

EL ORACULO DE OBSIDIANA: Personajes No Jugadores

Capítulo 1: La alianza del velo y horrores de otro tiempo (Por orden de aparición)

Nota: (#) Personaje comodín

Ciudadanos Comunes

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6
Skills: Fighting d4, Knowledge (Trade) d6, Notice d6, Shooting d4, Stealth d6
Pace: 6; **Parry:** 4; **Toughness:** 5
Hindrances: —
Edges: —
Treasure: Meager for every 5 citizens, Worthwhile for crafters, merchants, and the like
Gear: Knife (Str+d4), improvised weapons (Str+d4, Fighting -1, Parry -1)

(#) Cinnia: Preservadora Elfa de la tribu del Pedregal Azul, y miembro de la Alianza del velo

Cinnia es la hija de Voltheur el jefe elfo del clan del pedregal azul, Cinnia es una elfa alta y bella de cuerpo fuerte y atlético de larga melena rubia ondulada y ojos verdes. Cinnia sigue los pasos de su clan y es un experta dominadora de la magia para lo joven que es. Será compañera constante de los Pj, simpática y colaboradora con los demás. será la única elfa del clan que sobreviva.

Attributes: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
Skills: Conocimiento (Arcano) d6, Hechicería d8, Supervivencia (Desierto) d8, Notar d6, Palear (Filos) d4, Persuadir d10, Sigilo (Escondarse) d8
Pace: 8; **Parry:** 4; **Toughness:** 5 (1)
Puntos de Poder: 20, **Poderes:** Sueño (Pag 168), Proyectil (Pag166), Disipación (Pag161), Protección medioambiental (pag167)
Hindrances: Delgados (-1 Dureza), Rufianes (-2 Carisma), Juramento (Alianza velada), Leal

Edges Trasfondo arcano (Magia), Puntos de poder, Pies ligeros (Paso +2, carrera +1d10), Atractiva (+2 Carisma), Preservador: (Novato: +1 Puntos de poder, Experimentado: +2pp)
Gear: Leather armor (+1), Daga de hueso (Alcance: 3/6/12 Str+d4)
Special Abilities: • **Low Light Vision:** Elves ignore penalties for Dim and Dark lighting.

Templarios (Guardias de la ciudad)

Típicos templarios destinados a la seguridad de la ciudad

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6
Skills: Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d8, Stealth d6, Fe (Rey hechicero) d6
Pace: 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 6 (1)
Puntos de poder: 10, **Poderes:** Armadura (pag155), Captura (pag157)
Hindrances: —
Edges: Templario (+2 Carisma intimidar en la ciudad), TM (Fe)
Gear: Justillo de cuero (+1), Espada de obsidiana (Str+d8), Daga obsidiana FUE+d4
some are equipped with crossbows (Range:15/30/60, Damage 2d6)



Guerreros Elfos

Típicos elfos nómadas de cualquier tribu

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6
Skills: Climbing d6, Fighting d8, Notice d8, Lanzar d10, Disparar d10, Stealth (Varias) d8, Survival (Desierto) d8, Tracking (Desierto) d8
Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 5 (1)
Hindrances: Mala reputación (Carisma -2)
Edges: Reflejos de combate, Pies ligeros, Ladrón
Gear: Leather armor (+1), Daga de hueso (Alcance: 3/6/12 Str+d4), Arco (Alcance:12/24/48 2d6)
Special Abilities: **Low Light Vision:** Elves ignore penalties for Dim and Dark lighting.

(#) Voltheur, Jefe elfo del clan pedregal azul, y miembro de la Alianza del velo

Voltheur es el jefe del clan del pedregal azul, una tribu de elfos de Athas, comerciantes y ladrones. Voltheur como jefe se aprovecha de los suyos lo más que puede como cualquier jefe elfo de Athas, Voltheur además pertenece a la alianza velada (que le paga generosamente por sus servicios) y tiene la misión de mensajero de ciudad en ciudad, no solo él sino unos cuantos de su tribu también forman parte de esta organización entre ellos están sus hija Cinthia y Lydia aunque esta última es en realidad una profanadora. Voltheur pudo conseguir cerca de Balic, una bola de obsidiana mágica que es muy preciada por la alianza del velo, la trajo a Tyr y la entregó a un importante mago, Xylaz, pero fue apresado por la familia Minthur y ahora Voltheur ha de rescatar a Xylaz y a la bola. y llevará a todo el clan para conseguirlo aunque mueran todos, cosa que acaba sucediendo.

Voltheur es un elfo alto y delgado, con una alta cresta rubia y ojos azules vestido con una gran capa azul eléctrico y luce numerosos anillos y sortijas. Calza unas altas botas de cuero marrón y un vestido ajustado de color azul claro.

Attributes: Agility d12, Smarts d8, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8

Skills: Climbing d6, Fighting d10, Notice d10, Shooting d10, Stealth (Varias) d8, Survival (Desierto) d8, Tracking (Desierto) d8, Psionica (Salvaje) d8, Convencer d10

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 6 (1)

Puntos de Poder: 5, **Poderes:** Detección/Ocultamiento psíquico (pag160)

Hindrances: Mala reputación (Carisma -2)

Edges: Reflejos de combate, Pies ligeros, Ladrón, Carisma (Carisma +2)

Gear: Leather armor (+1), Daga de hueso (Alcance: 3/6/12 Str+d4), Espada de hueso (FUE+d8), Arco de hueso de gran calidad (Alcance:15/30/60 2d6)

Special Abilities: • **Low Light Vision:** Elves ignore penalties for Dim and Dark lighting.

