



JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES  
BORJA SALCINES Y MANUEL J. SUEIRO



## Eraldo Diommer

*Hombre del norte guerrero*

**16 (+3) FUERZA**                      **DESTREZA 12 (+1)**  
**14 (+2) CONSTITUCIÓN**    **INTELIGENCIA 10 (+0)**  
**10 (+0) SABIDURÍA**                      **CARISMA 12 (+1)**

**4 (+5) ATAQUE**                      **FORTALEZA 5 (+7)**  
**2 (+3) REFLEJOS**                      **VOLUNTAD 2 (+2)**

### RASGOS RACIALES

Énfasis en habilidad (+4 Artesanía, Herrería), Énfasis en habilidad (+4 Saber, Historia), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Urbano).

### HABILIDADES

Artesanía (Herrería) 3 (+7), Atención 3 (+3), Atletismo 5 (+8), Averiguar intenciones 2 (+5), Buscar 2 (+2), Diplomacia 2 (+5), Engañar 0 (+3), Montar 2 (+3), Intimidar 4 (+5), Oficio (Guardia) 3 (+3), Recabar información 0 (+3), Saber (Historia) 1 (+5), Saber (Local) 3 (+3), Sigilo 2 (+3).

### DOTES

*Generales:* Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Maestría con armaduras (Escamas). *De Ataque:* Ataque a fondo, Ataque poderoso, Especialidad en ataque (Espada larga).

### EQUIPO

Espada larga, Daga, Cota de escamas, Escudo pesado, Ropa de viajero, Ropa de abrigo, Mochila, Odre de agua, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, 2 Antorchas, Piedra de afilar, Linterna sorda. 21 mp.

### COMBATE

Iniciativa +3, Velocidad 9m/6m\*, Defensa 13/16\*\* (desprevenido 12), Cota de escamas (RD 4), Ataque sin armas +5 (1d3+3), Espada larga +7 (1d8+3, 19-20), Daga +5 (1d4+3, 19-20), Presa +7.

### SALUD

Puntos de resistencia 38, Umbral de herida grave 10.

### PUNTOS DE ACCIÓN 4

\* Con la armadura  
\*\* Con el escudo



# Muum Ojos-de-Halcón

*Hombre salvaje cazador*

12 (+1) FUERZA                      DESTREZA 14 (+2)  
12 (+1) CONSTITUCIÓN    INTELIGENCIA 10 (+0)  
14 (+2) SABIDURÍA              CARISMA 10 (+0)

3 (+5) ATAQUE                      FORTALEZA 2 (+3)  
3 (+5) REFLEJOS                    VOLUNTAD 2 (+4)

## RASGOS RACIALES

Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y Buscar), Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 Supervivencia y Trato con animales), Entorno predilecto (Bosque), Percepción del entorno (Abierto).

## HABILIDADES

Acrobacias 4 (+6), Atención 5 (+9), Atletismo 4 (+7), Artesanía (Flechero) 2 (+2), Artesanía (Trampas) 5 (+5), Buscar 4 (+6), Medicina 2 (+4), Saber (Naturaleza) 5 (+5), Sigilo 5 (+9), Supervivencia 4 (+8), Trato con animales 4 (+6).

## DOTES

*Generales:* Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Rastrear. *De Ataque:* Especialidad en ataque (Arco largo), Puntería mejorada. *De Reflejos:* Esconderse a plena vista. *De Voluntad:* Oponente predilecto (Orkos).

## EQUIPO

Arco largo con 20 flechas, Espada corta, Armadura de cuero, Ropa de viajero, Ropa de abrigo, Mochila, Odre de agua, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Piedra de afilar, Trampas de lazo, Cuerda de cáñamo (20 m), Garfio de escalada, 2 Antorchas. 65 mp.

