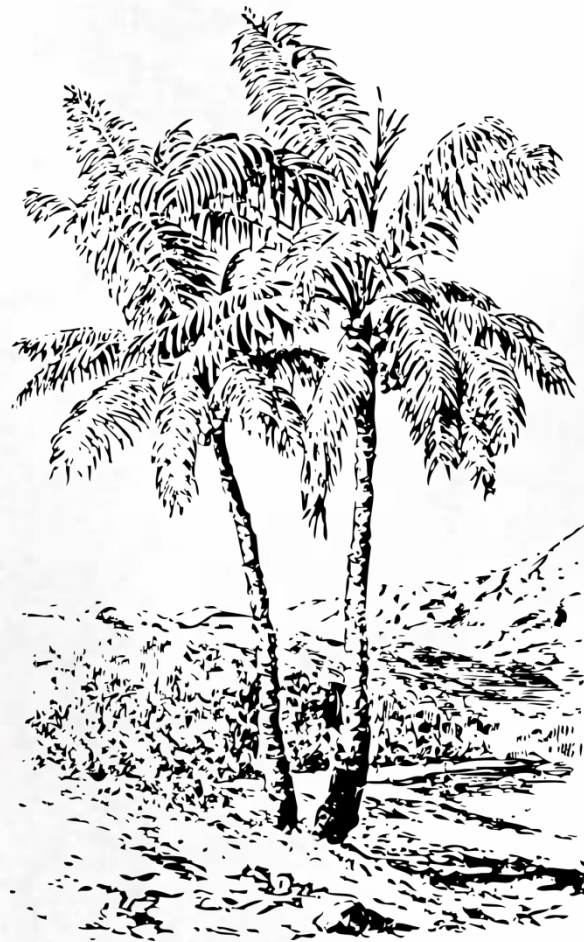


# PERSONAJES NO JUGADORES GENÉRICOS PARA SHABANA



**Autor.** Alfonso J. Barceló (Funs Athal)

**Ilustración.** Imágenes con licencia *Creative Commons* obtenidas de Pixabay

**Revisión.** Miguel Remiro y Daniel Bazán

Material no oficial para el juego *El resurgir del dragón* de Nosolorol ediciones.

**E**l lugar donde naces, creces y vives da forma a tu ser. Parte de tu personalidad, de las cosas que sabes, de tu forma de pensar y la forma en la que ves el mundo es producto de ese sitio donde tanto tiempo has pasado, donde tanta gente has conocido y en el que tantas cosas has aprendido.

Shabana es una región dura, árida y seca, con gentes igual de duras que se han adaptado a ese clima y a esa tierra. Sin embargo, la mayoría de los habitantes de Shabana no son secos y cortantes como pueden parecer en el primer momento, aunque si desconfiados debido a los peligros que existen en el interior del desierto.

Los nómadas son gentes impredecibles con una gran hospitalidad la cual ofrecen a aquellos que están seguros de que no son enemigos. Cuando alguien es un invitado de los nómadas de Shabana es agasajado con sus risas cantarinas, su música, sus quesos y licores hechos a base de leche de cabra, yegua o camella y lo tratan como a uno más de ellos, pues nadie puede sobrevivir solo en el desierto y nadie lo sabe mejor que ellos. Otras veces, cuando los nómadas del desierto tienen necesidad y ven sus vidas en peligro a causa del hambre y la falta de agua, pueden ser letales. Actúan como sangrientos bandidos, tan sedientos tanto de sangre como de productos que les permitan sobrevivir.

Algunos buscan entre el pueblo nómada la sabiduría de los videntes, miembros de este pueblo con la capacidad para ver el futuro. Los nómadas cobran un alto precio por la posibilidad de ver algo que solucione los problemas de quien los busca.

