



Halannon

Mago, Humano
Novato



Agilidad	d6
Astucia	d8
Espiritu	d8
Fuerza	d4
Vigor	d6

Armas & Armadura
Vara (FUE+d4, Alcance1)
Daga (FUE+d4, 3/6/16)

Túnica de Cuero (+1 en
Torso y extremidades)

0

Carisma

6

Paso

5

Parada

5(1)

Dureza

10

Ptos Poder

Habilidades

Callejear d4
Con. Arcano d8
Hechicería d6
Investigar d6
Lanzar d6
Notar d6
Pelear d4
Sigilo d4

Poderes

Proyectil (luz)
Invocar aliado
(guerrero sin rostro)

Desventajas

Curioso
Enemigo (Gremio de
Ladrones)
Leal (Con sus amigos)
Rechazo arcano
(aturdido al sacar un 1 en
el dado de habilidad de
Hechicería)

Ventajas

Agilidad mejorada (d8)
Trasfondo arcano Magia
(conlleva la desventaja
Rechazo Arcano)
Mago (un aumento en la
tirada de Hechicería
reduce 1PP el coste de
un conjuro)

Fui expulsado de mi
aldea cuando mis
padres descubrieron
mis poderes. Huí a
Puerto Príncipe
donde fui me crié
como un ladronzuelo
del mercado, hasta
que mi maestro me
encontró...

-3

-2

-1

-2

-1

0



Marlok

Guerrero, Humano
Novato



Agilidad	d6
Astucia	d4
Espiritu	d4
Fuerza	d10
Vigor	d8

Armas & Armadura
Espada (FUE+d8,)
Daga (FUE+d4, 3/6/16)

Cota de mallas (+2 en
Torso)

0

Carisma

6

Paso

5

Parada

10(2)

Dureza

0

Ptos Poder

Habilidades

Cabalar d6
Intimidar d6
Lanzar d6
Nadar d6
Notar d4
Pelear d8
Persuadir d4
Tregar d4
Supervivencia d4

Desventajas

Analfabeto
Heroico (sueña con ser
un noble de leyendas)
Despistado (siempre
soñando, -2 a tiradas de
Conocimiento)

Ventajas

Vigor mejorado (d8)
Fornido (+1 a Dureza)

Crecí en un pueblo
alejado de la capital,
entre historias de
grandes héroes y
reyes. Fui el chico
más fuerte del lugar,
y un día escapé a
Puerto Príncipe para
alistarme en alguna
guerra. La realidad
me golpeó duro...

-3

-2

-1

-2

-1

0



Sigfred

Ladrón, Humano
Novato



Agilidad	d8
Astucia	d6
Espiritu	d6
Fuerza	d6
Vigor	d6

Armas & Armadura
Espada corta (FUE+d6)
Daga (FUE+d4, 3/6/16)

Armadura de Cuero (+1
en Torso y extremidades)

0

Carisma

6

Paso

5

Parada

6(1)

Dureza

0

Ptos Poder

Habilidades

Callejear d6
Disparar d6
Forzar Cerraduras d6
Notar d6
Pelear d6
Sigilo d8
Tregar d6

Desventajas

Avaricioso (Mayor, llega a matar por "su parte")
Buscado (Menor, la guardia le busca por robo a un Barón)
Leal (Con los que le contratan)

Ventajas

Ladrón (+2 a tiradas de Forzar Cerraduras, Sigilo, Tregar, así como a Notar y Reparar mecanismos y trampas)
Acróbata (añade +2 a tus tiradas de Agilidad cuando requieran movimientos acrobáticos)

Me crié en una familia de artistas ambulantes, pero de niño un accidente acabó con la vida de mis padres. Huí a Puerto Príncipe, donde mis habilidades me hicieron famoso como ladrón....

-3

-2

-1

-2

-1

0



Therion

Clérigo, Enano
Novato



Agilidad	d6
Astucia	d6
Espiritu	d8
Fuerza	d6
Vigor	d6

Armas & Armadura
Maza (FUE+d8, PA2
contra armaduras rígidas,
-1 a Parada)

Cota de mallas larga (+2
en Torso y extremidades)

-2

Carisma

5

Paso

5

Parada

7(2)

Dureza

10

Ptos Poder

Habilidades

Cabalgar d4
Con. Religiones d6
Fe d6
Notar d6
Pelear d6
Persuadir d8
Sanar d8

Poderes

Curación (cura heridas, venenos o enfermedades de 1 hora de antigüedad)
Castigo (tu maza se carga de energía y hace +2 de daño)

Desventajas

Lento (Enano: Paso 5)
Heroico
Pobreza (voto religioso)
Forastero (discriminado por ser enano, -2 Carisma en reinos no enanos)

Ventajas

Vigoroso
(Enano: comienza con d6 en vigor)
Infravisión (Enano: ignora penalizadores por oscuridad)
Trasf. Arcano: Milagros Guerrero Sagrado (expulsa a no muertos y demonios)

Provengo de las lejanas montañas del clan Rocanegra, pero la llamada de mi divinidad me lanzó al mundo a predicar su fe y luchar contra las huestes de la oscuridad...