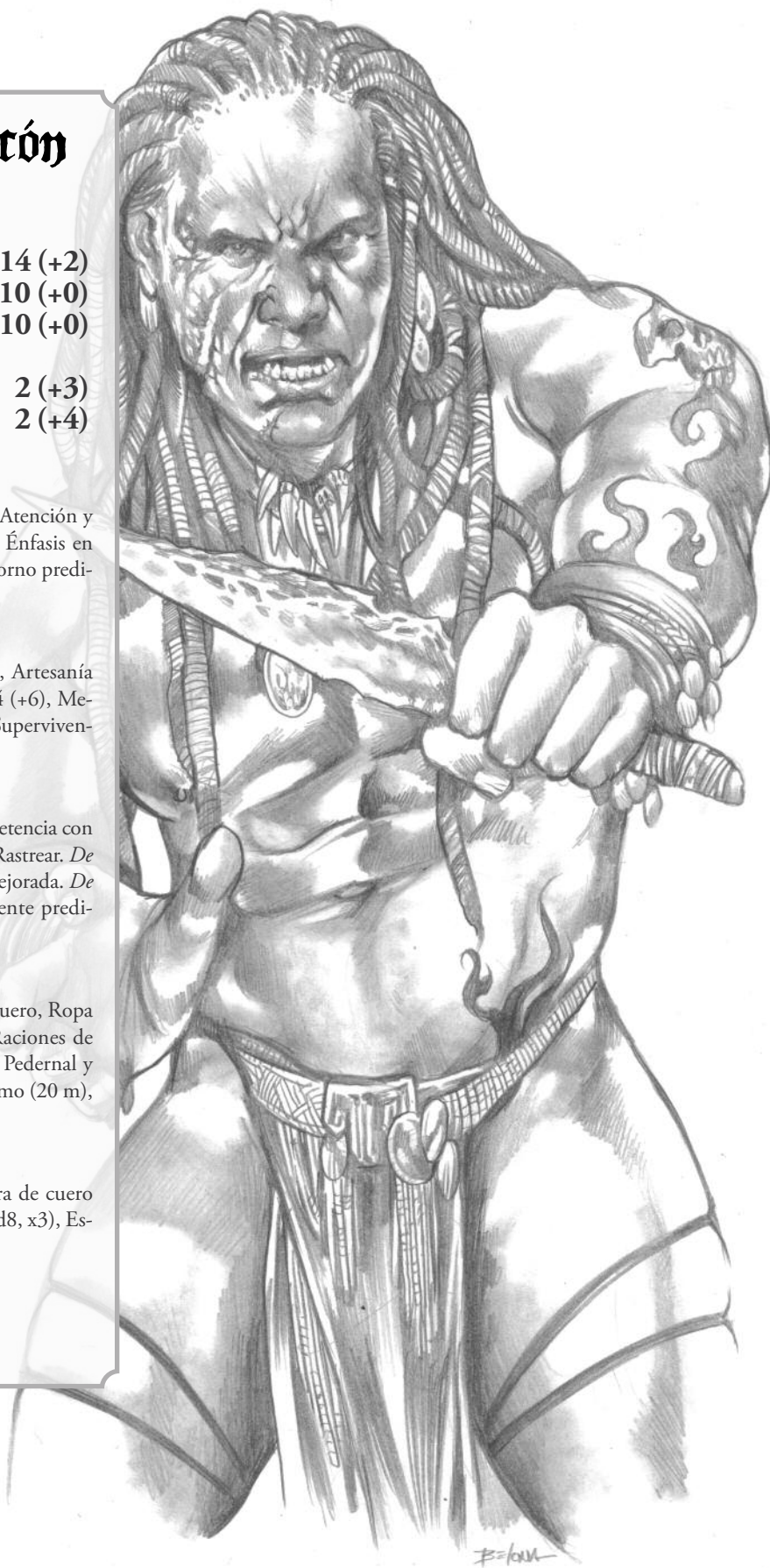
## COMBATE

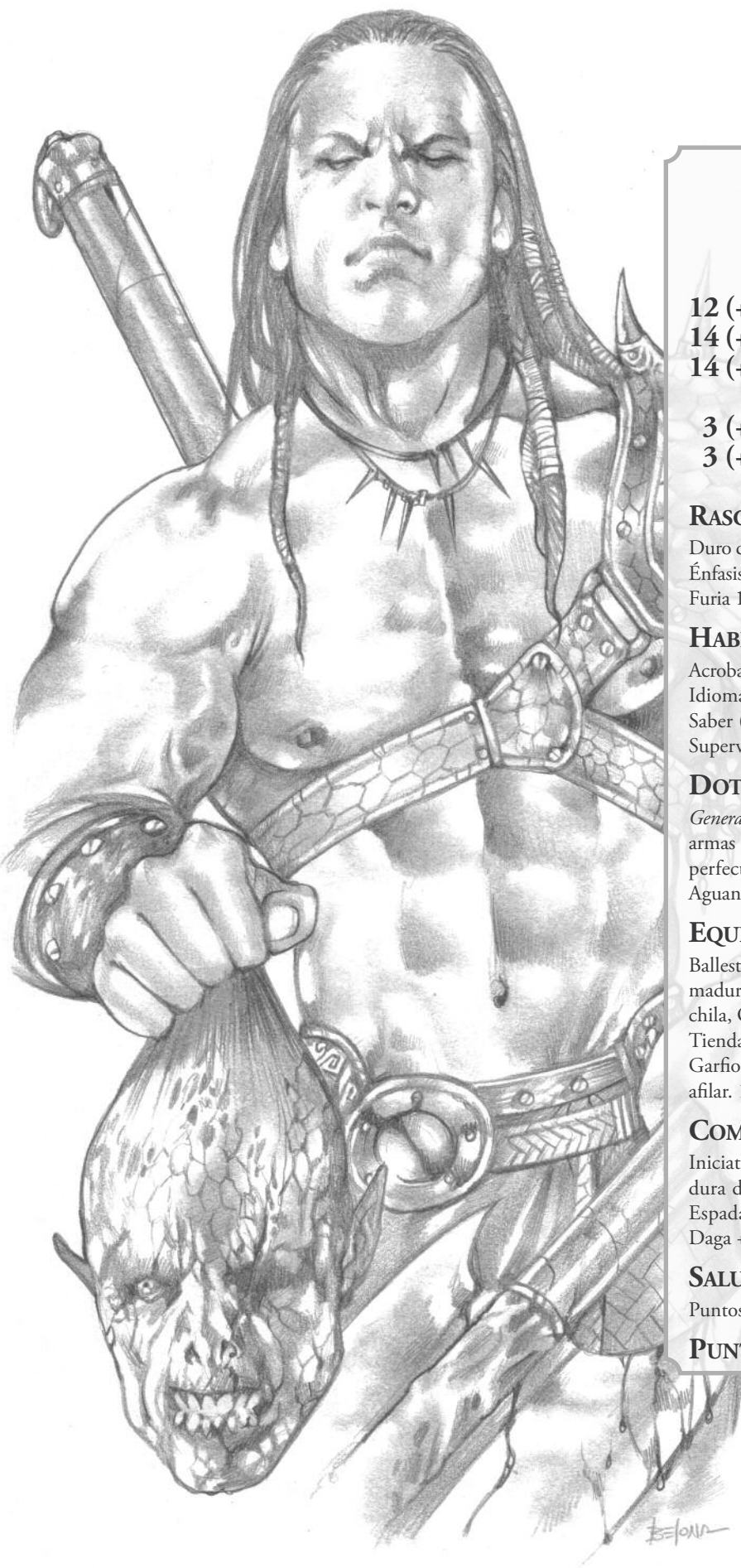
Iniciativa +5, Defensa 15 (desprevenido 13), Armadura de cuero (RD 2), Ataque sin armas +5 (1d3+1), Arco largo +7 (1d8, x3), Espada corta +5 (1d6+1, 19-20), Presa +4.

