino de Hungría, gobernado por Ladislao Kan es, sobre el papel, el feudo más grande de toda Europa.

Ladislao, como toda la familia real y la mayoría de sus nobles, sacerdotes, caballeros y vaivodas (los príncipes que gobiernan cada provincia) son infectados. Esta situación excepcional no solo provoca numerosas suspicacias y malestar entre los pueblos vecinos, sino que también reduce las posibilidades de alcanzar un acuerdo con el Sacro Imperio Romano-Franco o el Califato de Sicilia.

Por otro lado, este estado de las cosas (por muy paradójico que parezca) hace que muchos de los infectados de otros lugares consideren la nación algo así como la tierra prometida y, a menudo, intentan emigrar a este lugar, donde son bien recibidos. Para mucha gente, el Reino de Hungría es un país de hechiceros, heréticos, necromantes y felones, y su nobleza no hace nada por borrar este error de juicio.

INFECTADOS

Como su nombre indica, los infectados son aquellos hombres, niños y mujeres que la Plaga ha contagiado. El atramento empapa sus fluidos y tejidos corporales, provocando una serie de cambios en sus cuerpos, pero siguen siendo seres humanos vivos, al menos en lo que respecta a las emociones, sentimientos e instintos.

- **Condenado en vida:** La Plaga no puede matarte, pero sí puedes morir de muchas otras formas. Cuando esto ocurra, estás condenado a alzarte como una horrenda criatura, proge de la Plaga.
- **Contagioso:** Tu sangre está infectada por el atramento y, por tanto, es extremadamente peligrosa para los puros. Siempre que alguien ingiera tu sangre o entre en contacto de otro modo con ella, quedará infectado de forma automática. Una pifia en cualquier tirada de Sanar para tratar tus heridas significa que la persona que te trataba ha tenido un descuido y se ha contagiado (si era puro). Lo mismo ocurre si eres tú quien pifia tratando las heridas de un puro.
- **Demacrado:** Cuesta el doble de lo normal (dos puntos por nivel de dado) aumentar el Vigor de un infectado durante la creación del personaje. Si un personaje se transforma en infectado durante el transcurso del juego, verá reducido su nivel de dado de Vigor en un paso (hasta un mínimo de d4).
- **Inmunidad a la Plaga:** Tu cuerpo, debido a una herida o contagio accidental (o puede que incluso en el útero materno), se ha visto infectado por el atramento, así que ya no tienes que preocuparte más por la Plaga. Además, tu cuerpo ha desarrollado una peculiar resistencia a otras dolencias, de tal modo que ganas una bonificación de +2 a todas tus tiradas de Vigor para evitar contraer enfermedades.
- **Rechazado:** Debido a tu grotesco aspecto y peligrosidad, no eres bien recibido en la mayoría de feudos. Ganas la desventaja Forastero con respecto a los puros.



"Mi hermano es Domeneck Parkas, el vaivoda de Gör, y yo soy su grano en el culo. Pertenece a la noble familia Parkas. Desde la muerte de padre me convertí en la consejera del nuevo vaivoda, algo a lo que jamás hubiese accedido por voluntad propia, solo cumplimos los deseos de padre".