

## ABMEL KHAN (Ex noble mercenario turanio).

Abmel Khan nació entre las comodidades de Agraphur. Dentro de una de las familias más nobles y consideradas en la capital. Creció entre comodidades, esclavos y enseñanzas dentro de la escuela militar de la capital. Abmel destacó como oficial, mezclando por igual habilidades combativas y dotes de mando. Pero la vida en Agraphur es veleidosa, y tras una humillante derrota contra kozakos defendiendo un fuerte fronterizo al suroeste, en el que su oficial superior murió, él (y el resto de oficiales intermedios) fue degradado y expulsado del ejército. Tal maniobra fue orquestada por Kimbul Khan, de una familia enemiga. La vida en la capital sin el respaldo del ejército, para un hijo segundón como él, fue un auténtico suplicio. Así que cogió sus pocas cosas y marchó hacia el oeste en busca de nuevas posibilidades. Pronto entró en la compañía mercenaria El Estandarte Carmesí, donde rápidamente se convirtió en oficial. Tras varios años, la compañía fue desmantelada, él junto a un joven soldado, Lovelar, se encaminaron hacia el este. Con el tiempo se formó un pequeño grupo de vagabundos mercenarios. A Abmel le gusta pensar que siguen sus órdenes...

Abmel es un tipo con principios, tiene un código de honor militar que le impulsa a seguir pese a los contratiempos. Aun así, es feliz con la vocación de mercenario. Es leal, justo y pragmático. Se lleva muy bien con Lovelar, ya que se conocen hace tiempo. Suele tener roces con Balder, ya que ambos tienen dotes de mando y parece que "compiten" por este. No se termina de fiar de los métodos del zingario Belasco y pone a Lovelar a "vigilarle" algunas veces.

**Rango:** Veterano\*

**PE:** 51

**Raza:** Turanio.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

**Carisma:** +1; **Paso:** 6; **Parada:** 8/9; **Dureza:** 8 (2).

**Habilidades:** Cabalgar d8, Callejar d4+1, Nadar d4, Notar d6, Pelear d12, Persuadir d6+1, Sigilo d6, Supervivencia d4, Trepar d6.

**Idiomas:** Turanio, Hirkanio, Hiborio, Shemita, Zamorio y Khitanio.

**Desventajas:** Código de honor (M), Leal (m), Enemigo (Kimbul Khan) (m).

**Ventajas:** Noble caído en desgracia, Afortunado, Mando, Contraataque, Ardor, Contraataque Mejorado.

**Equipo:** Camisa de malla (+2, 5kg), Yelmo de olla (+3, 50% de proteger cabeza, 2kg), Escudo mediano (+1 Parada, Armadura +2 contra ataques a distancia, 6kg), Cimitarra (espada larga, FUE+d8, 4kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Mapas varios, Pedernal y acero (0,5kg), Pellejo de agua (0,5kg), Caballo de guerra hirkanio (equipo llevado en el caballo: Silla y arreos, Muda ropa a medida (+1 a Carisma), 20 metros de cuerda, Gancho de escalada, Dos antorchas, Manta, Cantimplora, Jabón, Red de pesca, Saco de dormir).

**Total peso acarreado:** 19,5kg.

**Dinero:**

Oros (O): 987

Platas (P): 14,60

**Corrupción:** 0

**HERIDAS**  **FATIGA**  
   **INCAPACITADO**  





## ASAMI (Asesina alquimista khitana).

Libertad. Es algo que todo el mundo da por hecho y sin embargo para mí es un sueño. Desde mi nacimiento he pertenecido a alguien. Mi primera ama fue la cruel Lixue, maestra de la Orden del Loto Negro. Ella me enseñó el siniestro conocimiento de los venenos, la ciencia de la alquimia, el arte del sigilo y los secretos del combate sin armas. Le serví fielmente, cobrándome las vidas de sus enemigos. Pero yo solo era una herramienta. Un día fui vendida a la orden de los Hashshashin, una cruel orden de asesinos y espías del lejano país de Turan. Los Hashshashin apreciaron mis habilidades, pero a su vez tuve que aprender sus usos. Si en Khitai me movía en las sombras, en Turán utilicé las artes del engaño y la seducción, para ganarme a los hombres y mujeres que marcaban como mis objetivos. Los Kithai son distintos del Loto Negro. Vivo en aparente libertad. Me muevo por las tierras de Turan y los reinos hiborios, como una mercenaria y ladrona. Pero mis amos siempre saben dónde encontrarme. Cuando me reclaman debo obedecer su llamada y cumplir mi siguiente misión. Estoy cansada, el atisbo que he tenido de la libertad me hace ansiar más, pero creo que solo la alcanzaré al abandonar este mundo. Hace unas semanas tras cometer mi último asesinato, encontré a tres extranjeros. Un guapo charlatán, un salvaje norteño y un reservado sacerdote. Parecían perdidos, sin conocer la lengua y las costumbres de la región. Resultó muy sencillo seducir al charlatán para poder unirme a ellos como una aventurera más en busca de fortuna. Hasta que mis amos me reclamen de nuevo.

Asami es una atractiva y voluptuosa mujer khitana. De constitución más bien pequeña si se la compara con los nativos de los reinos hiborios, es sin embargo extraordinariamente ágil. Se muestra sociable y hasta alegre en ocasiones. Procura mantener un cierto aire de misterio seductor, pero realmente es una máscara que oculta un carácter frío y calculador. Es por naturaleza manipuladora y no dudará en utilizar cualquier recurso para cumplir su misión. En el grupo, tiene ocasionales esgarces amorosos con Lovelar, aunque no tiene ningún problema en seducir a cualquier otro hombre o mujer.

**Rango:** Experimentada

**PE:** 31

**Raza:** Khitana.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 6 (1).

**Habilidades:** Alquimia d8, Cabalgar d4, Callejear d4, Conocimiento (Venenos) d4, Lanzar d8, Nadar d4, Notar d6+1, Pelear d8, Persuadir d6, Provocar d4+1, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d4.

**Idiomas:** Khitanio, Hirkanio, Turanio, Hiborio, Zamorio y Nordheimr.

**Desventajas:** Obligación (Hashshashin) (M), Deseo mortal (ser libre) (m), Delirio (los dioses de Khitai son extraterrestres) (m), Fobia (criaturas voladoras) (M).

**Ventajas:** Acróbata, Atractiva, Trasfondo Arcano (Alquimia), Nuevo Poder.

**Poderes (10 PP):** *Armadura* (ingiere la pócima y la cubren sombras), *Confusión* (granada alquímica), *Invisibilidad* (círculo de sombras en el que desaparece).

**Equipo:** Justillo de cuero (+1, 1,5kg), Kris (FUE+d4+1, 0,75kg), Dagas (3) (FUE+d4, 1,5kg), Morral de cuero (1kg), Pellojo de agua (0,5kg), Antorcha (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Zurrón de alquimista (3kg), Redomas (6) (3kg), Componentes alquímicos (10 oros), Dosis veneno incapacitante (pasta), Dosis veneno incapacitante (líquido).