## SALUD

Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9

## PUNTOS DE ACCIÓN 3





## Normet de Serba

*Barbaro explorador*

**12 (+1) FUERZA** **DESTREZA 12 (+1)**  
**14 (+2) CONSTITUCIÓN** **INTELIGENCIA 10 (+0)**  
**14 (+2) SABIDURÍA** **CARISMA 10 (+0)**

**3 (+4) ATAQUE** **FORTALEZA 3 (+5)**  
**3 (+4) REFLEJOS** **VOLUNTAD 2 (+4)**

### RASGOS RACIALES

Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos), Permanecer consciente.

### HABILIDADES

Acrobacias 3 (+4), Atención 5 (+7), Atletismo 5 (+8), Buscar 3 (+3), Idiomas (Lirith, Orkan) 2 (+2), Intimidar 2 (+6), Medicina 2 (+4), Saber (Geografía) 5 (+5), Saber (Naturaleza) 3 (+3), Sigilo 4 (+6), Supervivencia 6 (+10).

### NOTES

*Generales:* Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Orientación perfecta, Rastrear. *De Ataque:* Ataque certero. *De Fortaleza:* Aguante. *De Reflejos:* Esquiva asombrosa 1.

### EQUIPO

Ballesta ligera con 20 virotes, Espada larga, Gran hacha, Daga, Armadura de cuero tachonado, Ropa de viajero, Ropa de abrigo, Mochila, Odra de agua, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Cuerda de cáñamo (20 m), Garfio de escalada, Material de curandero, 2 Antorchas, Piedra de afilar. 10 mp.

### COMBATE

Iniciativa +4, Velocidad 9m, Defensa 14 (desprevenido 14), Armadura de cuero tachonado (RD 3), Ataque sin armas +4 (1d3+1), Espada larga +4 (1d8+1, 19-20), Gran hacha +4 (1d12+1, x3), Daga +4 (1d4+1, 19-20), Presa +4.

### SALUD

Puntos de resistencia 34, Umbral de herida grave 10

### PUNTOS DE ACCIÓN 3



# Eana de Illitha

*Bárbara guerrera*

**14 (+2) FUERZA**                      **DESTREZA 14 (+2)**  
**14 (+2) CONSTITUCIÓN**   **INTELIGENCIA 10 (+0)**  
**10 (+0) SABIDURÍA**                      **CARISMA 10 (+0)**

**4 (+6) ATAQUE**                      **FORTALEZA 4(+6)**  
**2 (+4) REFLEJOS**                      **VOLUNTAD 2(+2)**

## RASGOS RACIALES

Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos), Permanecer consciente.

## HABILIDADES

Acrobacias 2 (+4), Artesanía (Curtidor) 3 (+3), Atención 3 (+3), Atletismo 5 (+9), Buscar 2 (+2), Montar 2 (+4), Intimidar 4 (+8), Oficio (Guardia) 3 (+3), Saber (Local) 3 (+3), Sigilo 2 (+4) Supervivencia 3 (+5).

## DOTES

*Generales:* Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos. *De Ataque:* Ataque poderoso, Carga poderosa, Especialidad en ataque (Espadón). *De Reflejos:* Esquiva asombrosa 1.

## EQUIPO

Espadón, Daga, 2 Jabalinas, Armadura de cuero tachonado, Ropa de abrigo, Ropa de viajero, Mochila, Odre de agua, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Piedra de afilar, 2 Antorchas. 27 mp.

## COMBATE

Iniciativa +4, Velocidad 9m, Defensa 14 (desprevenida 14), Armadura de cuero tachonado (RD 3), Ataque sin armas +6 (1d3+2), Espadón +8 (2d6+3, 19-20), Jabalina +6 (1d6+1, 10m), Daga +6 (1d4+2, 19-20), Presa +6.

## SALUD

Puntos de resistencia 36, Umbral de herida grave 10.

## PUNTOS DE ACCIÓN 3





## Aras hija de Turt

*Gigante azul cazadora*

<b>16 (+3) FUERZA</b>	<b>DESTREZA 12 (+1)</b>
<b>14 (+2) CONSTITUCIÓN</b>	<b>INTELIGENCIA 8 (-1)</b>
<b>12 (+1) SABIDURÍA</b>	<b>CARISMA 10 (+0)</b>

<b>4 (+5) ATAQUE</b>	<b>FORTALEZA 2 (+4)</b>
<b>3 (+4) REFLEJOS</b>	<b>VOLUNTAD 2 (+3)</b>

### RASGOS RACIALES

Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (Colinas), Grande, Inmunidad al frío (Inmune al frío no mágico), Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos), Resistencia al daño 1.