(#) Xylaz, Hechicero preservador mutante de la Alianza del velo

Xylaz fue hace mucho tiempo un humano, pero su paseo cerca de la torre primigenio lo convirtió en un mutante (parecido a los draconianos de Dragonlance) extremadamente longevo, Xylaz fue a Tyr y se convirtió en un miembro importante de la alianza del velo pero siempre en la sombra de esa organización. Contacto con Voltheur y le convenció para traerle el oráculo de obsidiana...

Xylaz es un humanoide reptiliano único, que siempre va vestido con una larga capa mágica que le proporciona un aura de armadura.

Attributes: Agility d6, Smarts d12, Spirit d8, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Intimidation d8, Knowledge (Arcana) d10, Notice d8, Persuasion d8, Shooting d8, Spellcasting d12, Stealth (Magia) d6, Streetwise (Tyr) d8, Provocar d8

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 8 (3)

Puntos de Poder: 25, **Poderes:** armor (pag155), fire bolt (pag166), detect/conceal arcana (pag160), dispel (pag161), light (pag165), Volar (pag171)

Hindrances: Various

Edges: Arcane Background (Magic), Power Points, New Power, Rapid Recharge, Wizard

Treasure: Meager

Gear: Capa con capucha mágica: Armadura +3, Báculo, libro de hechizos, morral con objetos personales.

Special Abilities: Armadura natural (escamas) +2, Armas naturales (garras y dientes) Fue+1d4

Semigigantes (Guardias de la ciudad)

Brutales tropas de choque de los Reyes Hechiceros, de 240 con largos brazos y duras barrigas cervceeras.

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d12+3, Vigor d12

Skills: Guts d8, Fighting d8, Intimidation d8, Notice d4, Throwing d6

Pace: 7; **Parry:** 6; **Toughness:** 12 (1)

Treasure: Meager

Gear: Peto de cuero (+1), Garrote de hueso enorme (Str+d8)

Special Abilities:

- **Size +3:** Most half-giants are over 2,40 cm tall.
- **Barrido:** May attack all adjacent foes at -2.

Gladiadores de Minthur



Dilain, Rankard y Vildis son tres gladiadores enviados a matar a los Pj, luchan a muerte y no soltarán prenda de nada (temen más las represalias de su amo), los tres van vestidos con velos o cascos y armaduras.

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8 (Mul d10), Vigor d8

Skills: Climbing d6, Fighting d10, Intimidation d8, Notice d6, Stealth d6, Throwing d8, Provocar d6

Pace: 6; **Parry:** 9/8/6 (2/1/-1); **Toughness:** 8/Mul 9 (2)

Hindrances: Various

Edges: Combat Reflexes (+2 contra Aturdimiento), Gladiador (Intimidar o provocar no cuenta como acción), Artes marciales (nunca desarmados), Con un par o Frenesí (Dos ataques con -2)

Gear: Armadura de escamas o bandas de hueso (+2), Casco abierto (+3), Garra de dragón (FUE+d6+1, 2 manos, Parada +1), Cuchillos tortuga x2 (FUE+1d4, Parada +2), Maza de hueso (FUE+d8, AP-2 armaduras rígidas, 2 manos, Parada -1).

Capítulo II: Athas un mundo de traición y sus moradores elfos

(#) Lyda, hija resentida de Voltheur y hechicera profanadora en secreto

Lydia, hija de Voltheur (es hermana de Cinthia por parte de padre, la relación entre ambas es buena, aunque distante) y una bonita semielfa cuya madre fue abandonada por no correr lo suficiente para seguir el paso de los elfos... como es semielfa no es del todo aceptada en su comunidad y a veces es humillada por su condición, pero la única opción de supervivencia es vivir con su padre, o al menos hasta que encontró un plan. Ha decidido traicionar a su padre a un templario a cambio de servir como profanador al rey Kalak. Lydia además es una profanadora debido al odio que siente hacia su padre que es un preservador, nadie es conocedor de sus dotes a excepción de su fiel Tagster que le acompaña a todos sitios. Esta semielfa es alta, rubia de pelo liso, ojos azules y viste con un pantalón poncho azul desteñido, lleva una daga colgada del cinto.

Attributes: Agility d6, Smarts d10, Spirit d8, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Intimidation d8, Knowledge (Arcana) d8, Notice d8, Shooting d6, Spellcasting d8, Stealth (esconderse)d6, Taunt d6

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 5

Puntos de Poder: 15, **Poderes:** armor (pag155), electric bolt (pag166), detect/conceal arcana (pag160), light (pag165).

Hindrances: Bastarda (-2 Carisma entre elfos y hombres)

Edges: Arcane Background (Magic), NewPower, Power Points, Wizard, Señor de las bestias.

Treasure: Meager

Gear: Daga de obsidiana (Fue+d4), Libro de hechizos cifrado, Tagster

Special Abilities: **Low Light Vision:** Elves ignore penalties for Dim and Dark lighting

Tagster mascota de Lyda

El tagster se llama Ararnos y es de color claro aunque el hocico es de color oscuro como los gatos siameses.