**Total peso acarreado:** 12.75kg.

**Dinero:**

Oros (O): 28

Platas (P): 8,70

**Corrupción:** 0

HERIDAS

-1 -2 -3

FATIGA

INCAPACITADO -2 -1





## ATTICUS (Sacerdote vagabundo nemedio).

Atticus nació en una zona rural cerca de Numalia, segundo hijo varón de un terrateniente noble menor. Con diez años se vio abocado al sacerdocio ingresando en un templo de Mitra en Numalia. Pero Atticus era un niño rebelde, peleón y contestón y tras recibir duros latigazos que marcaron sus nalgas y su espalda, al amparo de la noche, se fugó del templo, comenzando a ratear en Numalia, viviendo así un par de años... Pero un día quiso el destino guiarle al buen camino, intentó introducir su mano en el zurrón de un viejo sacerdote, Caranthes de Hanumar, este le cogió en el intento, y adoptando al muchacho le introdujo en la religión a Ibis y el enfrentamiento a Set. Viviendo con Caranthes en Hanumar aprendió todo lo que sabe sobre filosofía, religión y algo de "magia blanca". Unos años después de ponerse a su servicio, el viejo sacerdote murmuró que le habían encontrado, que extraños regalos llegaban a Nuamalia a su nombre y que El Anillo Negro le había encontrado... ese día instó, al ya adulto Atticus, a viajar por el mundo defendiendo la fe en Ibis y combatiendo la sombra de Set, pues él tenía asuntos de los que ocuparse...

Y así viajó durante décadas, compartiendo pan y camino con mercenarios y malhechores. Atticus es terco, rebelde y algo lacónico. Perdió un ojo en una reyerta de taberna, aunque jura que fue un sacrificio a cambio de la magia de Ibis... Le gusta el buen vino y bebe tras una situación tensa. Le encanta la libertad del camino y en el fondo posee un buen corazón.

**Rango:** Experimentado

**PE:** 23

**Raza:** Nemedio.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** 0/-1; **Paso:** 6; **Parada:** 5/6; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Animismo d8, Cabalgar d4, Callejear d4, Conocimiento (Historia) d6+1, Conocimiento (Religión) d6, Investigar d4, Nadar d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d8, Sanar d6, Sigilo d6.

**Idiomas:** Hiborio, Zamorio, Estigo, Alto Estigio, Turanio y Shemita.

**Desventajas:** Tuerto (M), Tozudo (m), Manía (beber alcohol tras una situación tensa) (m).

**Ventajas:** Trasfondo arcano (Animismo), Sacerdote.

**Poderes (10 PP):** *Desvío* (agita la mano murmurando una plegaria a Ibis), *Proyctil* (invoca pajaros de luz que dañan al blanco).

**Equipo:** Vara de viaje (FUE+d4, Alc.1, 2 manos, +1 Parada, 4kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Morral del cuero (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Pellejo de vino (0,5kg), Espejito de metal pulido (0,5kg), Equipo de escritura (1kg), 2 velas (0,5kg), Ropas de sacerdote, Símbolo de Ibis, Ropa hecha a medida, Pedernal y acero (0,5kg), Ganzúas (0,5kg).

**Total peso acarreado:** 9,5kg.

**Dinero:**

Oros (O): 31

Platas (P): 9,50

**Corrupción:** 0

**Nota:** Como nemedio, tiene +1 a los Conocimientos Generales.

**HERIDAS**

-1 -2 -3

**FATIGA**

INCAPACITADO -2 -1





## BALDER (Guerrero vagabundo vanir).

**MUERTO**

Balder nació dentro del clan del Lobo Rojo en Vanaheim, cerca de la frontera con Asgard y cerca de la ciudad fronteriza de Wolfraven. Su padre era el líder del clan, y él, su hijo mayor, tenía todo para ser el siguiente cacique del clan. Pero se enamoró perdidamente de Valhild, una aesir del clan Águila Dorada, enemigo ancestral del Lobo Rojo. Ambos jóvenes se amaban con verdadera pasión, pero sabían que en Nordheim su amor era imposible, por eso se casaron a escondidas, en un frío rito a Ymir, y protegidos por la noche partieron al sur. En Aquilonia trabajaron como mercenarios, sobrevivieron como rateros en Nemedias y atravesaron Corinthia perseguidos como bandidos. No tardaron en unirse a otros parias, como ellos, y tras unas cuantas aventuras llegaron a Zamora.

**CRÓNICA DE SU VIDA**

Balder es un buen tipo, deseoso de hacer lo correcto, proteger a su esposa y buscar riquezas para establecerse y tener hijos. Es leal a sus compañeros y es muy difícil hacerle cambiar de parecer. No le gusta el sanguinario kushita y no se fía nada del artero Katamun.

**Rango:** Novato

**PE:** 10

**Raza:** Vanir.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/5; **Dureza:** 7 (1).

**Habilidades:** Cabalgar d6+1, Intimidar d6, Nadar d4+1, Notar d6, Pelear d8, Provocar d6, Sigilo d4, Supervivencia d4, Tregar d6.

**Idiomas:** Nordheimr, Hiborio, Zamorio y Shemita.

**Desventajas:** Heroico (M), Leal (m), Tozudo (m).

**Ventajas:** Fornido, Barrido, Fuerza de Voluntad.

**Equipo:** Justillo de cuero (pieles) (+1, 1,5kg), Hacha de dos manos (FUE+d10, PA 1, Parada -1, Dos manos, 7,5kg), Espada corta (FUE+d6, 2kg), Morral de cuero (1kg), Antorcha (0,5kg), Cantimplora (2kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Ropas de invierno (1,5kg).

**Total peso acarreado:** 17,0 kg.

**Dinero:**

Oros (O): 1

Platas (P): 10

**Corrupción:** 0



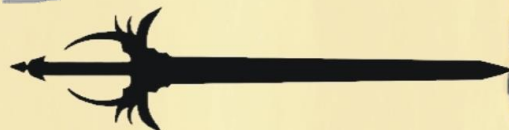
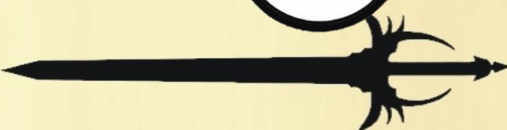
**HERIDAS**

-1 -2 -3

**INCAPACITADO**

**FATIGA**

-2 -1





## BELASCO (Ladrón espadachín zingario).

**MUERTO**

Belasco nació en Kordava, miembro de una familia de rango social medio, unida a lo militar, acudió a una prestigiosa escuela de esgrima donde destacó por encima de sus hermanos y primos. Pero Belasco era un aventurero nato, un ladrón despreocupado y un sinvergüenza avaricioso, así que no pudo hacer carrera militar. Pronto entró en contacto con organizaciones de los bajos fondos de Kordava, y rápidamente se vio en Messantia actuando como ladrón y ratero, a la par que guardaespaldas espadachín y granuja. Una mala estocada en una reyerta le hizo matar al joven equivocado, el hijo de uno de los más poderosos Señores del Mar de Argos. Recogió sus cosas y partió raudo hacia el este... pronto se vio mezclado con una suerte de indeseables... como él.