### HABILIDADES

Acrobacias 3 (+4), Atención 5 (+6), Atletismo 4 (+9), Artesanía (Trampas) 4 (+3), Buscar 4 (+3), Intimidar 3 (+5), Saber (Local) 3 (+2) Saber (Naturaleza) 5 (+4), Sigilo 6 (+3), Supervivencia 4 (+7), Trato con animales 3 (+3).

### DOTES

*Generales:* Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Rastrear. *De Ataque:* Ataque poderoso, Especialidad en ataque (Martillo de piedra). *De Fortaleza:* Vigor. *De Reflejos:* Velocidad incrementada. *De Voluntad:* Oponente predilecto (animales).

### EQUIPO

Martillo de piedra, Espada larga, Armadura de cuero tachonado, Ropa de viajero, Mochila, 2 Odres de agua, Raciones de viaje (2 semanas), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Trampas de lazo, Cuerda de cáñamo (30 m), Garfio de escalada, 2 Antorchas, Piedra de afilar. 65 mp

### COMBATE

Iniciativa +4, Velocidad 12m, Defensa 13 (desprevenida 12), Armadura de cuero tachonado y piel dura (RD 4), Ataque sin armas +4 (1d3+3), Martillo de piedra +6 (2d8+4), Presa +10.

### SALUD

Puntos de resistencia 42, Umbral de herida grave 13.

### PUNTOS DE ACCIÓN 1



# Inda Sellbeth

Mujer del norte ladrona

**10 (+0) FUERZA**                      **DESTREZA 15 (+2)**  
**12 (+1) CONSTITUCIÓN**   **INTELIGENCIA 12 (+1)**  
**12 (+1) SABIDURÍA**                      **CARISMA 12 (+1)**

**2 (+4) ATAQUE**                      **FORTALEZA 1 (+2)**  
**4 (+6) REFLEJOS**                      **VOLUNTAD 2 (+3)**

## RASGOS RACIALES

Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Énfasis en habilidad (+4 Oficio, tasador), Énfasis en habilidad (+4 Saber, local), Entorno predilecto (Urbano).

## HABILIDADES

Acrobacias 4 (+6), Atención 5 (+6), Atletismo 4 (+4), Averiguar intenciones 4 (+7), Buscar 4 (+5), Diplomacia 2 (+5), Disfrazarse 3 (+4), Engañar 6 (+9), Inutilizar mecanismo 5 (+6), Juegos de manos 4 (+6), Oficio (Tasador) 1 (+6), Recabar información 2 (+5) Saber (Local) 2 (+7), Sigilo 6 (+8).

## DOTES

*Generales:* Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas). *De Ataque:* Ataque furtivo 1. *De Reflejos:* Escondarse a plena vista, Esquiva asombrosa 1, Evasión 1. *De Voluntad:* Distracer (Engañar).

## EQUIPO

6 Dagas, Armadura de cuero, Ropa de abrigo, Ropa de viajero, Mochila, Odre de agua, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Cuerda de cáñamo (20 m), Garfio de escalada, 2 Antorchas. Herramientas de ladrón, Piedra de afilar, Linterna sorda. 80 mp.

