



0 5 5 6
Carisma Paso Parada Dureza

Atributos

4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12

Agilidad
Astucia
Espíritu
Fuerza
Vigor

Nombre
Profesión
Reglas de ambientación
Cita

RULI
Buscavidas davaekiano
Sangre y redaos

Habilidades

4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12

Cabalar
Callejear
Disparar
Investigar
Lanzar
Nadar
Notar
Pelear

4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12
4 6 8 10 12

Persuadir
Provocar
Rastrear
Reparar
Robar
Sigilo
Supervivencia
Tregar

Armadura

Cabeza:

Torso: **Cuero (+1 dureza)**

Brazos: **Cuero**

Piernas: **Cuero**

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

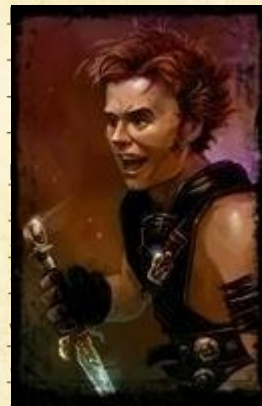
Poder/Ornamento Coste Distancia Daño/Efectos Duración

Desventajas:

Pequeño (-1 dureza) (M)
Bocazas (m)

Ventajas:

Fuga en combate: AGI
éxito (sin ataque gratuito de oponente)



55

H

65

70

75

L

90

100

110

Heridas
-1
-2
-3

Heridas permanentes

Inc
-2

Fatiga
-1

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Peso	Notas
Arco	12/24/48	1	2d6		1,5	
Espada corta			FUE+d6		2	

5 10 15 20 25 30



0

Carisma

5

Paso

6(-1)

Parada

6(1)

Dureza

Atributos

Agilidad **Oover**
Astucia **Bárbaro vaeringjar**
Espíritu **Sangre y redaños**
Fuerza
Vigor

Nombre

Profesión

Reglas de ambientación

Cita

Habilidades

Cabalar
Callejear
Disparar
Investigar
Lanzar
Nadar
Notar
Pelear
Persuadir
Provocar
Rastrear
Sigilo
Supervivencia
Tregar
Apostar
Intimidar

Armadura

Cabeza:

Torso: **Cuero (+1 dureza)**Brazos: **Cuero**Piernas: **Cuero**

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

Poder/Ornamento	Coste	Distancia	Daño/Efectos	Duración
-----------------	-------	-----------	--------------	----------

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Peso	Notas
Hacha a dos manos			FUE+d10	1	7,5	

Desventajas:

Obeso (m): -1 paso***Manía (m): contar batallitas**

Ventajas:

Barrido:

Único ataque PELEAR contra criaturas adyacentes (-2)

El daño se resuelve por separado contra cada blanco adyacente.



65

70

75

L

90

100

110

Heridas

-1

-2

-3

Heridas permanentes

Inc

-2

-1

Fatiga

-1 en parada

(*) Ya aplicado al valor de Paso





0 6 6 5(1)
Carisma Paso Parada Dureza

Atributos

Agilidad
Astucia
Espíritu
Fuerza
Vigor

Nombre
ICA
Profesión
Arquera davaekiana
Reglas de ambientación
Sangre y redaños

Cita

Habilidades

Cabalar
Callejear
Disparar
Investigar
Lanzar
Nadar
Notar
Pelear

Persuadir
Provocar
Rastrear
Sigilo
Supervivencia
Tregar

Armadura

Cabeza:

Torso: **Cuero (+1 dureza)**

Brazos: **Cuero**

Piernas: **Cuero**

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

Arco y carcaj (20 flechas)

Tirada AGI para recuperar flechas. Éxito: mitad. Aumento: todas.

Poder/Ornamento Coste Distancia Daño/Efectos Duración

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Peso	Notas
Arco	12/24/48	1	2d6		1,5	
Daga			FUE+d4		0,5	

Desventajas:

Heroico (M)

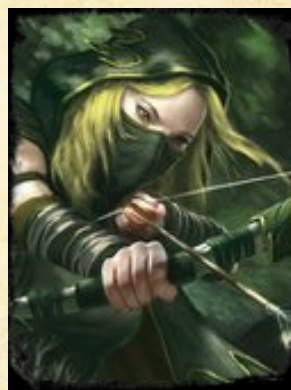
Secreto (m)

Ventajas:

Manos firmes

Ignora modificador "plataforma inestable".

Correr + acción = penalización -1.