**CRON LE TENGA  
EN SU GLORIA**

Belasco es un granuja, ladrón, vividor, bocazas y avaricioso que sólo mira por sí mismo. Le encanta robar, beber y matar con estilo con su estoque. Se lleva especialmente bien con Zenko al que considera su mejor amigo de viaje, comparte cosas con Lovelar, pero no soporta a Abmel.

**Rango:** Novato **PE:** 10

**Raza:** Zingario.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 6 (1).

**Habilidades:** Apostar d4, Cabalgar d6, Callejar d6+1, Forzar cerraduras d6, Nadar d4, Navegar d4+1, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d8, Tregar d6.

**Idiomas:** Zingaro, Hiborio, Zamorio y Picto.

**Desventajas:** Avaricioso (M), Bocazas (m), Buscado (m).

**Ventajas:** Ladrón, Florentino.

**Equipo:** Justillo de cuero (+1, 1,5kg), Estoque (FUE+d4, Parada +1, 1,5kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Ganas (0,5kg), Antorcha (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Cuerda (10m) (3,75kg).

**Total peso acarreado:** 10.75kg.

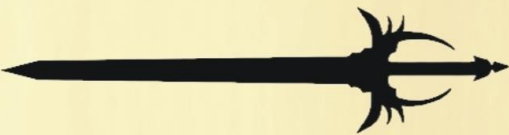
**Dinero:**

Oros (O): 40

Platas (P): 8,70

**Corrupción:** 0

**HERIDAS**  **FATIGA**  
-1 -2 -3 **INCAPACITADO** -2 -1





## CHAN JEN (Duelista vagabundo khitano).

**MUERTO**

Nací en la lejana y mítica Kithai, en el seno de una humilde familia de campesinos. Mi destino era trabajar las tierras de un señor feudal. Pero las estrellas me reservaron otro destino. Los oráculos me señalaron un glorioso destino en el camino de la espada y fui elegido como pupilo por el afamado maestro espadachín Wang Hung. Junto a mi maestro recorrí las cortes de Kithai. Participé en batallas y duelos, y empecé a labrarse una reputación como digno sucesor del maestro Hung... Hasta el fatídico día. El maestro Hung había acordado hacía años el casamiento de su única hija con el hijo menor de Hui, un rico y poderoso señor feudal que había combatido junto al maestro, y al que debía su vida. El ya anciano maestro Hung decidió establecerse en las tierras de Hui para disfrutar de sus futuros nietos en sus últimos años. Pero Hui no era honorable... Su hijo repudió a su prometida y Hui humilló públicamente al maestro cuando éste le pidió una reparación. Tal fue la humillación que el viejo corazón del maestro no lo pudo soportar y murió. Su angustiada hija se quitó la vida pocos días después. Una noche seguí al indigno hijo de Hui. Como una sombra caí sobre él y sus acompañantes, y conseguí reducirlos. Después desafié a un duelo a esa escoria. No, no lo maté. Solo me llevé su lengua, sus orejas, su nariz y sus manos. Desde entonces los hombres de Hui me persiguen. He atravesado las estepas hyrkánias, el mar de Vilayet, para llegar a las incivilizadas tierras de Zamora. Para ganarme la vida solo cuento con mi espada, así que me he unido a un grupo de bárbaros mercenarios que buscan la gloria y la fortuna.

**Rango:** Experimentado

**PE:** 21

**Raza:** Khitano.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

**Habilidades:** Cabalgar d6, Intimidar d6, Lanzar d8, Nadar d6, Notar d6+1, Pelear d8, Provocar d4+1, Sigilo d8, Supervivencia d6, Trepas d6.

**Idiomas:** Khitanio, Hiborio, Hirkanio y Turanio.

**Desventajas:** Código de honor (M), Chovinista (m), Buscado (m).

**Ventajas:** Desenvainado Rápido, Artista Marcial.

**Equipo:** Justillo de cuero (+1, 1,5kg), Espada larga (FUE+d8, 4kg), Daga (2) (FUE+d4, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Antorcha (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Cuerda (10m) (3,75kg).

