

MAGNUS (Mercenario aesir).

"He matado pictos para los aquilonios, aquilonios para los turanios y turanios para los corinthios, siempre es el mismo trabajo, y soy muy bueno en él"

Magnus proviene de uno de los clanes tribales más remotos de Asgard. En su clan los hombres solo tienen un camino para ganarse el pan y la misma para ganarse el respeto, empuñando un arma.... Ahíto de sangre aesir y vanir, Magnus hace años que recorre las distintas tierras de Hiboria, vendiendo su hoja al mejor postor. Suele llevar la cuenta de las distintas nacionalidades que han caído bajo su hacha, pero actualmente se ha cansado de matar para otros, y está en un período de búsqueda personal. Ha oído hablar de la batalla en La Escalera de los Dioses, y los rumores de los refugiados de la masacre hablan de la gloriosa batalla que allí se desarrolló durante días. Hablando con los huídos, ha averiguado que Valhild, una antigua compañera de armas encontró allí el camino al Valhalla... Busca algún superviviente que luchase al lado de ella, para escuchar de primera mano como fue su muerte y así buscar la oportunidad de superarla, para que cuando se vean en el salón de los guerreros, poder decirle a Valhild que solo fue la mejor segunda muerte.

Se considera así mismo uno de los mejores guerreros de Nordheim, un elegido para sentarse en el Valhalla, y hasta el día en que se siente en su salón principal, seguirá cumpliendo con su trabajo. Vive la vida al límite, bebiendo hasta caer inconsciente, follando hasta la extenuación, riendo hasta el dolor... Anhela una muerte en combate tan gloriosa, que cuando entre al Valhalla, todos los allí vitoreen su nombre al entrar.

Rango: Experimentado

PE: 25

Raza: Aesir

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

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7/8; **Dureza:** 10 (2) / 12 Escudo.

Habilidades: Montar d4, Notar d4, Pelear d10, Persuadir d4, Sigilo d4, Nadar d4, Tregar d4, Intimidar d4+1, Callejear d4, Supervivencia d4, Rastrear d4+1

Idiomas: Nordheimr, Cimmerio, Hiborio, Zamorio, Turanio

Desventajas: Exceso de confianza (M), Deseo mortal (m), Leal (m).

Ventajas: Atractivo, Fornido, Ataque Repentino, Ardor, Es solo un rasguño.

Equipo:

Hacha (FUE+d6 daño; 1kg), Daga (FUE+d4 daño; 0,5kg), Camisa de mallas (+2; 5kg), Escudo Mediano (Parada +1; Armadura 2 contra proyectiles; 6kg), Morral de cuero (1kg), Piedra de afilar (0,5kg), Pellejo de agua (0,5kg), Pedernal acero (0,5kg), Capa, Botas, Muda ropa normal, Ropa de invierno (1,5kg), Manta (2kg), Aguja de coser, Anzuelo,

Total peso acarreado: 18,5kg.

Dinero:

Oros (O): 2

Platas (P): 3

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



◆ Ashara (Cazadora bárbara Godinja).

“El bosque nos provee de todo, no necesitamos más. Si llegas a comprenderlo verás el increíble poder que posee. Mi fiel Karonte y todos los animales del bosque son la prueba de ello. Aun así, muchas veces nos empeñamos en dañar a la naturaleza. No lo permitiré... no dejaré que pase.”

Ashara es una amante irremediable de los bosques. Aunque no se siente incómoda en entornos urbanos prefiere pasar el tiempo a la intemperie, donde domina el entorno y puede disfrutar de la compañía de su fiel lobo Karonte. Tiene un ferreo compromiso con defender los bosques pues, es consciente, de que no podremos sobrevivir sin ellos. No suele poner mucho interés en los conflictos de los hombres, pero luchará por una causa justa o por dinero, siempre que no pongan en peligro zonas boscosas. Es leal a sus amigos y aborrece ciertos comportamientos violentos innecesarios. Una lucha no precisa ser mantenida más allá de lo necesario.

Rango: Novato

PE: 5

Raza: Bárbara

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

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

Habilidades: Cabalgar d4, Disparar d6, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6(+2), Sigilo d6(+2), Supervivencia d6(+2), Tregar d6.

Idiomas: Lengua Bárbara d6, Ambrio d4.

Desventajas: Leal (m), Juramento (Defender los bosques) (m) y Código de Honor (M).

Ventajas: Leñadora (Versatil), Señora de las Bestias.

Sombra/ Corrupción: Verde / 0.

Equipo: Justillo de cuero (+1; 1.5kg), Arco (2d6; 12/24/48; 1,5kg), Carcaj (2kg). 20 Flechas (2,5kg), Cuchillo (FUE+d4; 3/6/12; 0.5kg), Lanza (FUE+d6; +1 a Parada; 2.5kg), Hacha (FUE+1d6; 1kg) Mochila (1kg), Pellejo de agua (0,5kg), Antorcha (0,5kg) y Pedernal y acero (0,5kg).

Total peso acarreado: 14kg.

Dinero:

Táleros: 1

Chelines: 3

Ortegs: 5

Karonte: lobo del bosque

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.

Habilidades: Notar d10, Pelear d6.

Capacidades especiales:

A la garganta: Instintivamente los lobos atacan a los puntos menos protegidos del oponente. Con un aumento en la tirada de ataque, impactará en la localización con menor armadura del blanco.

Mordisco: Daño FUE+d4.

Pies rápidos: Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.

Tamaño -1: Los lobos son relativamente pequeños.