Las gentes de las ciudades son habladoras, de risa fácil, y agradables al trato desde un primer instante. Tiene fama de embaucadores, charlatanes y caraduras. Esto no debe de sorprender en absoluto, pues cuando un extranjero llega a una de sus ciudades, niños, mendigos y vividores se acercan alagándolos, pidiendo limosna y ofreciendo sus servicios como guías a cambio de unas monedas. No en vano, algunos tratan de engañar a los forasteros, que si no permanecen atentos pueden verse aliviados del peso de sus monedas en cualquier momento.

Las gentes de las ciudades son atentas con todo el mundo. Son alegres y ruidosos, hablan alto y siempre tienen algo que ofrecer o contar. Entre ellos se encuentran grandes músicos y otros artistas entre los que destacan los bailarines, contorsionistas, tragafulgos o poetas.

Toda civilización tiene gobernantes y nobles, pero pocos ganarán en arrogancia y elegancia a la aristocracia de Vindusan. Seres fríos y hermosos que dominan el territorio mediante una mezcla de habilidad diplomática y fuerza militar, que les han permitido conseguir importantes alianzas con los reinos fórmigos y centauros al mismo tiempo que consiguen rechazar a sus enemigos y a las peligrosas criaturas que pueblan los yermos. Los emisarios y nobles fórmigos son mucho menos altaneros y siempre están dispuestos a colaborar por el bien de sus pueblos.

Los poderosos ejércitos de la alianza se componen de disciplinados lanceros apoyados por caballería ligera y tropas de arqueros. Los ejércitos aliados, aunque poderosos, tienen un uso defensivo y de castigo en lugar de ofensivo, lo que supone un alto coste para las arcas del tesoro. Otras gentes que habitan en los desiertos de Shabana son los mercaderes que cruzan el desierto con sus caravanas de camellos y yaks, los comerciantes que surcan el río Pardo y aquellos marineros que llegan a las costas.

Los exploradores son especialmente abundantes y son solicitados bien por su capacidad como guías o bien como cazadores, que junto a los druidas son los que mejor conocen este árido lugar. Si necesitas cruzar los desiertos de Shabana, tienes suerte y dinero, es posible que logres contratar a un cazador de las arenas, legendarios guías que se conocen el desierto como la palma de su mano y se han enfrentado a las más peligrosas criaturas.

Muchos magos de medio o gran poder se asientan en esta árida región debido a la baja densidad de población que les permite realizar sus experimentos con menos restricciones que en urbes más pobladas. Algunos de esos lanzadores de conjuros permanecen en rincones recónditos, alejados de toda civilización.

La costa de Shabana es un lugar totalmente diferente. Sus ciudades, aunque no muy grandes, están llenas de vida. Sus poblaciones son más heterogéneas, con abundancia de orcos, humanos, enanos, medianos y elfos pero con constante presencia de miembros de otras razas que llegan en grandes barcos, en algunas ocasiones, para quedarse.

Las ciudades de la costa son muy diferentes entre sí. Algunas no son más que grandes cuarteles militares rodeadas de población civil que inician preparativos para la conquista o establecer un puesto avanzado. Otras son grandes puestos comerciales y otras son asentamientos más típicos. En estas urbes los barcos llegan con mercancías del otro lado del mundo y se marchan con sal, especias, pieles, perfumes y otros productos de Shabana que son vendidos a altos precios allí donde los transportan.

Sin más demora, os presento a las gentes de Shabana. Belleza, exotismo, intrigas y peligros se ocultan tras sus ciudades, costumbres y modales.

**Amgholan Briedghel.**  
**Consejero Arcano de Vindusan.**





## ARTISTA (BARDO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Aprendices de todo y buenos para nada. Mitad poetas, mitad guerreros y mitad embusteros. Los bardos tienen fama de saber de todo, pero son solicitados, sobre todo, por sus artes escénicas. Allí donde hay un bardo hay alegría, hay música y un ambiente agradable. En ocasiones son confundidos con juglares, pero ningún juglar es capaz de inspirar a su público como lo hace un bardo.