**Total peso acarreado:** 13.25kg.

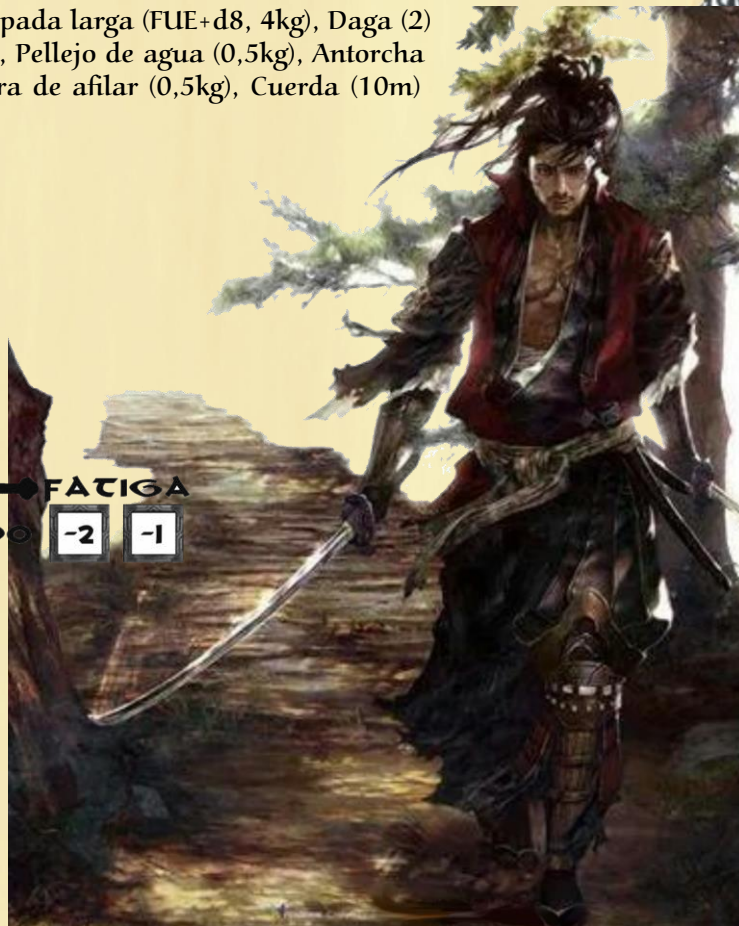
**Dinero:**

Oros (O): 25

Platas (P): 3,70

**Corrupción:** 0

**HERIDAS**  **FATIGA**  
   **INCAPACITADO**  





## CRETUS DE TAURAN (Cazador arquero aquilonio)

Cretus nació en Tauran, la provincia aquilonia. Miembro de una humilde familia de granjeros. Desde pequeño se le dio bien rastrear y cazar, perseguir a la presa y sobrevivir en el bosque (como a los mejores tauranos). Pronto (17 años) se casó con el amor de su vida, Tidilia, no tardaron mucho en tener un hijo, Cradus. Cuando Cretus contaba con 22 años, los pictos golpearon la frontera de Aquilonia, y Cretus fue llamado al ejército, como batidor. Allí ganaría bastante dinero para darles un buen futuro a su mujer e hijo. Estuvo en el frente más de cinco años, hasta que se licenció con honores después de haber visto mucho tras las líneas pictas. Regresó a su hogar a disfrutar de las lunas conseguidas, cuando le golpeó la desgracia. Todo su poblado había sido arrasado por unos osados esclavistas zingarios, se habían llevado a su mujer e hijo. Cretus los persiguió día y noche rumbo a Zingara, pero siempre iban un paso por delante de él. En Zingara les perdió el rastro, al parecer habían vendido a su familia a una caravana que partía rumbo al este por el Camino de los Reyes. Lunas más tarde llegó a Daramish, su esposa había sido vendida y feneció en un lupanar... Cretus siguió buscando el rastro de su hijo sin hallar nada... Pronto se unió a un grupo de parias mercenarios.

Cretus es un tipo lacónico, se siente más a gusto en la espesura que en las ciudades. Es muy autosuficiente, orgulloso y observador. Con quién más habla es con Katamun por el simple hecho de que son los dos últimos en llegar al grupo. Livia le cae bien por ser aquilonia y Belasco mal por ser zingario.

**Rango:** Novato **PE:** 10

**Raza:** Aquilonio.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

**Habilidades:** Cabalgar d6+1, Disparar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4+1, Rastrear d8, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d8, Tregar d6.

**Idiomas:** Hiborio, Picto, Shemita y Zamorio.

**Desventajas:** Vengativo (M), Juramento (Encontrar a Cradus) (m), Manía (decir el nombre de su hijo antes de disparar) (m).

**Ventajas:** Leñador.

**Equipo:** Justillo de cuero (+1, 1,5kg), Espada corta (FUE+d6, 2kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Arco (2d6, 12/24/48, 1,5kg), Carcaj (2kg), Flechas (20) (2,5kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cantimplora (2kg).

**Total peso acarreado:** 13,5kg.

**Dinero:**

Oros (O): 19

Platas (P): 12,70

**Corrupción:** 0

HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## GROM DE ASGARÐ (Exiliado berserker aesir)

**MUERTO**

Grom nació dentro del clan del Águila Dorada en Asgard, cerca de la frontera con los vanir y cerca de la ciudad fronteriza de Wolfraven. Su padre era uno de los mejores guerreros del clan, y él era un hijo ilegítimo, nacido de una noche de pasión con una humilde esclava, así que intentó complacer a su padre volviéndose un guerrero feroz, mató a muchos guerreros del clan del Lobo Rojo en Vanaheim intentando devolver el honor a su casa tras la marcha de su medio hermana huida y casada, según las malas lenguas, con uno de los enemigos de su clan. Pero por mucho que se esforzase no era suficiente a los ojos de su padre, el cual veían en él la mancha de un error de pasión. Para empeorar la situación en uno de los festejos de una victoria contra el clan del Lobo Rojo escuchó como uno de los guerreros osó mofarse y llamar puta a Valhild, su medio hermana, demastado alcohol en sus venas y una gran frustración por la pasividad de su padre le hizo explotar y atacó al guerrero aplastando su cráneo con sus propias manos. Si hubiera sido un simple guerrero hubiera sido ejecutado en el acto, pero una brizna de compasión del jefe del clan hizo que le perdonase la vida, pero no sin castigo, fue desterrado.

Sin clan ni familia vagabundeo por tierras extrañas hasta que escuchó en Zamora que un grupo de mercenarios se atrevió a asaltar la Torre del Elefante, solo dos sobrevivieron, un hombre y una mujer rubia, nortea una gran guerrera, ¿podría ser ella?, la busco con la esperanza de hallarlos, si el hombre fuese Balder, podría llevarle su cabeza a su padre y devolverle a su querida hija al jefe del clan y quizás, solo quizás obtener el perdón, pero al encontrarlos en una taberna el hombre no era él y la mirará vacía de su hermana le dijo lo que había ocurrido, Balder había muerto, eso le reconforto, pero la tristeza de Valhild le provocó una gran compasión, cuando ella le vio le sonrió y ocurrió algo inesperado, se fundieron en un abrazo, al fin y al cabo eran la única familia que ahora tenían el uno y el otro.

**Rango:** Experimentado\*

**PE:** 37

**Raza:** Aesir.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7/6; **Dureza:** 9(1).

**Habilidades:** Cabalgar d6, Intimidar d6+1, Nadar d6, Notar d4, Pelear d10, Rastrear d4+1, Sigilo d8, Supervivencia d4, Tregar d8.

**Idiomas:** Nordheimr, Hiborio, Zamorio y Picto.

**Desventajas:** Heroico (M), Juerguista (m), Vengativo (M), Buscado (m) (Sátrapa Vultar Khan), Buscado (M) (Asesinato Arenjun).

**Ventajas:** Berserk, Barrido, Héroe en Taparrabos, Fornido, Sin Piedad.

**Equipo:** Espadón (FUE+d10, -1 Parada, 2 manos, 6kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Katana (FUE+d8, 4kg), Morral de cuero (1kg), 3 Antorchas (1,5kg), Anzuelos e hilo, Cantimplora (2kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Caballo de monta con arreos y silla.

**Total peso acarreado:** 16,0kg.

**Dinero:**

Oros (O): 207

Platas (P): 42,28

**Corrupción:** 1

**HERIDAS**  **FATIGA**  
   **INCAPACITADO**  





## KATAMUN RHA (Brujo vagabundo estigio).

**MUERTO**

Katamun Rha nació en Luxur, hijo de una rama menor, pero noble, de los gobernantes locales. Tercer hijo varón, los campos de batalla no eran para él, tampoco el sacerdocio a Set, así que con 13 años le mandaron a la oscura y oculta escuela de hechicería de la ciudad en ruinas de Pteion. Allí, se dice, adoctrinan a los niños en la brujería y en el servicio al Círculo Negro. Sea como fuere, Katamun destacó bastante, pues parecía muy apto para la brujería. Le marcaron bajo los ojos con los Hijos de Set y con, promediada la veintena, estaba listo para servir al Círculo. Pero hete aquí que se enamoró de una joven esclava kushita, Niba, y escapó con ella rumbo a Shem y tierras más libres. Perseguidos por el Círculo, Niba fue muerta en Qjara, pero Katamun se vengó de sus asesinos. Desde entonces vaga por Shem, Zamora y cercanías, alquilando sus servicios y tramando su venganza...

**EN SU GLORIA**

Katamun tiene alma de brujo, le encanta aprender y buscar oscuros conocimientos, es cauto y precavido, intentando evitar la violencia en pos de un plan más inteligente que le del éxito. Detesta recibir órdenes y es bastante vengativo. Habla poco con el resto del grupo, ya que fue el último en llegar y al que todos miran más suspicazmente, pero le caen bien Velasco y Livia. No soporta cuando Abmel se pone en plan líder, pensando que él podría ejercer mejor ese papel.