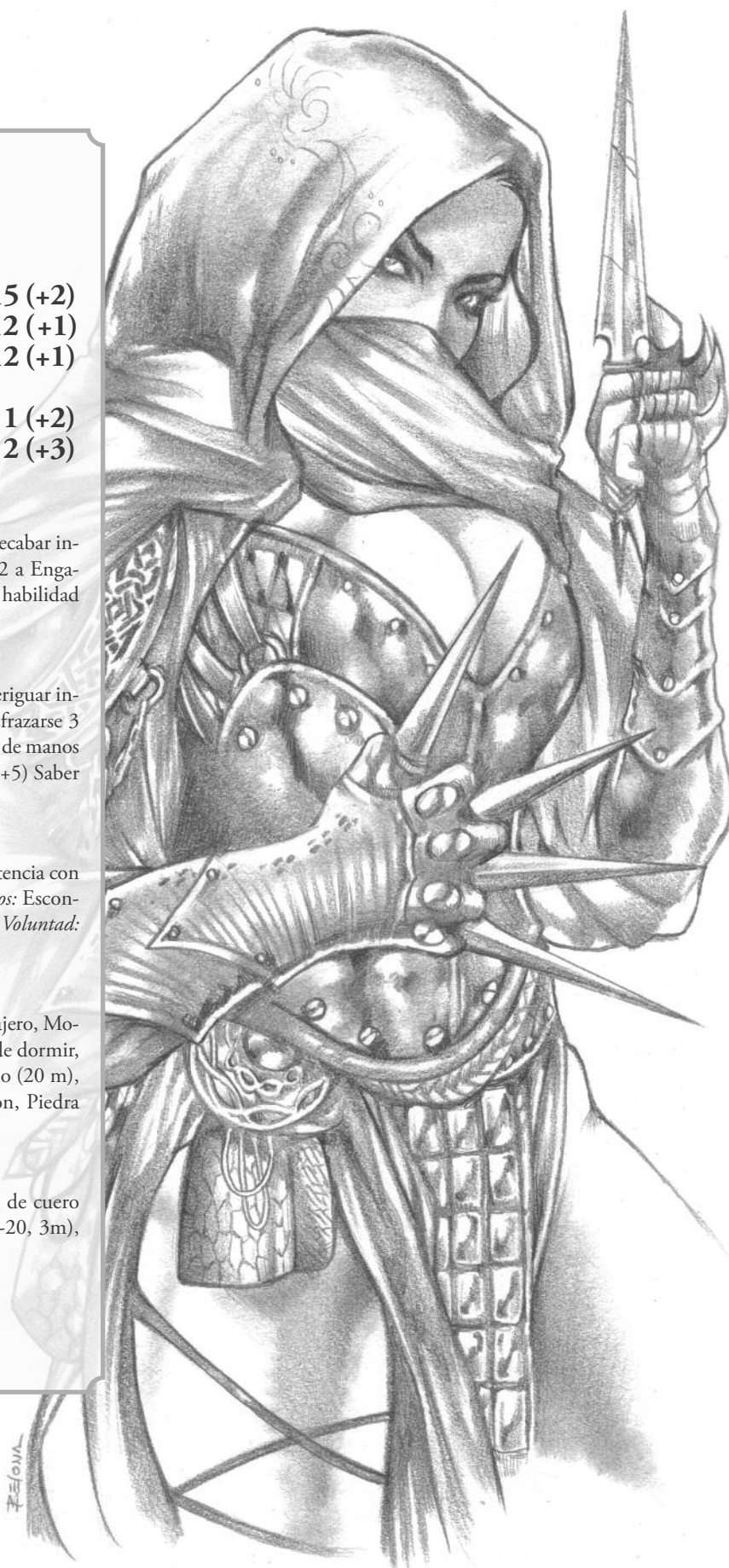
## COMBATE

Iniciativa +6, Defensa 16 (desprevenida 16), Armadura de cuero (RD 2), Ataque sin armas +4 (1d3), Daga +4 (1d4, 19-20, 3m), Presa +2.

## SALUD

Puntos de resistencia 26, Umbral de herida grave 9

## PUNTOS DE ACCIÓN 4







## Lioden Fabresse

*Hombre del norte clérigo de Korth*

**10 (+0) FUERZA** **DESTREZA 10 (+0)**  
**12 (+1) CONSTITUCIÓN** **INTELIGENCIA 10 (+0)**  
**14 (+2) SABIDURÍA** **CARISMA 16 (+3)**

**1 (+1) ATAQUE** **FORTALEZA 3 (+4)**  
**1 (+1) REFLEJOS** **VOLUNTAD 4 (+6)**

### RASGOS RACIALES

Énfasis en habilidad (+4 Saber, Local), Énfasis en habilidad (+4 Saber, Religión), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (Colinas).