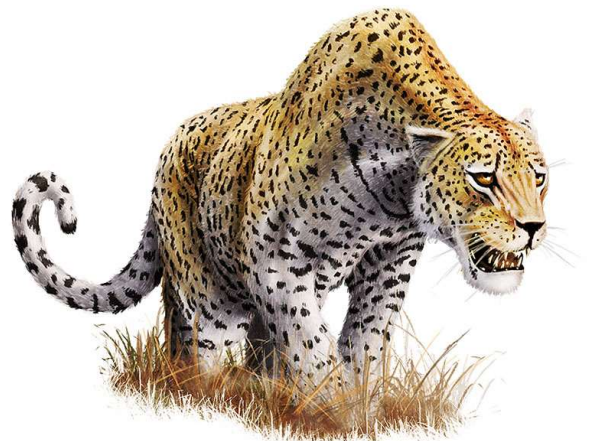
Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Notar d8, Pelear d8, Sigilo d8, Psionica (salvaje) d4

Pace: 10; **Parry:** 6; **Toughness:** 6

Capacidades Especiales:

- **Abalanzarse:** Saltar sobre su presa y desgarrar con sus patas traseras. Puede saltar 1d6 pasos y ganara +4 a ataque y daño, pero su parada es con -2 hasta el siguiente turno.
- **Psionico:** Tiene 10 PP y los siguientes poderes: **Mejora de atributo (Notar)** pag167, **Lectura de Mentes** pag 164
- **Mordisco o garra:** Fue+d6



Cieno de Tyr

Son seres sin inteligencia similares a informes masas de cieno, capaces de lento movimiento a través de pseudopodos, que disuelven todo aquello que les toca o se deja atrapar en su interior.

Attributes: Agility d6, Smarts d4 (A), Spirit d4, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Sigil d8

Pace: 2; **Parry:** 5; **Toughness:** 6

Special Abilities:

- **Acid:** Roll a d6 every time a weapon is used to strike a dissolver. On a 6, the weapon is dissolved by the acidic secretions.
- **Camouflage:** When lying still, dissolvers gain +4 to Stealth rolls.
- **Envelope:** If a dissolver succeeds in a Fighting roll it has enveloped part of its target. Each round the victim remains enveloped, he suffers 2d6 damage. All equipment permanently loses 1 point of Toughness (Protection for armor) per round until it reaches zero, at which point it is destroyed. Trying to escape from a grapple requires a Strength roll at -6. A dissolver may only envelope one foe at a time, regardless of its size.
- **Pseudopod:** A dissolver can extend a single pseudopod out to 1". Damage 2d6.

Enjambre de escarabajos chillones

Utilizados a veces en joyería por sus caparazones multicolores metalizados, estos omnívoros lo devoran todo a su paso si crean un enjambre. Deben su nombre al particular ruido que hacen al frotar frenéticamente sus mandíbulas quitinosas

Attributes: Agility d10, Smarts d4 (A), Spirit d12, Strength d8, Vigor d10

Skills: Notar d6,

Pace: 10; **Parry:** 4; **Toughness:** 7

Special Abilities:

- **Horda:** Parada +2, las armas cortantes o perforantes no les hacen daño. Pisarlos o revolcarse les harán FUE por turno.
- **Cientos de mandíbulas:** Golpea automáticamente, causando 2d4 daño a 1d3 oponentes que se encuentren relativamente cerca unos de otros (8 m diámetro área) en el área con menor armadura.

Arañas Negras

Del tamaño de perros grandes, viven en nidos de 1d6+2 miembros. Cazan en grupo cuando escasea la comida en su nido...

Attributes: Agility d10, Smarts d4 (A), Spirit d6, Strength d10, Vigor d6

Skills: Disparar d10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10, Tregar d10+2

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 5

Special Abilities:

- **Mordisco:** Fue+d4
- **Telaraña:** Pueden lanzarla a un objetivo 3/6/12. Si le alcanza -4 a las acciones físicas. Puede cortarla o arrancarla Dureza 7.
- **Trepamuros:** Se mueve por paredes verticales a pleno movimiento
- **Veneno (-4):** Paralizante pag 129

(#) Minthur, Alto templario de Tyr

Minthur es un alto templario de Tyr, de origen comerciante. Gracias a su ambición personal y la ayuda económica de su familia ha ido escalando posiciones y es un miembro destacado en la lucha contra la alianza del velo. Sus investigaciones han dado en encontrar el oráculo de obsidiana del que se apoderará y organizara una expedición a la torre primigenia donde creé que se esconde el secreto del poderoso artefacto, que quiere para sí mismo...

Minthur tiene cuarenta y pico años de pelo largo, negro algo canoso, y complexión fuerte. Cara afeitada y duros ojos verdes. Como todos los templarios de Kalak, viste sotana purpura con la estrella dorada de Tyr, aunque su rango se deja ver en la riqueza de sus telas.

Attributes: Agility d6, Smarts d10, Spirit d10, Strength d6, Vigor d8

Skills: Fighting d6, Faith (Kalak) d10, Intimidation d10, Notice d8, Investigar d8, Convencer d8, Conocimiento (Burocracia Tyr) d10

Pace: 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 10 (4)

Puntos de Poder: 15, **Poderes:** Armadura (pag155), Miedo (pag167), Marioneta (pag166), Proyectil (Pag 167), Visión Oscura (pag170)

Hindrances: Canalla (Carisma -2)

Edges: Arcane Background (Kalak), New Power x3, Extra Power Points, Rico, Conexiones (Alto templario de Tyr).

Gear: Espada de acero decorada (Str+d8), Daga de acero ceremonial (Fue+d4, Parada -1), Amuleto mágico (Armadura +4), Collar mágico (-2 a atacar) 20 Monedas de plata, objetos personales.