**Rango:** Novato

**PE:** 10

**Raza:** Estigo.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Brujería d8, Cabalgar d4, Conocimiento (Arcano) d8+1, Conocimiento (Religión) d4, Investigar d4, Nadar d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6+1, Sigilo d6.

**Idiomas:** Estigo, Alto Estigio, Hiborio, Zamorio y Shemita.

**Desventajas:** Curioso (M), Cauto (m), Vengativo (m).

**Ventajas:** Trasfondo arcano (Brujería), Brujo, Nuevo Poder (x1).

**Poderes (15 PP):** *Armadura* (un oscuro brillo místico le recubre), *Cambio de forma* (Cuervo y gato), *Miedo* (ojos de serpiente y aura oscura y opresiva), *Proyectil* (invoca una calavera que lanza hacia el objetivo y estalla en una explosión de huesos).

**Equipo:** Daga curva (FUE+d4, 0,5kg), Morral del cuero (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Espejito de metal pulido (0,5kg), Equipo de escritura (1kg), 2 velas (0,5kg). Caballo de monta (equipo llevado en el caballo: Silla y arreos, Muda ropa a medida (+1 a Carisma), Manta, Cantimplora, Jabón, Saco de dormir).

**Total peso acarreado:** 4,0kg.

**Dinero:**

Oros (O): 18

Platas (P): 21,80

**Corrupción:** 0

**HERIDAS**  **FATIGA**  
-1 -2 -3 **INCAPACITADO** -2 -1





## KHABÂN (Ladrón cimmerio).

Khabân no tiene claro cual es su origen exacto. Aunque sabe que es cimmerio, sus padres murieron en Zamora cuando el apenas contaba 3 años, así que no los recuerda con claridad. Encontrado y adoptado por una banda de ladronzuelos sobrevivió en las calles de la urbe gracias a los mayores del grupo y, cuando tuvo suficiente edad, colaboró en la supervivencia de todos.

Cuando tenía 9 años, observó, por pura casualidad, como un grupo de rateros intentaba robar a un hombre en un callejón. El hombre, rodeado, desenvainó su estoque con tranquilidad e inició un baile de acero que terminó con los rateros ensartados. Khabân quedó anonadado y cuando el hombre reparó en su presencia se acercó hacia el y le puso la punta de la espada en el cuello. Khabân ni siquiera parpadeó. Estaba absorto, admirando la gracia con la que se movía el hombre. Este se dio cuenta de la admiración que había despertado en aquel muchacho y dijo: "¿Quieres aprender?". Khabân solo pudo asentir con la cabeza.

Hasta el día de hoy, Khabân ha compaginado perfectamente su faceta de espadachín con la de ladrón. Sus trabajos son tan sutiles que apenas deja muestras de su paso. Salvo en una ocasión, en la que fue sorprendido intimando demasiado con la esposa de Agmed, un adinerado mercader de Zamora. Agmed acusó a Khabân de haberle robado, algo que no es verdad, pero era la palabra de un horado mercader contra la de un ladrón, así que Khabân se vio en la obligación de huir de la ciudad.

**Rango:** Experimentado

**PE:** 21

**Raza:** Cimmerio.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7/8+(alcance del arma del oponente +1); **Dureza:** 6 (5).

**Habilidades:** Callejear d4, Cabalgar d4, Forzar Cerraduras d6+2, Notar d6 (+2), Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d8 (+2), Trepar d6+4.

**Idiomas:** Cimmerio, Hiborio, Zamorio, Zingaro y Khitano.

**Desventajas:** Avaricioso (M), Enemigo (m), Buscado (m).

**Ventajas:** Combate Cerrado, Combate Cerrado Mejorado, Ladrón, Acrobata, Con un Par, Truco Sucio.

**Equipo:** Armadura completa de cuero (+1, 7,5kg), Estoque (FUE+d4, Parada +1, 1,5kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Mochila (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Ganzuas (0,5kg), Antorcha (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Cuerda (10m) (3,75kg).

**Total peso acarreado:** 16.75kg.

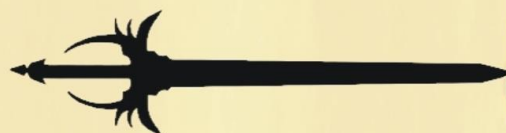
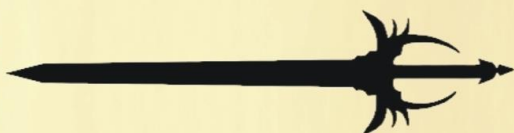
**Dinero:**

Oros (O): 53

Platas (P): 33,50

**Corrupción:** 0

HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## LIVIA (Pirata vividora aquilonia).

Livia nació en Tarantía, la capital de Aquilonia. Era hija de un comerciante con cierta reputación y buenos ingresos. Cuando ella contaba con 16 años, un noble poitano se encaprichó de ella. La quería a toda costa, pero su padre la dio libertad para elegir marido, y el noble poitano no la gustaba lo más mínimo. Este contrató a unos esclavistas shemitas que la raptaron, la llevaban Khorotas abajo, rumbo al castillo poitano del noble, cuando ella logró escapar y meterse en otro barco que iba rumbo a Messantia, allí, sin mirar atrás se embarcó como pirata... y la verdad que se la dio bien. Pronto llegó a segunda del bajel Ira Nocturna, pero un encontronazo con dos barcos militares zingarios la dejó sin barco. Esta vez huyo tierra adentro, donde comenzó a trabajar como mercenaria, no tardando mucho en unirse a un variopinto grupo de vagabundos.

Livia es una pirata de profesión y de espíritu, adora la libertad. Le gusta una buena juerga y pelear, y sabe que es buena, muy buena... le encanta el dinero y es bastante rencorosa... alguna vez viajará a Poitan a visitar a cierto marqués poitano... se lleva bastante bien con Abmel y Balder. No soporta al zingario Belasco y Lovelar le cansa, pero bueno, no deja de ser una incomodidad menor...

**Rango:** Novato **PE:** 10

**Raza:** Aquilonia.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

**Habilidades:** Cabalgar d4+1, Callejar d4, Nadar d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6+1, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d4.

**Idiomas:** Hiborio, Zingaro, Zamorio y Estigio.

**Desventajas:** Exceso de confianza (M), Avariciosa (m), Vengativa (m).

**Ventajas:** Ambidextra, Atractiva, Con un par, Heroína en bikini.

**Equipo:** Espada larga (FUE+d8, 4kg), Espada corta (FUE+d6, 2kg), Morral de cuero (1kg), Cantimplora (2kg), Antorcha (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg).

**Total peso acarreado:** 10,5kg.

**Dinero:**

Oros (O): 18

Platas (P): 12,70

**Corrupción:** 0

HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## SUNKMANITU TANKA XOTA 'LOBO GRIS' (Animista Picto).