**Clase de armadura:** 15 (cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 49 (9D8+9)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (0)	18 (+4)

**Tiradas de Salvación:** Des +6, Car +7

**Habilidades:** Acrobacias +6, Engañar +7, Juegos de manos +6, Interpretar +7, Persuadir +7

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Común y dos más adicionales

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Inspiración.** Utilizando una acción adicional, el bardo puede añadir 1D8 al resultado de la próxima tirada de ataque, característica o tirada de salvación de un aliado que se encuentre a 60 pies o menos. El bardo necesita poder hablar para ello.

**Contraoda.** Utilizando su acción, el bardo hace que todos sus aliados que se encuentren bajo los efectos de un conjuro o similar tipo hechizo o que se encuentren encantados y se encuentren a 60 pies o menos de él puedan repetir su tirada de salvación con ventaja. El bardo necesita poder hablar para ello.

**Espadachín arcano.** Cuando el bardo utiliza su acción para realizar un ataque, puede lanzar un truco adicionalmente.

**Lanzamiento de conjuros.** El bardo es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su característica para lanzar conjuros es el Carisma (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro).

Tiene los siguientes conjuros de bardo preparados:

Trucos (a voluntad): Burla cruel, Luces danzantes, Prestidigitación

Nivel 1 (4 espacios): Comprensión idiomática, Curar heridas, Disfraz, Hechizar persona

Nivel 2 (3 espacios): Estallar, Invisibilidad, Silencio

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Miedo

Nivel 4 (1 espacios): Polimorfismo

Acciones

**Címitarra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

## ARTISTA (BAILARÍN)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Las danzas sensuales y acrobáticas de los bailarines de Shabana son famosas en todo Voldor. Quizás la más famosa de sus danzas sea *La Danza del Pueblo* cuyos ritmos, música, estilo, escaso vestuario de colores llamativos y movimientos de pelvis son inconfundibles.

**Clase de armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 4 (1D8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	14 (+2)

**Habilidades:** Acrobacias +3, Interpretar +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común

**Desafío:** 0 (10 PX)

Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.



## ARTISTA (JUGLAR)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Artistas ambulantes que ofrecen espectáculos callejeros en plazas públicas y tabernas a cambio de dinero o comida, y en ocasiones son contratados para actuar en las fiestas y los banquetes de los reyes y nobles

**Clase de armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 4 (1D8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	13 (+1)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)	14 (+2)

**Habilidades:** Interpretar +4, Juegos de manos +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Común, élfico

**Desafío:** 0 (10 PX)

Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.



## BANDIDO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no legal

Hombres armados dedicados al pillaje y al robo, especialmente por asalto. Más raramente, estos hombres también se pueden dedicar al contrabando y al secuestro. Por lo general, asaltan a los viajeros en los caminos peligrosos de las colinas o en los bosques, lo que facilitaba su ocultación y dispersión. Actúan organizados en cuadrillas. Su equivalente en el mar es la piratería. La opresión, la sequía, la enfermedad o la hambruna pueden conducir a gentes honestas al bandidaje.

**Clase de Armadura:** 12 (armadura de cuero)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8+2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

### Acciones

**Cimitarra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

**Ballesta ligera.** Ataque de arma a distancia: 3 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.



## BANDIDO (CAPITÁN)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no legal

Se necesita una personalidad fuerte, una astucia implacable y una lengua de plata para mantener a un grupo de bandidos bajo control. Para ello el capitán reparte recompensas y castigos de tanto en tanto.

Los motivos por los que estos hombres se dedican al bandidaje pueden ir desde la simple avaricia o la sed de sangre, hasta la lucha por unos ideales o que haya sido obligado por la necesidad.

**Clase de Armadura:** 15 (cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 65 (10d8+20)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)

**Tiradas de salvación:** Fue +4, Des +5, Sab +2

**Habilidades:** Atletismo +4, Engañar +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Dos idiomas cualesquiera

**Desafío:** 2 (450 PX)

### Acciones

**Multiataque.** El capitán bandido realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (dos con su cimitarra y uno con su daga) o dos ataques a distancia con sus dagas.