Capítulo III: El sendero invisible y el Desierto implacable

Encuentros aleatorios en el desierto (Pag 120) - (1d6): 1-2 Kes'trekels, 3-4 Lirrs, 5-6 cactus de la arena

Kes'trekels, carroñeros implacables del desierto

El desagradable graznido de estos carroñeros se considera un presagio de muerte para los habitantes del desierto. Del tamaño de buitres, con garras de tres dedos, largos picos y alas terminadas en tres pequeños dedos, los Kes'trekels son capaces de atacar en masa a presas relativamente sanas, con la esperanza de malherirlas lo bastante para llenar el buche.

Attributes: Agility d8, Smarts d4 (A), Spirit d4, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Notice d12+4, Stealth d8

Pace: —; **Parry:** 5; **Toughness:** 3

Treasure: None

Special Abilities:

- **Blind:** When attacking large prey (such as characters), birds of prey go for the eyes. If the bird scores a raise on its Fighting roll, it has hit the character's face. The character must make an Agility roll. On a failure, he suffers the *One Eye Hindrance* until his wounds heal. A roll of 1, regardless of the Wild Die, he suffers the *Blind Hindrance* instead.

- **Claws:** Str+d6.

- **Flying:** Flying Pace 8".

- **Size -2:** Birds of prey measure up to 2' in height.

- **Small:** Attackers suffer a -2 penalty to attack rolls because of the beast's size.

* **Bandada:** Los taimados Kes'trekels solo atacaran a presas vivas en grupo, aplicando un +3 a sus ataques y la bandada tiene 3 Heridas. Cuando uno de ellos muera (restando una herida), habrán de superar una tirada de Spirit o huirán para intentarlo más tarde de nuevo.

Lirrs, lagartos oportunistas de manada

Los Lirrs son un equivalente Athasiano del lobo o los chacales. Son lagartos del tamaño de un lobo, con cuatro patas ramatadas en garras, y colas y cuellos cubiertos de espinas. Su dura piel está protegida por escamas corneas octogonales, y son capaces de ponerse en pie con sus patas traseras, mientras hinchan sus cuellos espinosos, cuando quieren intimidar. Son cazadores pacientes e inteligentes, que acosan a sus presas en ataques y huidas relámpagos, hasta que el cansancio o la sed los debilitan lo bastante como para matarlas de forma fácil.

Attributes: Agility d8, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Notar d10, Luchar d6, Intimidar d6, Rastrear d6

Pace: 8; **Parry:** 5; **Toughness:** 5 (1)

Special Abilities:

- **A la garganta:** Con un aumento, impactan en la zona menos protegida de su presa
- **Mordisco y garras:** Fue+d4
- **Veloces:** corren con +d10
- **Tamaño -1:** Los Lirrs son relativamente pequeños
- **Escamas duras:** Armadura +1
- **Hostigadores:** Su estrategia de caza es acechar y hostigar a su presa para debilitarla antes de derribarla en masa. Cada día los Lirrs harán una tirada enfrentada de *Astucia vs Espíritu* de su presa. Si vencen la presa acumula 1 punto de fatiga.

Cactus de Arena, trampa viviente del desierto

Este cactus es una planta cazadora, que enterrada bajo la arena a entre uno y tres metros de profundidad, solo deja asomar en la superficie sus muchos pinchos, unidos a su blando cuerpo por unis tentáculos nudosos. Cualquiera que los pise se verá atrapados por ellos. La planta se alimenta de su sangre.

Attributes: Agility d6, Smarts d4 (A), Spirit d10, Strength d8, Vigor d8

Skills: Alerta d8

Pace: — ; **Parry:** 2; **Toughness:** 9

Treasure: Meager, scattered around base

Special Abilities:

- **Oculto:** No se le puede atacar directamente, pues está bajo metros de arena. La victima potencial ha de superar un *Notar* -2 o pisa una de sus espinas.

- **Branches:** Str+d6. A sand-cacti may make up to 4 attacks each round. On a raise, the creature impales the victim. The victim must make a Vigor roll or gain a level of Fatigue (recover one level per 24 hours). Every round a connected branch stays impaled, the victim must make another Vigor roll. Removing the branch requires an opposed Strength roll to pull it free. For each Fatigue level drained, the tree heals 1 wound. The branches have Toughness 8 and one wound. Severing them does not affect the tree's overall health. Severed branches regenerate after 1d6 days.

- **Tamaño +3:** Suelen ser más grandes que un kank

- **Plant:** Plants are not subject to Fear and Tests of Will.

Cactus-Araña, planta cazadora del desierto

Son cactus similares a cualquier otro tipo de cactus, de color violeta verdoso, pero si se acerca algún ser vivo a menos de 6m de ellos, lanzan sus púas envenenadas, aferrando a su presa, para lentamente ir chupándoles la sangre, de la consiguen alimento y agua. Si se abre, su pulpa contiene el equivalente a 4 litros de agua, y pueden alimentar a 4 personas un día.