50

55

H

65

70

75

L

90

100

110

Heridas

-1

-2

-3

Heridas permanentes

Inc

-2

-1

Fatiga





0 6 5 5
Carisma Paso Parada Dureza

Atributos

4 6 8 10 12

Agilidad

Nombre

NACASHUR

4 6 8 10 12

Astucia

Profesión

Ladronzuelo davaekiano

4 6 8 10 12

Espíritu

Reglas de ambientación

Sangre y redaños

4 6 8 10 12

Fuerza

4 6 8 10 12

Vigor

Cita

Habilidades

4 6 8 10 12

Cabalar

4 6 8 10 12

Persuadir

4 6 8 10 12

Callejear

4 6 8 10 12

Provocar

4 6 8 10 12

Disparar

4 6 8 10 12

Rastrear

4 6 8 10 12

Investigar

4 6 8 10 12

Robar

4 6 8 10 12

Lanzar

4 6 8 10 12

Sigilo

4 6 8 10 12

Nadar

4 6 8 10 12

Supervivencia

4 6 8 10 12

Notar

4 6 8 10 12

Trepar

4 6 8 10 12

Pelear

4 6 8 10 12

Forzar cerraduras

Armadura

Cabeza:

Torso:

Brazos:

Piernas:

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

Poder/Ornamento Coste Distancia Daño/Efectos Duración

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Peso	Notas
Honda	4/8/16	1	FUE+d4		0,5	

Desventajas:

Joven (M)

Ventajas:

Afortunado (+1 beni)

Acaparador (Una vez por sesión)

El pj recuerda que tiene el objeto que necesita encima



H
65
70
75
L
90
100
110

Heridas
-1
-2
-3

Heridas permanentes

Inc
-2
-1

Fatiga





2

Carisma

6

Paso

6

Parada

5(2)

Dureza

Atributos

4 6 8 10 12

Agilidad

Nombre

THARG-HUIT

4 6 8 10 12

Astucia

Profesión

Noble renegado davaekiano

4 6 8 10 12

Espíritu

Reglas de ambientación

Sangre y redaños

4 6 8 10 12

Fuerza

4 6 8 10 12

Vigor

Cita

Habilidades

4 6 8 10 12

Cabalgar

4 6 8 10 12

Persuadir

4 6 8 10 12

Callejear

4 6 8 10 12

Provocar

4 6 8 10 12

Disparar

4 6 8 10 12

Rastrear

4 6 8 10 12

Investigar

4 6 8 10 12

Robar

4 6 8 10 12

Lanzar

4 6 8 10 12

Sigilo

4 6 8 10 12

Nadar

4 6 8 10 12

Supervivencia

4 6 8 10 12

Notar

4 6 8 10 12

Tregar

4 6 8 10 12

Pelear

4 6 8 10 12

Apostar

Armadura

Cabeza:

Torso: Cota de malla (+2 dureza)

Brazos: Cota de malla

Piernas: Cota de malla

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

Poder/Ornamento Coste Distancia Daño/Efectos Duración

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Peso	Notas
Cimitarra			FUE+d8		4	

Desventajas:

Arrogante (M)

Ventajas:

Atractivo (+2 carisma)



65

70

75

L

90

100

110

Heridas

-1

-2

-3

Heridas permanentes

Inc

-2

-1

Fatiga





0

Carisma

6

Paso

4(1)

Parada

5

Dureza

Atributos

6/8/10/12

Agilidad

Nombre

SHA'DRA

4/6/8/10/12

Astucia

Profesión

Hechicera davaekiana

4/6/8/10/12

Espíritu

Reglas de ambientación

6/8/10/12

Fuerza

Sangre y redaños

4/6/8/10/12

Vigor

Cita

Habilidades

6/8/10/12

Cabalgar

4/6/8/10/12

Persuadir

4/6/8/10/12

Callejear

4/6/8/10/12

Provocar

4/6/8/10/12

Conocimientos arcanos

6/8/10/12

Rastrear

4/6/8/10/12

Hechicaría

4/6/8/10/12

Sigilo

6/8/10/12

Investigar

4/6/8/10/12

Supervivencia

6/8/10/12

Lanzar

6/8/10/12

4/6/8/10/12

Notar

6/8/10/12

6/8/10/12

Pelear

6/8/10/12

Armadura

Cabeza:

Torso:

Brazos:

Piernas:

Peso total transportado:

Límite de peso:

Penalización por carga:

Equipo

Poder/Ornamento

Coste

Distancia

Daño/Efectos

Duración

Curación

3

Toque

Instantáneo

Chorro

2

12

2d10*

Cambio de forma

3-4

Personal

AGI y FUE de la criatura

1min (1/1min)

El pj recupera 1 punto de poder por hora.

Arma

Distancia

CdF

Daño

PA

Peso

Notas

Vara

FUE+d4

4

Parada +1

Desventajas:

Dura de oído (m):

-2 NOTAR en tiradas relacionadas con oído.

Ventajas:

Trasfondo arcano (magia)



45

50

55

H

65

70

75

L

90

100

110

Heridas

-1

-2

-3

Heridas permanentes

Inc

-2

-1

Fatiga

(*) Previa tirada de AGI del oponente.