**Cimitarra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

### Reacciones

**Parada.** El capitán bandido añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el capitán bandido debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

## CRIMINAL (ALLANADOR)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no legal

Ladrones especializados en entrar en casas, abrir cerraduras y llevarse los objetos de valor del interior sin ser visto y sin usar la violencia.

Sus robos suelen realizarse en casas de ricos o nobles, donde pueden coger objetos de poco peso y gran valor como joyas, especias o sal.

**Clase de armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 9 (2D8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	10 (0)	13 (+1)	10 (0)	10 (0)

**Habilidades:** Atletismo +3, Sigilo +4, Herramientas de ladrón +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Común

**Desafío:** 1/4 (50PX)

**Escalador.** El allanador tiene ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) cuando realice pruebas relacionadas con trepar.

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

## CRIMINAL (ASESINO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no bueno

Entrenados en el uso del veneno, matan sin remordimientos para los nobles, jefes de gremios, soberanos y cualquiera que pueda costárselos.

**Clase de Armadura:** 15 (cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 78 (12d8+24)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (0)	10 (0)





**Tiradas de salvación:** Des +6, Int +4  
**Habilidades:** Acrobacias +6, Engañar +3, Percepción +3, Sigilo +9  
**Resistencias al daño:** Veneno  
**Sentidos:** Percepción pasiva 13  
**Idiomas:** Germanía y dos idiomas cualesquiera  
**Desafío:** 8 (3900 PX)

**Asesinar.** Durante su primer turno, el asesino tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que no haya actuado en su turno aún. Cualquier impacto que inflija el asesino contra una criatura sorprendida es un golpe crítico.

**Evasión.** Si el asesino puede hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, no recibe daño si tiene éxito y solo recibe la mitad si falla.

**Ataque sigiloso.** Una vez por turno, el asesino inflige 14 (4d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del asesino que no esté incapacitado y el asesino no tiene desventaja en la tirada de ataque.

#### Acciones

**Multiataque.** El asesino realiza dos ataques de espada corta.

**Espada corta.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

**Ballesta ligera.** Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

### CRIMINAL (ESTAFADOR)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no legal*

Estos criminales engañan a sus víctimas preparando un cebo que atraiga su codicia o se aprovechan de los ingenuos para quedarse con su dinero. Algunos estafadores siguen algunos principios como no engañar a ancianos. Otros no tienen escrúpulos.

**Clase de armadura:** 10  
**Puntos de golpe:** 9 (2D8)  
**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

**Habilidades:** Engañar +4, Perspicacia +3  
**Sentidos:** Percepción pasiva 11  
**Idiomas:** Común  
**Desafío:** 0 (10 PX)

**Charlatanería.** El estafador comienza a hablar de forma rápida con argumentos simples pero que debido a la velocidad que los explica no da tiempo a entenderlo. Cualquier criatura a 5 pies del estafador debe de realizar una tirada de salvación de Sabiduría a dificultad 12 o quedarse aturrido durante 1 minuto. El estafador necesita poder hablar y que su objetivo lo entienda para que funcione.

#### Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) puntos de daño perforante.

### CRIMINAL (MATÓN)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no bueno*

Los matones son sicarios implacables entrenados en la intimidación y la violencia. Trabajan por dinero y tienen pocos escrúpulos. Pueden trabajar en solitario pero es más frecuente verlos en parejas o como líderes de pequeños grupos de criminales.

**Clase de Armadura:** 11 (armadura de cuero)  
**Puntos de golpe:** 32 (5d8+10)  
**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	11 (0)

**Habilidades:** Intimidar +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Tácticas de manada.** El matón tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados matones a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

#### Acciones

**Multiataque.** El matón realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Maza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño contundente.

**Ballesta pesada.** Ataque de arma a distancia: +2 al ataque, distancia 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d10) puntos de daño perforante.

### CRIMINAL (RATERO)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no legal*

Estos ladrones, normalmente jóvenes, se dedican a realizar pequeños robos en los mercados o a robar bolsas de monedas. Suelen ir descalzos y mal vestidos, pero son ágiles y avisados. La guardia no les quita ojo cuando los reconocen.