Attributes: Agility d6, Smarts d4(A), Spirit d10, Strength d8, Vigor d8

Skills: Disparar d8, Notice d8

Pace: — ; **Parry:** 2; **Toughness:** 7 (1)

Treasure: Meager, scattered around base

Special Abilities:

- **Armor +1:** Corteza gruesa
- **Branches:** Str+d6. A spider-cacti may make up to 4 attacks each round. On a raise, the creature impales the victim. The victim must make a *Vigor* roll or gain a level of *Fatigue* (recover one level per 24 hours). Every round a connected branch stays impaled, the victim must make another *Vigor* roll. Removing the branch requires an opposed *Strength* roll to pull it free. For each *Fatigue* level drained, the tree heals 1 wound. The branches have *Toughness* 10 and one wound. Severing them does not affect the tree's overall health. Severed branches regenerate after 1d6 days.
- **Canopy:** A Spider cacti spreads wide for sun and prey. Branches have *Alcance* 3 (6 m).
- **Plant:** Plants are not subject to *Fear* and *Tests of Will*.

(#) Mika, asesino psíquico

Mika es un delgado humano de pelo rapado, con cara de muy pocos amigos, viste pantalón y camisa ajustada de cuero marrón. Mika es un experto psiónico a las órdenes del rey Kalak y ha sido enviado por Minthur para desviar de su camino a los Pj. Mika es un hombre de recursos, que se une siempre a la causa que más le favorece, por eso será un buen siervo de Dregoth al morir. Estas son las características de Mika vivo (las de no-muerto son las de un zombie.)

Attributes: Agility d10, Smarts d8, Spirit d10, Strength d6, Vigor d6

Skills: Climbing d8, Fighting d10, Intimidation d8, Notice d10, Stealth (Escondarse) d10, Shooting d6, Survival (desert) d10, Throwing (Chatkcha) d6, Psionica (Sendero) d10

Pace: 6; **Parry:** 7 (1); **Toughness:** 6 (1)

Puntos de Poder: 15, **Poderes:** *Sugestión psíquica, Invisibilidad, Marioneta, Armadura, Proyectil psíquico*

Hindrances: Various

Edges: *Trasfondo Arcano (psionica), Mentalista, Nuevo Poder x2, Asesino (+2 dar y daño contra oponentes sorprendidos), Puntos de Poder, Veloz (Descarta cualquier cata menor o igual a 5), Parada (+1)*

Treasure: Meager

Gear: Justillo de cuero (+1), Espada corta de metal envenenada (Str+d6), 2 Chatkcha (Range: 3/6/12, Damage: Str+d6, vuelven a la mano si fallas)

Special Abilities:

- **Poison:** The quickest way to kill someone is with poison. A typical poison requires a *Vigor* roll at -2 or take an automatic wound.
- **Sugestión Psíquica (Nuevo hechizo del sendero):** **Rango:** Novato, **Puntos Poder:** 1, **Distancia:** Astucia x2, **Duración:** Especial = Este poder implanta una idea en la mente del objetivo (si este no supera una tirada de Astucia -2), y deja que el mismo la lleve a la práctica como mejor le parezca. La idea implantada nunca puede llevarle a cometer suicidio o a agredir a sus amigos. Si mientras lleva a término esta idea, la lógica le llevase a replantearse dicha idea, el objetivo podrá intentar romper el hechizo de nuevo.



Capítulo IV: Los enanos, la historia de un erial y sus antiguos habitantes

Guerberos Enanos

Robustos y disciplinados, muy bronceados y sin nada de pelo corporal. Típicos enanos de Athas.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d8, Strength d8, Vigor d8

Skills: Climbing d6, Fighting d8, Knowledge (Stonecraft) d6, Intimidation d6, Notice d6, Stealth (escondarse) d6, Throwing d8

Pace: 5; **Parry:** 8 (1); **Toughness:** 8 (2)

Hindrances: Cabezota, Loyal

Edges: Combat Reflexes, Nerves of Steel

Treasure: Meager

Gear: Laminas de hueso (+2), open helm (+3), obsidian battle axe (Str+d8) or Spear (Str+d6 Parada +1, Alcance 1, 2 manos, 3/6/12) medium shield (+1 Parry),

Special Abilities:

- **Low Light Vision:** Dwarves ignore penalties for Dim and Dark lighting.
- **Resistentes:** +2 resistir temperaturas extremas
- **Objetivo Vital:** En cualquier momento un enano puede decidir *consagrarse a una tarea en concreto*, la cual pasara a ser su Objetivo Vital. *Cuando haga algo que le lleve hasta ese objetivo, aplicara la ventaja Ardor.*

(#) Lyanus, Uhrnomus de Kled

Lyanus es el jefe del pueblo de Kled, él fue quien encontró Kemalok y empezó a desenterrarla, ahora ya mayor, Kled ha ido aumentando y se ha convertido en un próspero pueblo enano. Es muy respetuoso con las costumbres enanas y las tradiciones.

Attributes: Agility d6, Smarts d12, Spirit d10, Strength d6, Vigor d6

Skills: Climbing d6, Fighting d6, Knowledge (Historia) d10, Conocimiento (Enano antiguo) d8, Convencer d10, Notice d6, Stealth (esconderse) d6, Investigar d10

Pace: 4; **Parry:** 6 (1); **Toughness:** 5

Hindrances: Cabezota, Anciano, Objetivo vital (Preservar Kemalok)

Edges: Erudito, Investigador, Afortunado

Treasure: Meager

Gear: Bastón de bronce Str+d4 2 manos, parada +1, Túnica, Objetos personales

Special Abilities:

- **Low Light Vision:** Dwarves ignore penalties for Dim and Dark lighting.
- **Resistente:** +2 resistir temperaturas extremas
- **Objetivo Vital (Preservar Kemalok):** En cualquier momento un enano puede decidir *consagrarse a una tarea en concreto*, la cual pasara a ser su Objetivo Vital. *Cuando haga algo que le lleve hasta ese objetivo, aplicara la ventaja Ardor.*

(#) Caelum, elementalista del sol

Caelum es hijo de lyanius, es más esbelto y grácil que el resto de enanos pero aún así es fuerte y corpulento. De ojos rojos, es un elementalista del sol (fuego), pude ser buena ayuda para los Pj, sabe ahuyentar muertos vivientes.