Hijo del shaman de la tribu Natchkitoes consiguió sobrevivir tras la incursión de otra tribu enemiga que aniquiló todo su poblado, tomando para si a mujeres y niños. Tras unos meses consiguió escapar y sobrevivir en los bosques, cazando y viendo de lo que la naturaleza da, y sin dejar pasar la oportunidad de los olvidos y descuidos de otros viajeros. Tras un par de años llegó, atravesando Hiboria, a la ciudad de Shadizar. Allí convivió con otros chavales de la pandilla de Ratilla con los que conoció a un grupo de aventureros que dijeron saldrían pronto de la ciudad.

Con 15 años debe de crecer hasta convertirse en el gran hombre que fue su padre, guerrero y shaman, orgulloso observa su vástago abrirse paso en este duro mundo. Joven jovial, amigo de la fiesta no descarta oportunidades. Pícaro ladronzuelo no se amilana cuando se marca un objetivo, buscara siempre la mejor opción aunque esta no sea la más legal. Pero las leyes son cosas de los humanos y él se rige por lo que manda la naturaleza.

**Rango:** Experimentado\*

**PE:** 24

**Raza:** Picto.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6 (7) **Dureza:** 5 (1).

**Habilidades:** Animismo d8, Cabalgar d4, Callejear d4, Conocimiento (Arcano) d4, Nadar d4, Notar d4, Pelear d8, Persuadir d6, Rastrear d4, Sanar d4, Sigilo d6+1, Supervivencia d4+1, Tregar d4.

**Idiomas:** Picto, Hiborio, Cimmerio, Zamorio e Hirkanio.

**Desventajas:** Curioso (M), Avaricioso (m), Tozudo (m).

**Ventajas:** Trasfondo arcano (Animismo), Señor de las bestias, Poder extra. Puntos de poder.

**Poderes (15 PP):** *Cambio de forma* (aguila, gato y lobo)(un aullido rompe el silencio), *Desviar* (-2,-4)(susurrando el poder de mis ancestros reafagas de aire desvían los golpes contra mi lanzados), *Proyectil* (mis manos cual garras arañan el aire desgarrando todo a su paso).

**Equipo:** Anzuelo, Baraja/dados, Cantimplora, Mochila, Pedernal y acero, Justillo de cuero, hamaca, hacha de mano (1d6+Fue), Escudo pequeño, navaja oculta, Lobo, ropa formal.

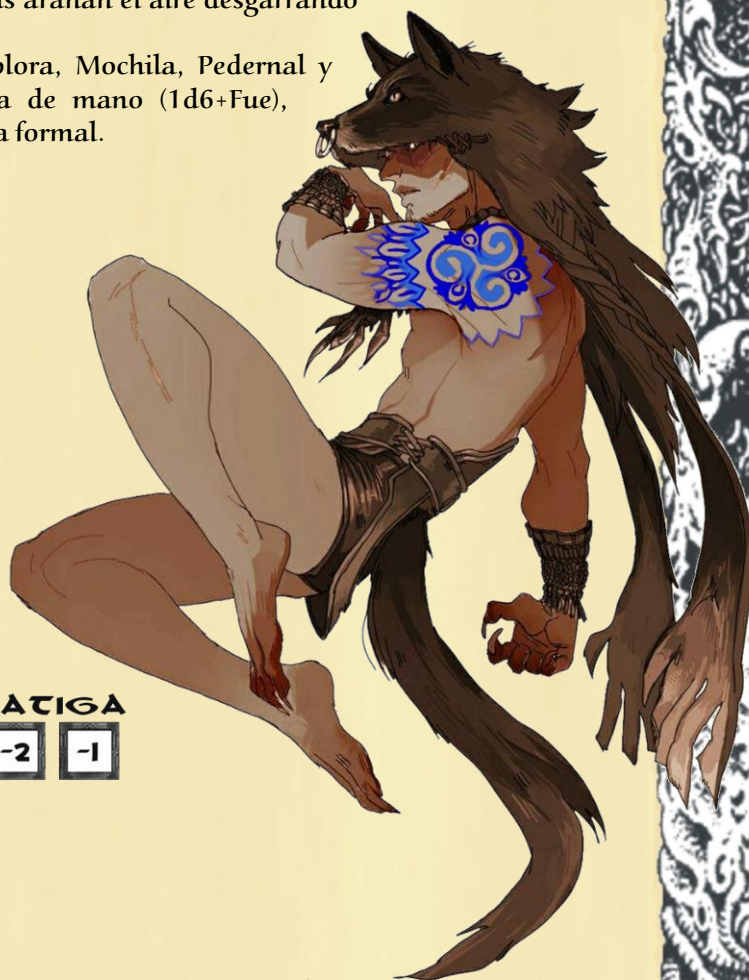
**Total peso acarreado:** 10 kg.

**Dinero:**

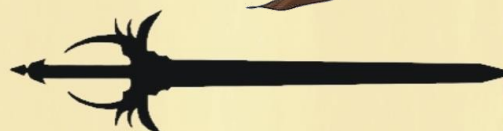
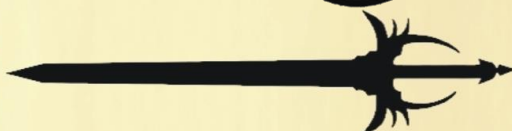
Oros (O): 113

Platas (P): 6,50

**Corrupción:** 0



HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## LOVELAR “EL MACHO” (Bribón arquero brithunio).

Lovelar nació en un pequeño poblado en las colinas noroccidentales de Brithunia. El pequeño de una modesta familia de pastores, con cuatro hermanas mayores. Desde pequeño destacó en dos cosas, su puntería, espantando lobos del rebaño con su honda (más tarde con su arco) y llevándose mozas del poblado al catre, dados sus brillantes ojos azules y su sonrisa afilada. Pero Lovelar no se comprometía con ninguna, nunca se comprometía... excepto con una compañía mercenaria que pasó por el poblado en dirección a los Reinos Fronterizos. En esta compañía, El Estandarte Carmesí, conoció a Abmel Khan, ya que era uno de los sargentos. Desde entonces se lleva muy bien con él. Y cuando el Estandarte Carmesí se disolvió tras una cruenta batalla en la frontera Nemedi-Aquilonia, ambos partieron hacia el este, juntos. Con el pasar de los años ha vivido unas cuantas aventuras y ahora forma parte de una pequeña compañía de mercenarios sin nombre. Donde le tiene echado el ojo a Livia, una belleza aquilonia.

Lovelar es un creído, piensa que nada está fuera del alcance de su arco o de sus encantos. Lleva a gala el sobrenombre de “El Macho”. Le cuesta cambiar de idea, y también mucho el vino, las mujeres y en general la jarana. Se lleva muy bien con Abmel Khan, a todos los efectos es su mano derecha, quiere llevarse al catre a Livia (lo que le puede causar bastantes problemas) y mira con suspicacia al estigio, con sus supercherías y cantos fúnebres.

**Rango:** Veterano\*

**PE:** 52

**Raza:** Brithunio.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d6.

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 6 (1).