-3

-2

-1

-2

-1

0



Alania

Druida, Semi-elfa
Novato



Agilidad	d8
Astucia	d6
Espiritu	d6
Fuerza	d6
Vigor	d6

Armas & Armadura

Arco (2d6, 12/24/48)

Daga (FUE+d4, 3/6/16)

Armadura de Cuero (+1 en Torso y extremidades)

0

Carisma

6

Paso

4

Parada

6(1)

Dureza

10

Ptos Poder

Habilidades

Cabalgar d4
Disparar d8
Druidismo d6
Pelear d4
Notar d6
Rastrear d6
Tregar d6
Supervivencia d6

Poderes

Amistad Animal (habla y controla a un animal a la vista)

Captura (enredaderas salen del suelo e inmovilizan enemigos)

Trepamuros (se mueve por las paredes)

Desventajas

Forastero (discriminado por elfos y humanos, -2

Carisma con ellos)

Exceso de confianza

Pacifista (solo ataca si es la última opción)

Alma Natural (-1 a Druidismo en ciudades)

Ventajas

Herencia élfica

(Semielfo: Agilidad con d6)

Infravisión (Semielfo: ignora penalizadores por oscuridad)

Tras. Arcano Druidismo (conlleva la desventaja Alma Natural)

Tu padre fue un refugiado humano en una aldea elfa en el Gran Bosque. Abandonaste tu aldea al sentir la llamada de los espíritus de la tierra. Viajas intentando preservar el entorno y protegiendo la naturaleza.

-3

-2

-1

-2

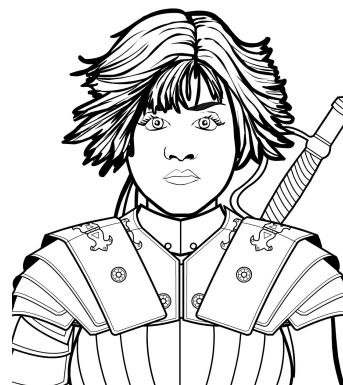
-1

0



Kendra

Guerrera, Humana
Novato



Agilidad	d6
Astucia	d6
Espiritu	d6
Fuerza	d6
Vigor	d6

Armas & Armadura

Espada Larga (FUE+d8)

Peto de Coraza (+3 en Torso)

Escudo (+1 Parada)

0

Carisma

6

Paso

7(1)

Parada

8(3)

Dureza

0

Ptos Poder

Habilidades

Cabalgar d6
Callejear d4
Disparar d6
Intimidar d4
Investigar d4
Notar d6
Pelear d6
Sigilo d4
Tregar d4

Desventajas

Tozuda

Código de Honor (nunca quebrantará la ley)

Vengativa (menor, sin cometer un delito)

Ventajas

Mando (siempre que grites consignas a tus aliados cercanos, ganan un +1 para salir de aturdimiento)

Osada (ganas +2 a todas tus tiradas contra los efectos del miedo)

Desde pequeña te esforzaste en seguir los pasos de tu difunto padre: llegar a ser oficial de la guardia de Puerto Príncipe. Y conseguiste llegar a sargento, pero un complot acabó con tu carrera y buscas venganza...

-3

-2

-1

-2

-1

0



Lyria

Maga, Elfa
Novato



Agilidad	d6
Astucia	d8
Espiritu	d8
Fuerza	d4
Vigor	d6

Armas & Armadura
Daga (FUE+d4, 3/6/16)

Túnica de Cuero (+1 en
Torso y extremidades)

0

Carisma

6

Paso

4

Parada

6(1)

Dureza

10

Ptos Poder

Habilidades

Cabalar d4
Disparar d8
Hechicería d6
Pelear d4
Notar d6
Rastrear d6
Tregar d6
Supervivencia d6

Poderes

Chorro (cono de fuego)
Confusión (sonido
atronador que aturde)
Desvío (una cúpula de
aire que da -2 a los
ataques)

Desventajas

Arrogante
Manazas (Elfo: -2 a
Reparar, y rompe cosas
mecánicas con un 1)
Rechazo arcano
(aturdido al sacar un 1 en
el dado de habilidad de
Hechicería)

Ventajas

Ágil (Elfo: Agilidad con
d6)
Infravisión (Elfo: ignora
penalizadores por
oscuridad)
Tras. Arcano Magia
(conlleva la desventaja
Rechazo Arcano)

Tu linaje élfico se
remonta a milenios.
Provienes de una
familia de magos de
gran renombre en tu
comunidad. Pero un
extraño sueño te ha
forzado a viajar a las
tierras humanas, y
mezclarte con esa
raza ignorante...

-3

-2

-1

-2

-1

0



Danaira

Asesina, Humana
Novato



Agilidad	d8
Astucia	d6
Espiritu	d6
Fuerza	d6
Vigor	d4

Armas & Armadura
Estoque (FUE+d6)
2xDagas (FUE+d4)

Armadura de cuero (+1 a
Torso y Extremidades)

0

Carisma

6

Paso

6

Parada

5(1)

Dureza

0

Ptos Poder

Habilidades

Cabalar d4
Callejear d6
Disparar d4
Investigar d4
Lanzar d6
Notar d6
Pelear d8
Sigilo d8
Tregar d6

Desventajas

Anémica (-2 Fatiga y
enfermedades)
Cauta
Juramento (mayor,
acabar con la nobleza)

Ventajas

Con un par (combate con
2 armas)
Ambidextro (ignora
penalizaciones de mano
mala)

Ellos os dejaron en
la ruina, y tuvisteis
que mendigar. Tu
familia murió por el
frío y la enfermedad,
y la plaga te dejó
marcada. Ahora
buscas venganza
contra los nobles y
los ricos...

-3

-2

-1

-2

-1

0