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d10, Strength d8, Vigor d8

Skills: Fighting d8, Faith d10, Intimidation d8, Curacion d10, Notice d6

Charisma: +2; **Pace:** 5; **Parry:** 6; **Toughness:** 7 (1)

Hindrances: Cabezota,

Edges: Arcane Background (Elementalista), New Power, Power Points, Carismatico, Guerrero Sagrado Mejorado (No muertos y Elementales de agua - pag49), Atractivo

Treasure: Meager

Gear: Iron battle axe (Str+d8), Justillo de cuero (1)

Special Abilities:

- **Spells:** have 15 *Power Points* and know: *Elemental Manipulation* (Pag 168), *Barrera de fuego* (pag155), *Castigo de fuego* (pag157), *Curación* (pag159), *Curación Mayor* (pag159)
- **Low Light Vision:** Dwarves ignore penalties for Dim and Dark lighting.
- **Resistente:** +2 resistir temperaturas extremas
- **Objetivo Vital:** En cualquier momento un enano puede decidir *consagrarse a una tarea en concreto*, la cual pasara a ser su Objetivo Vital. *Cuando haga algo que le lleve hasta ese objetivo, aplicara la ventaja Ardor.*

(#) Rey Rikard, espíritu errante del último rey enano

El Rey Rikard fue el último rey enano, que juro evitar que Kemalok cayera ante Boris el matador en las guerras genocidas del pasado... murió a manos de este, y al no poder cumplir su juramento se convirtió en un espectro. Ahora vaga por las ruinas de la última gran ciudad de su pueblo.

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d10, Strength d10, Vigor d12

Skills: Fighting d12, Intimidation d8, Knowledge (Historia) d10, Notice d8

Charisma: 0; **Pace:** 5; **Parry:** 9 (1); **Toughness:** 14 (6)

Hindrances: Code of Honor

Edges: Block, Improved Frenzy

Gear: Armadura mágica +6, Gran hacha mágica (Fue+d10, Ignora armadura, 2 manos).

Special Abilities:

- **Etéreo:** Inmaterial y solo lo daña la magia o las armas mágicas
- **Miedo:** Causa Miedo
- **Impávido:** Inmune al miedo y la intimidación
- **Regeneración Lenta:** Pag 196
- **Vulnerabilidad:** La espada "el daño de Rikard".

Esqueletos

Antiguos habitantes de Kemalok vueltos a la vida por Mika

Attributes: Agility d8, Smarts d4, Spirit d4, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Intimidation d6, Notice d4, Shooting d6

Pace: 5; **Parry:** 5; **Toughness:** 7

Gear: No

Special Abilities:

- **Bony Claws:** Str+d4. • **Fearless:** Skeletons are immune to Fear and Intimidation.
- **Undead:** +2 Toughness; +2 to recover from being Shaken; No additional damage from Called Shots; Immune to disease and poison.

Mika no muerto

El cuerpo del difunto Mika, reanimado por Dregoth como heraldo de infortunios para los personajes jugadores

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d6, Sigilo (escondarse) d8

Pace: 5; **Parry:** 5; **Toughness:** 7

Treasure: Anillo de hierro mágico = Puntos mágicos (3x n° de esqueletos del encuentro +10), Habilidad Arcana d10:

Hechizo Zombi (pag171) y Hechizo Invisibilidad (Pag163)

Special Abilities:

- **Claws:** Str.
- **Fearless:** Zombies are immune to Fear and Intimidation.
- **Undead:** +2 Toughness; +2 to recover from being Shaken; Called shots do no extra damage (except to the head).
- **Weakness (Head):** Shots to a zombie's head are +2 damage.



Capítulo V: La venganza Athasiana y los viajes bajo el ardiente sol

Encuentros aleatorios en el desierto (Pag 120) - (1d6):

1-2 Kes'trekels, 3-4 Lirrs, 5-6 Cactus de la arena, 7-8 Anakores, 9-10 Segadores de las dunas

Anakore

Maldiciendo el ardiente sol sobre vuestras cabezas, lanzáis un suspiro de alivio cuando el orbe casi se pone, pero la tranquilidad demuestra ser corta cuando las formas que se deslizan bajo las dunas comienzan a revelarse... ¡cuando el sol muere, un grupo de bestiales Anakore se abalanza sobre vosotros!

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Fighting d8 (Jefe d10), Guts d8, Intimidation d8 (Jefe d10), Notice d8, Stealth d10, Rastrear d8

Charisma: -2; **Pace:** 6; **Parry:** 6 (Jefe 7); **Toughness:** 9 (1)

Habilidades:

- **Tamaño +1:** algo más grandes que el humano medio
- **Infravision:** Sin penalizador por oscuridad
- **Corto de vista:** Alerta (Vista) -2 a mas de 5m
- **Cavador:** Puede cavar túneles y salir repentinamente para atacar en su turno. Mientras este bajo tierra es difícil de alcanzar (-2 a dar y solo con armas con alcance 1 o +). Al atacar tirada opuesta de Sigilo vs Notar o +2 Ataque y Daño (+4 con un aumento). Si la victima vence y está en espera puede intentar interrumpir el ataque del cavador con normalidad.
- **Pellejo duro:** +1 T
- **Garras enormes:** Fue+d6
- **Frenesí:** Ataque adicional con -2
- **Reflejos de combate:** +2 superar Aturdimiento
- **Mordisco venenoso (-1):** Si atrapa, puede morder, paralizando a su víctima. Tirada de Vigor o paraliza 2d6 turnos.
- **Debilidad (Luz solar):** -2 a atacar y tirada de Espíritu para no huir.