**Habilidades:** Cabalgar d6, Callejar d4, Disparar d10, Nadar d4, Notar d4, Pelear d10, Persuadir d8+1, Provocar d6, Rastrear d4, Sigilo d8, Supervivencia d6+1, Trepar d6.

**Idiomas:** Hiborio, Zamorio, Shemita, Hirkanio, Turanio y Picto.

**Desventajas:** Exceso de confianza (M), Tozudo (m), Juerguista (m), Buscado (M) (Sátrapa Vultar Khan).

**Ventajas:** Atractivo, Manos firmes, Rápido, Puntería.

**Equipo:** Justillo de cuero (+1, 1,5kg), Espada larga (FUE+d8, 4kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Arco hirkanio (2d6+1, 12/24/48, 1,5kg), Carcaj (2kg), Flechas (20) (2,5kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Pellejo de agua (0,5kg).

**Total peso acarreado:** 14kg.

**Dinero:**

Oros (O): 264

Platas (P): 9,00

**Corrupción:** 0

HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## MAAHGSON (Chaman vagabundo cimmerico).

Maahgson nació en el clan Lucerthern, en la boscosa Cimmeria Oriental, siendo el hijo mayor de uno de los chamanes de la tribu. Maagson siempre quiso ser chamán, su madre así lo marcó en su nombre, que significa "Hijo de Macha", diosa asociada a la tierra, la fertilidad, la monarquía, la guerra y los caballos. Desde bien pequeño su pasión fueron los animales, con los que prefiere estar antes que con los humanos. Pasa tanto tiempo con ellos que es capaz de comunicarse o darles instrucciones para que le obedezcan. Incluso prefiere dormir o comer con ellos, realizando estas actividades con humanos si no queda más remedio.

Llegada la madurez, como parte de su entrenamiento para ser el chamán de la tribu, Maagson ha decidido marcharse del poblado para aprender sobre las brutalidades de la vida y ganar así experiencia que le permitiese optar a ser un chamán más del clan. Para ello se ha unido a unos mercenarios que recorren el continente. Espera hacer valer sus conocimientos y habilidades para honrar a los antiguos espíritus de la naturaleza por encima de todas las cosas, protegiendo a la Madre Tierra y a los Hermanos animales de cualquiera que intente hacerles daño. En el momento de unirse a los mercenarios, a Maahgson le sigue un cuervo, el cual no se separa de él e incluso se diría que hablan entre ellos.

**Rango:** Novato **PE:** 14

**Raza:** Cimmerico.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6/5; **Dureza:** 6 (1).

**Habilidades:** Animismo d8, Conocimiento (Arcano) d4, Nadar d4, Notar d4, Pelear d8, Rastrear d6, Sanar d6, Supervivencia d6, Tregar d4+2.

**Idiomas:** Cimmerico, Hiborio, Zamorio y Shemita.

**Desventajas:** Juramento (honrar a los espíritus de la naturaleza) (M), Manía (dormir/comer con los animales) (m), Vengativo (m).

**Ventajas:** Trasfondo arcano (Animismo), Señor de las bestias, Nuevo Poder.

**Poderes (10 PP):** *Amistad Animal, Cambio de Forma, Manipulación Elemental.*

**Equipo:** Justillo de cuero (pieles) (+1, 1,5kg), Yelmo de olla (con cuernos) (+3, 50% proteger, 2kg), Mangual (FUE+d8, 2 manos, PA 2 vs corazas, Parada -1, 10kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Cantimplora (2kg), Piedra de afilar (0,5kg), Ropas de invierno (1,5kg).

**Total peso acarreado:** 19,0 kg.

**Dinero:**

Oros (O): 20

Platas (P): 11,30

**Corrupción:** 0

**HERIDAS**  **FATIGA**  
   **INCAPACITADO**  





## SABNIKIR ASASAR (Sacerdote brujo turanio).

# MUERTO

Sabnikir Asasar nació en una de las familias más poderosas de Khorosun, y pronto dejó los lujos de los palacios nobles por las bibliotecas y los templos a Erlik, donde se encontraba más agusto. Era un tipo curioso, al que le gusta el concimiento y medrar. Obtuvo, con su posición, muchos beneficios para su familia, y pronto fue enviado a Aghrapur a servir en el principal templo de Erlik, donde se convirtió en la mano derecha del sumo sacerdote. Per cuando comenzó la Guerra Santa en la que Turan comenzó a conquistar todos los territorios del Vilayet, una compleja intriga política le hizo parecer enemigo del Rey Yezdigerd y tener que abandonar prematuramente Turan.

¿Su destino? Los reinos hiborios. Y su afán, conseguir poder y riquezas para volver a Turan y sojuzgar Aghrapur, obteniendo poder para él y para la familia Asasar.

**Rango:** Experimentado

**PE:** 21

**Raza:** Turanio.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Brujería d8, Cabalgar d4, Conocimiento (Arcano) d8, Conocimiento (Religión) d6, Investigar d6, Nadar d4, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6+1, Sigilo d6.

**Idiomas:** Turanio, Estigo, Alto Estigio, Hiborio, Zamorio y Shemita.

**Desventajas:** Curioso (M), Cauto (m), Vengativo (m).

**Ventajas:** Trasfondo arcano (Brujería), Brujo, Sacerdote, Nuevo Poder.

**Poderes (15 PP):** *Cambio de forma* (rata, grajo y serpiente), *Miedo* (ojos rojos y áura oscura y opresiva), *Proyectil* (invoca un puñal de energía negra que lanza), *Caos* (letanía a Erlik mientras el suelo tiembla y sopla un fuerte viento).

**Equipo:** Daga curva (FUE+d4, 0,5kg), Morral del cuero (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Espejito de metal pulido (0,5kg), Equipo de escritura (1kg), 2 velas (0,5kg). Caballo de monta (equipo llevado en el caballo: Silla y arreos, Muda ropa a medida (+1 a Carisma), Manta, Cantimplora, Jabón, Saco de dormir).

**Total peso acarreado:** 4,0kg.

**Dinero:**

Oros (O): 28

Platas (P): 20,80

**Corrupción:** 0

**Nota:** Como turanio, tiene +1 a Callejear (pero no tiene la habilidad).

HERIDAS

-1 -2 -3

INCAPACITADO

FATIGA

-2 -1





## VALHILD (Bárbara salvaje aesir).

Valhild nació dentro del clan del Águila Dorada en Asgard, cerca de la frontera con los vanir y cerca de la ciudad fronteriza de Wolfraven. Su padre era uno de los mejores guerreros del clan, y ella era su único descendiente, así que intentó complacer a su padre volviéndose un guerrero feroz y letal. Y así pasó, aunque no contaba con enamorarse de Balder, un vanir de la tribu del Lobo Rojo, enemigo ancestral del Águila Dorada. Ambos jóvenes se amaban con verdadera pasión, pero sabían que en Nordheim su amor era imposible, por eso se casaron a escondidas, en un frío rito a Ymir, y protegidos por la noche partieron al sur. En Aquilonia trabajaron como mercenarios, sobrevivieron como rateros en Nemedía y atravesaron Corinthia perseguidos como bandidos. No tardaron en unirse a otros parias, como ellos, y tras unas cuantas aventuras llegaron a Zamora.