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

INCAPACITADO

-SYMBAROU M SALVAJE-

◆ **Eryos** (Troc lengo cazador en Davokar) “*He cazado cosas que comen corazas como esa...*”

Eryos, al contrario que muchos troc lengos, no llegó a ser repudiado por sus padres, antes de eso tuvo que escapar después de que una incursión de Saar–Kahn osase llegar a las inmediaciones de Karvosti y arrasase el poblado familiar. Un troc lengo joven cayendo en manos de una incursión bárbara hubiese sido el final. En una huida nocturna desesperada, Eryos llegó a una gran arboleda y perdió el conocimiento debido al agotamiento y el miedo. Cuando abrió los ojos, una humanoide gigante le sonreía aunque no emitía palabra alguna. Aloena le dejó descansar durante unos días, y después se internó con Eryos en Davokar, donde le puso bajo la tutela de un grupo de elfos estivales, que, reconociéndole como un niño cambiado, le acogieron durante un tiempo. Los elfos le enseñaron algunas de las antiguas costumbres, a respetar el Pacto de Hierro y hacerlo respetar. Aprendió las vías de Davokar y sus peligros, y por último aprendió que tampoco pertenecía a Davokar ni al pueblo de los elfos... La maldición de un troc lengo es no pertenecer completamente a ninguno de los dos mundos.

Eryos se siente cómodo al aire libre. Cuando viaja solo (muy amenudo) prefiere hacerlo de noche bajo la luna y estrellas. Ha visto lo que aguarda en Davokar, y desconfía de la avaricia de los hombres, por lo que suele ser un tanto hosco con los humanos. Sabe que pusieron más cuidado por él los elfos y Aloena que Ambrios o Bárbaros, cuya finalidad se limita a amasar más riqueza y poder. No será violento con ellos, pero es fácil que responda a provocaciones, a veces de manera desproporcionada. Aunque nunca han hablado, suele llevar presas asiduamente a Aloena, como muestra de su agradecimiento... y Aloena siempre sonríe.

Rango: Novato*

PE: 5

Raza: Troc lengo.

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

Carisma: 0/+2; **Paso:** 6; **Parada:** 5/6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Nadar d4, Notar d4, Pelear d6, Disparar d6, Sigilo d6, Rastrear d8, Trepar d4, Supervivencia d8

Idiomas: Lengua Bárbara d8, Élfico d6.

Desventajas: Juramento Mayor (Pacto de Hierro) (M), Vengativo (m), Obligación con Aloena (m), Paria (racial)

Ventajas: Visión en la penumbra (racial), Atractivo, Fornido.

Sombra/Corrupción: Rojo/0.

Equipo: Camisa de mallas (+2; 5kg), Rodela (+1 Parada; 4Kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12, 0,5kg), Arco (2d6; 12/24/48; 1,5kg), Flechas [20] (2,5kg), Carcaj (2Kg), Honda (FUE+d4; 4/8/16; 0,5kg), Piedras [10] (0,5kg), Pedernal y acero (0,5kg), Morral de cuero (1kg), Cubiertos de madera; Anzuelo y sedal, Piedra de afilar (0,5kg), Capa, Botas, Muda de ropa normal, Vial de cristal, Pellejo de agua, Cepo (1kg), Cuerno de llamada (0,5kg), Manta (2kg), Vendas, Pan de viaje x 2 (1kg), Esporas asfixiantes x 1 (0,5kg).

Total peso acarreado: 23,5kg.

Dinero:

Táleros: 2

Chelines: 4

Ortegs: 1



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

INCAPACITADO

-SYMBAROUIM SALVAJE-

◆ Eorlum (Tenaz granjero y cazador). «En el pueblo llano radica el futuro»

Eorlum apenas recuerda Alberetor, era muy pequeño cuando él y su madre partieron de la tierra rota y ajada por la Gran Guerra... atrás quedaba todo, entre ello la vida de su padre, un valiente soldado. La llegada a Ambria no fue mejor, la pobreza del refugiado se cebó con ellos... Así pronto su madre decidió partir hacia el oeste, hasta los yermos de Nueva Berendoria, donde se asentaron en el poblado mixto e independiente de Hirot. Allí Eorlum creció como uno de los mejores cazadores. Hábil y tenaz. Pero hace menos de un año la desgracia golpeó el poblado con forma de bestia... y su madre fue una de las primeras «agraciadas» en la lotería y fue sacrificada al Mastín de Hirot. Desde entonces Eorlum odia a Jarl Borg.

Eorlum no llega a la treintena, pero la dura vida en el campo hace que parezca algo mayor. Es fuerte independiente, leal y valeroso, y tiene ideas innovadoras respecto a la desigual relación entre nobleza y pueblo.

Rango: Novato

PE: 5

Raza: Ambrio.

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

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

Habilidades: Cabalgar d4, Lanzar d4, Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Rastrear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d4.

Idiomas: Ambrio d6, Lengua Bárbara d4.

Desventajas: Enemigo: Jarl Borg (M), Pobreza (M), Leal (m).

Ventajas: Ardor, Ataque Repentino.

Sombra/Corrupción: Gris azulada/0.

Equipo: Justillo de cuero (+1; 1,5kg), Lanza (FUE+d6; 3/6/12; 2 manos; +1 Parada; Alc.1; 2,5kg), Puñal (FUE+d4; 3/6/12; 0,5kg), Petate (2kg), Pedernal y acero (0,5kg), Morral de cuero (1kg), Cubiertos de madera, Anzuelo y sedal, Piedra de afilar (0,5kg), «Volmak», perro de caza.

Total peso acarreado: 10,5kg.

Dinero:

Táleros: 6

Chelines: 9

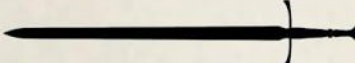
Ortegs: 12

HERIDAS

-1

-2

-3



FATIGA

-2

-1

INCAPACITADO



-SYMBAROU M SALVAJE-