Segador de las Dunas

Un coro de aullidos y chillidos lastimeros, junto con un enfermizo hedor dulzón que flota en la brisa nocturna os avisa de que una jauría de segadores de las dunas está cazando cerca. Para cuando los relucientes ojos resplandecen como linternas flotantes contra las dunas oscurecidas, la huida ya no es posible...

Attributes: Agility d8, Smarts d8 (A), Spirit d6, Strength d10 (Reina d12+1), Vigor d8

Skills: Climbing d6, Fighting d8, Guts d6, Notice d8, Stealth d8, Rastrear d8, Psíquico (Salvaje) d10

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 8/10 (2)

Special Abilities:

- **Armadura +2:** Duros y correosos pellejos
- **Cuchillas como guadañas:** Str+d8.
- **Tamaño +2 (Reina):** La reina es tan grande como un Kank
- **Teleportacion:** Desaparecen y reaparecen inmediatamente hasta a 20 m de donde estaban (esto cuenta como su movimiento en la ronda de combate). Si falla, se queda donde estaba. Si pifia, además sufre 2d6 daño. Si tiene éxito, puede abalanzarse contra un enemigo +2 Ataque y Daño (+4 con un aumento). *Una tirada enfrentada de Combate vs Combate reduce esto a la mitad.*
- **Frenesí (Reina mejorado):** Dos ataques de cuchillas por turno con -2 (-0 si Mejorado)
- **Ataque de barrido (Reina):** Atacar con -2 a todos sus enemigos en cuerpo a cuerpo
- **Feromonas Incitadoras (Reina):** Mientras esté viva, su manada tiene +2 contra las tiradas de miedo o aturdimiento.



Capítulo VI: Nibenay, la ciudad de los mil minaretes. Sus secretos y sus revueltas

Guardia de Nybenay

Soldadesca que realiza labores de apoyo a las templerías de la ciudad.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Guts d6, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d8, Stealth d6

Pace: 6; **Parry:** 7 (1); **Toughness:** 7 (2)

Gear: Petos de piel gruesa (+2/+1), lanza de madera de agafari (Str+d6, Alcance 1, Parada +1, 2 manos), Casco abierto de hueso (+3) some are equipped with crossbows (Range: 15/30/60, Damage 2d6), taparrabos y sandalias.

Asesinos de Nibenai

La mayoría humanos, todos asesinos sin escrúpulos. Les han pagado por matar a los PJs, y van a hacer el trabajo...

Attributes: Agility d10, Smarts d6, Spirit d8, Strength d6, Vigor d6

Skills: Climbing d8, Fighting d8, Guts d6, Intimidation d6, Notice d8, Stealth d8, Shooting d6, Streetwise d6, Throwing d6

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 6 (1)

Hindrances: Various

Edges: Alertness, First Strike, Thief

Treasure: Meager

Gear: Leather armor (+1), short sword (Str+d6), throwing knives (Range: 3/6/12, Damage: Str+d4)

Special Abilities:

- **Poison:** The quickest way to kill someone is with poison. A typical poison requires a Vigor roll at -2 or take an automatic wound.

(#) Jefe de asesinos Tarek

Bestial semihumano de piel grisácea, dientes puntiagudos y largos brazos musculosos. Lidera al grupo por su fuerza e intimidación.

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Climbing d8, Fighting d12, Guts d8, Intimidation d10, Notice d6, Shooting d8, Stealth d8, Throwing d8

Pace: 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 8 (1)

Hindrances: Sanguinario, Barbaro

Edges: Ladrón, Contraataque (ataque gratuito -2 contra oponente que falla), Con un par (dos ataques distintos con -2), Matón (daño sin armas +2).

Gear: Armadura de piel (+1), Empalador de hueso (Fue+d8), Cuchillos arrojados (Fue+d4 3/6/12) Sin armas (Fue+2)

Special Abilities

- **Infravision:** Half penalty for poor light versus heat-producing targets.
- **Tamaño +1**
- **Guerrero Inmortal:** Cuando un tarek muere, si supera una tirada de Espíritu, puede luchar un turno más. Realiza una nueva prueba cada turno hasta que falle.
- **Poison:** The quickest way to kill someone is with poison. A typical poison requires a Vigor roll at -2 or take an automatic wound.

Ladronzuelos callejeros

Niños de las calles, mendigando y robando para sobrevivir

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d4, Strength d4, Vigor d4

Skills: Taunt d4, Fighting d4, Lockpicking d4, Notice d6, Stealth (juego de manos) d8, Streetwise d6,

Charisma: 0; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 6 (1)

Hindrances: Joven

Edges: Thief

Gear: Daga de hueso (Range: 3/6/12, Damage: Str+d4)

Esclavos Giths

Invisibles por encantamiento de su ama, son humanoides bestiales y exageradamente encorvados, que luchan ferozmente.