### HABILIDADES

Artesanía (Caligrafía) 2 (+2), Atletismo 2 (+2), Averiguar intenciones 3 (+7), Concentración 4 (+6), Diplomacia 5 (+10), Engañar 0 (+5), Idiomas (Lirith, Orkan) 2, Interpretación (Cantar) 2 (+5), Medicina 4 (+6), Oficio (Escribiente) 2 (+4), Recabar información 2 (+7), Saber (Religión Korth) 6 (+10), Saber (Local) 4 (+8).

### DOTES

*Generales:* Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Posición social 1 (Clérigo). *De Voluntad:* Fe.

### APTITUDES SOBRENATURALES

Favor Divino (Korth) 2, Orar +10, Milagros libres 3. **Milagros (Magnitud 0)** Leer Magia, Luz, Llamada, Virtud. **(Magnitud 1)** Curar heridas leves, Hechizar persona.

### EQUIPO

Maza ligera, Armadura de cuero, Escudo ligero, Ropa de clérigo, Ropa de abrigo, Ropa de viajero, Útiles de escritura, Mochila, Odre de agua, Material de curandero, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Linterna sorda. 83 mp.

### COMBATE

Iniciativa +1, Velocidad 9m, Defensa 13\* (desprevenido 11), Armadura de cuero (RD 2), Ataque sin armas +1 (1d3), Maza ligera +1 (1d6), Presa +1.

### SALUD

Puntos de resistencia 30, Umbral de herida grave 9

### PUNTOS DE ACCIÓN 4

\* Con el escudo



# Meriel Silver

Mujer del norte maga

**10 (+0) FUERZA**                      **DESTREZA 10 (+0)**  
**12 (+1) CONSTITUCIÓN**    **INTELIGENCIA 16 (+3)**  
**12 (+1) SABIDURÍA**                      **CARISMA 12 (+1)**

**1 (+1) ATAQUE**                      **FORTALEZA 2 (+3)**  
**2 (+2) REFLEJOS**                      **VOLUNTAD 5 (+6)**

## RASGOS RACIALES

Énfasis en habilidad (+4 Saber, Arcano), Énfasis en habilidad (+4 Saber, Historia), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (Urbano).

## HABILIDADES

Artesanía (Alquimia) 5 (+8), Atención 2 (+3), Averiguar intenciones 0 (+3), Buscar 3 (+6), Concentración 6 (+7), Diplomacia 0 (+3), Engañar 0 (+3), Idiomas (Lirith, Siss) 2, Recabar información 0 (+3), Saber (Arcano) 5 (+12), Saber (Historia) 4 (+11), Saber (Local) 2 (+5), Saber (Naturaleza) 3 (+6).

## DOTES

*Generales:* Competencia con armas (Sencillas). *De Reflejos:* Esquiva. *De Voluntad:* Memoria eidética.

## APTITUDES SOBRENATURALES

Aptitud Mágica 2, Esencia incrementada 1, Soltura en escuela (Encantamiento). Conjuros gratuitos 3, Reserva de Esencia 10. **Conjuros** (*Magnitud 0*) Atontar, Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago. (*Magnitud 1*) Armadura de Mago, Dormir, Hechizar persona, Proyectil mágico.

## EQUIPO

Bastón, Libro de conjuros, Ropa de abrigo, Ropa de viajero, Útiles de escritura, Mochila, Odre de agua, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero. Linterna sorda. 111 mp.

## COMBATE

Iniciativa +2, Defensa 12 (desprevenida 12), Ataque sin armas +1 (1d3), Bastón +1 (1d6), Presa +1.

## SALUD

Puntos de resistencia 28, Umbral de herida grave 9

## PUNTOS DE ACCIÓN 4