Valhild es dura y salvaje, hija del frío Nordheim. Tiene un genio vivo y pronto a la ira, que solo atempera su marido, Balder. En combate se deja insuflar por el odio y la fuerza berserker. Balder es el único a quien no contesta mal, y su amor es verdadero, aunque frío como lo son los bárbaros. No se fía del turanio Abmel, que cree que está quitando a su marido el derecho a gobernar "su pequeño clan".

**Rango:** Experimentado \* **PE:** 36

**Raza:** Aesir.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7 (1).

**Habilidades:** Cabalgar d6, Callejear d4, Intimidar d6+1, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6+1, Sigilo d6, Supervivencia d6, Preparar d6.

**Idiomas:** Nordheimr, Cimmerio, Hiborio, Zamorio y Picto.

**Desventajas:** Vengativa (M), Juramento (m) (matar a todo brujo que intente someter la voluntad del hombre), Analfabeta (m).

**Ventajas:** Berserk, Niebla Carmesí, Contraataque, Ataque Repentino, Odio a la Brujería.

**Equipo:** Justillo de cuero (pieles) (+1, 1,5kg), Espada ancha (FUE+d8, PA 1, 5kg), Daga (FUE+d4, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Antorcha (0,5kg), Anzuelos e hilo, Cantimplora (2kg), Pedernal y acero (0,5kg), Piedra de afilar (0,5kg), Ropas de invierno (1,5kg).

**Total peso acarreado:** 13,0kg.

**Dinero:**

Oros (O): 30

Platas (P): 9,70

**Corrupción:** 0

HERIDAS ————— FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## YONG QIANG (Matón y buscavidas khitano).

Yong Qiang originario de Khitai, fue criado en las calles de Paikang, en lo más bajo de la sociedad, entre ramera y ladrones. El pequeño Yong Qiang vio pronto que si quería sobrevivir en un mundo tan hostil debía de convertirse en alguien temible, por violencia como forma de vida se fue haciendo un nombre entre la escoria, pero una vida de violencia suele acabar de una forma violenta, unos rivales de las calles, le tendieron una trampa y tras darle por muerto fue abandonado a su suerte, un monje errante lo encontró sanó sus heridas y en pago por tan generoso gesto Yong Qiang lo siguió como guardaespaldas, cosa que al monje no le agradaba pero al menos ahora eran dos en el camino.

El tiempo pasó y su caminar le ha llevado muy lejos de su Khitai natal, allí nada quedaba para él, en la actualidad el monje ha fallecido, y solo en el camino los malos hábitos se han vuelto a adueñarse de él. Se gana la vida dando palizas y ajustando deudas de otros por unas monedas. Y así va sobreviviendo en este inhóspito mundo.

**Rango:** Experimentado \* **PE:** 30

**Raza:** Khitano.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

**Carisma:** -2(-6); **Paso:** 5; **Parada:** 8; **Dureza:** 8(1).

**Habilidades:** Cabalgar d4, Intimidar d6, Nadar d4, Notar d4+1, Pelear d10, Provocar d4+1, Sigilo d8, Supervivencia d4, Tregar d6.

**Idiomas:** Khitano, Hirkanio, Turanio e Hiborio.

**Desventajas:** Sanguinario (M), Obeso (m), Feo (m).

**Ventajas:** Artista marcial, Ambidextro, Con un Par, Matón, Gorila, Héroe en taparrabos, Acróbata.

**Equipo:** Daga (FUE+d4, 0,5Kg), Antorcha (0,5Kg), Anzuelo, Cantimplora (2Kg), Palillos de madera, Cuerda 20m (7,5Kg), Equipo de escalada (3Kg), Gancho de escalada (2Kg), Manta (2Kg), Mochila (1Kg).

**Total peso acarreado:** 18,5Kg.

**Dinero:**

Oros (O): 39

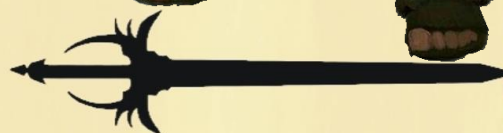
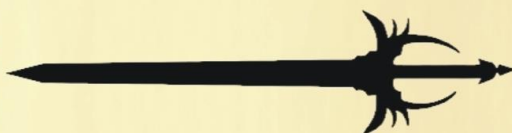
Platas (P): 11,78

**Corrupción:** 0

**Daño desarmado:** d8+d4+2



HERIDAS  FATIGA  
-1 -2 -3 INCAPACITADO -2 -1





## ZENKO (Mercenario vagabundo kushita).

**MUERTO**

Zenko nació pobre en una tribu del sur de los Reinos Negros, cerca de los Fuegos del Sur, pronto buscó fortuna escapando de su primitivo poblado, luchando contra servidores de Bit-Yakin llegó a la costa, donde pronto embarco en un navío de corsarios negros. Así llegó a Messantia y conoció la civilización. Le gustó, sus habilidades marciales, pocos escrúpulos y afán de dinero y mujeres le hicieron abrazar el trabajo de mercenario. Desde entonces ha trabajado en diversos ejércitos y compañías. Hace poco se unió a un grupo de mercenarios que acaba de llegar a Zamora, desarraigados y vagabundos, como él.

Zenko es brutal y expeditivo, de pocas palabras, cruel y sanguinario, podría hacer casi cualquier cosa por dinero... o por capricho... Aun así tiene grabado en código mercenario a fuego, y es muy leal para con sus compañeros (si estos lo son con él). Se lleva muy bien con Belasco y respeta a Abmel Khan que le parece un "capitán" hábil. Le atrae en silencio la belleza salvaje de Valhild y odia a su marido Balder. Naturalmente tampoco le gusta el estigio Katamun.

**Rango:** Novato **PE:** 10

**Raza:** Kushita.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

**Carisma:** 0/-4; **Paso:** 6; **Parada:** 6/7; **Dureza:** 9 (2).

**Habilidades:** Cabalgar d6, Callejar d4, Intimidar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d4, Sigilo d4+1, Supervivencia d4+1, Preparar d6.

**Idiomas:** Lenguas Negras, Hiborio y Estigio.

**Desventajas:** Sanguinario (M), Leal (m), Analfabeto (m).

**Ventajas:** Fornido, Alerta, Ataque repentino.

**Equipo:** Camisa de malla (+2, 5kg), Lanza (FUE+d6, Alcance 1, Parada +1, Dos manos, 2,5kg), Daga curva (FUE+d4, 0,5kg), Morral de cuero (1kg), Pedernal y acero (0,5kg), Cantimplora (2kg), Cuerda (20m) (7,5kg), Gancho de escalada (2kg).

**Total peso acarreado:** 21kg.

**Dinero:**

Oros (O): 37

Platas (P): 9,70

**Corrupción:** 0