Attributes: Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d8, Vigor d8

Skills: Climb d6, Fighting d8, Guts d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d8, Stealth d8, Throwing d6, Psionica d8

Pace: 6; **Parry:** 7 (1); **Toughness:** 7 (1)

Gear: Leather armor (+1), lanza de obsidiana (Str+d6, Alcance 1, Parada +1, 2 manos)

Special Abilities:

- **Pisonicos** 15 PP. *Poderes:* Confusión (pag 158), Castigo (pag 157), Desvío (pag 160)

Araña de Cristal

Del tamaño de un kank, la luz destella en su caparazón cristalino, sus gráciles y delicados movimientos son tan vellos como letales...

Attributes: Agility d10, Smarts d4, Spirit d6, Strength d10, Vigor d10

Skills: Disparar d10, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d10, Preparar d10+2, Psíquico (Salvaje) d8

Pace: 8; **Parry:** 6; **Toughness:** 9

Special Abilities:

- **Patatas de cristal:** Fue + d8
- **Mordisco Venenoso (-4):** Fue+1d6 Paralizante pag 129
- **Frenesí mejorado:** Dos ataques por turno

- **Trampa Telaraña:** No la lanza, sino que la utiliza a modo de trampa (Notar -2). Si se tropieza con ella -2 a las acciones físicas, sufriendo además su FUE como daño, ya que su tela corta como el cristal. Puede cortarla o arrancarla Dureza 7.
- **Trepamuros:** Se mueve por paredes verticales a pleno movimiento
- **Tamaño +2**
- **Cegar (Psionica):** Pag 158, 10 PP
- **Semitransparente:** Sigilo +2



Templarias de Nybenay

En Nibenay solo hay templarias y todas se supone que son esposas del propio Nibenay (y puede que lo sean), ellas son las únicas que pueden entrar en el palacio del rey sombra, las templarias van vestidas con una falda amarilla y llevan colgados al cuello collares tanto como niveles al que pertenecen en la jerarquía templaria. Van con los pechos al descubierto. Van armada con espadas largas de agafari, la madera más dura de Athas.

Attributes: Agility d6, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d8, Stealth d6, Fe (Rey hechicero) d6

Pace: 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 5

Puntos de poder: 10, **Poderes:** Armadura (pag155), Captura (pag157)

Hindrances: —

Edges: Templario (+2 Carisma intimidar en la ciudad), TM (Fe)

Gear: Espada de agafari (Str+d8), Daga hueso FUE+d4, collares por valor de 3 mp.

some are equipped with crossbows (Range:15/30/60, Damage 2d6)

Semigigantes de Nybenay

Brutales tropas de choque de los Reyes Hechiceros, de 240 con largos brazos y duras barrigas cerveceras.

Attributes: Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d12+3, Vigor d12

Skills: Guts d8, Fighting d8, Intimidation d8, Notice d4, Throwing d6

Pace: 7; **Parry:** 6; **Toughness:** 12 (1)

Treasure: Meager

Gear: Peto de cuero (+1), Garrote de madera de agafari (Str+d8), taparrabos, sandalias.

Special Abilities:

- **Size +3:** Most are over 2,40 cm tall.
- **Barrido:** May attack all adjacent foes at -2.

Capítulo VII: La Torre Primigenia. El sentimiento más fuerte en Athas es el ansia de poder

Esqueletos

De muchas formas y especies, animados por la negra alma de Dregoth.

Attributes: Agility d8, Smarts d4, Spirit d4, Strength d6, Vigor d6

Skills: Fighting d6, Intimidation d6, Notice d4, Shooting d6

Pace: 5; **Parry:** 6 (1); **Toughness:** 7

Gear: Armas de todo tipo Fue+d6 Parda +1

Special Abilities:

- **Bony Claws:** Str+d4.
- **Fearless:** Skeletons are immune to Fear and Intimidation.
- **Undead:** +2 Toughness; +2 to recover from being Shaken; No additional damage from Called Shots; Immune to disease and poison.

Dregoth, Dragón no muerto de Giustenal

Uno de los Campeones de Raajat, que fue destruido después por estos cuando su búsqueda de la divinidad los amenazo. Tras milenios, Dregoth aun ansia la divinidad. Ha logrado llevar a cabo tareas de envergadura divina, como completar su transformación en dragón, o crear una raza nueva de adoradores, los Dray. Ahora ha puesto sus codiciosos ojos sobre la lente oscura, con la que cree poder completar su apoteosis divina.

Boris el matador, Dragón de Tyr

También conocido como el carnicero de los enanos, fue uno de los campeones de Raajat que se volvieron contra el desterrándolo. Adquirió la forma de dragón, asumiendo el papel de carcelero del espíritu de Raajat, y desde entonces cobra un impuesto en almas a todas las ciudades estado. Es una maquina imparable de destrucción.

Nota: Dragones y Reyes- Hechicero

Tanto unos como otros están fuera del alcance de los jugadores. Solo personajes de nivel heroico tendrían que poder hacer algo al respecto de estos formidables entes, y solo con armas u objetos mágicos muy específicos (como la espada el daño de Rickard o La lanza corazón de árbol). A efectos de la aventura asume que sus hechizos son tanto de naturaleza mágica como psíquica, los cuales recargan con el hechizo Drenaje de puntos de poder, pero que también afecta a criaturas no mágicas, nunca gastan sus Puntos de Poder, y son invulnerables a prácticamente cualquier fuente de daño. Conocen todos los hechizos del juego y probablemente alguno más, y siempre los lanzaran con éxito y con un aumento. Si atacan a un jugador físicamente, deberían matarlo sin sudar si quiera...