**Clase de armadura:** 11  
**Puntos de golpe:** 4 (1D8)  
**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	13 (+1)	10 (0)	13 (+1)	12 (+1)	10 (0)

**Habilidades:** Juegos de manos +3, Sigilo +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Común

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Huir.** Puede usar una acción adicional para emplear la acción *retirada*.

#### Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.



## DRUIDA (ARCHIDRUIDA)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Se rumorea que los archidruidas de Shabana forman parte de una hermandad hermética desde la que mantienen el equilibrio de la región. No se conoce su paradero, pero los viejos y las leyendas dicen que pasan su tiempo en su fortaleza secreta de *Vol Dalenvort*, desde donde observan el futuro en las cristalinas aguas de la laguna de cristal. Un archidruida siempre va acompañado de varias bestias.

Los druidas menos poderosos no hablan sobre ellos pero parecen reconocer la existencia de una jerarquía.

**Clase de Armadura:** 11 (16 con Piel de corteza)

**Puntos de golpe:** 82 (15d8+15)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	13 (+1)

**Tirada de salvación:** Inteligencia +6, Sabiduría +9

**Habilidades:** Medicina +11, Naturaleza +6, Percepción +9, Trato con animales +11

**Sentidos:** Percepción pasiva 19

**Idiomas:** Druídico y tres idiomas cualesquiera

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Forma salvaje.** Empleando una acción puede transformarse en un águila gigante a voluntad. Si utiliza una acción adicional recupera su forma original. El archidruida adopta las estadísticas de la criatura manteniendo el alineamiento, personalidad y los valores Inteligencia, Sabiduría y Carisma. No puede hablar ni lanzar conjuros pero puede mantener la concentración.

**Lanzamiento de conjuros.** El archidruida es un lanzador de conjuros de nivel 14. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro).

Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

Trucos (a voluntad): Conocimiento druídico, Flamear, Garrote, Orientación divina

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Enmarañar, Hablar con los animales, Onda atronadora

Nivel 2 (3 espacios): Animal mensajero, Filo flamígero, Inmovilizar persona, Piel de corteza

Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Fundirse con la piedra, Llamar al relámpago

Nivel 4 (3 espacios): Libertad de movimiento, Piel de piedra, Tormenta de hielo

Nivel 5 (2 espacios): Comuni3n con la naturaleza, conjurar elemental, Muro de piedra

Nivel 6 (1 espacio): Caminar con el viento, Sanar

Nivel 7 (1 espacio): Tormenta de fuego

Acciones

**Bast3n.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque (+9 al ataque con Garrote), distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de da3o contundente, 5 (1d8+1) puntos de da3o contundente a dos manos o 9 (1d8+5) puntos de da3o contundente con Garrote.

## DRUIDA

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los druidas de Shabana pueden encontrarse en pequeños oasis o bosquesillos donde la vegetaci3n todav3a permanece. Protegen el mundo natural de los monstruos y de la intrusi3n de la civilizaci3n. Suelen ser muy apreciados por sus dones de sanaci3n, por su capacidad de

tratar a los animales, como gu3as espirituales y por el trabajo que realizan manteniendo el equilibrio natural amenazado por las gentes de las ciudades, monstruos y criaturas malvadas como las bandas de gnolls o fanáticos sectarios.



**Clase de Armadura:** 11 (16 con Piel de corteza)

**Puntos de golpe:** 27 (5d8+5)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (0)

**Habilidades:** Medicina +4, Naturaleza +3, Percepci3n +4, Trato con animales +4

**Sentidos:** Percepci3n pasiva 14

**Idiomas:** Druídico y dos idiomas cualesquiera

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Lanzamiento de conjuros.** El druida es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvaci3n de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro).

Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

Trucos (a voluntad): Conocimiento druídico, Flamear, Garrote

Nivel 1 (4 espacios): Enmarañar, Zancada prodigiosa, Hablar con los animales, Onda atronadora

Nivel 2 (3 espacios): Animal mensajero, Piel de corteza

Acciones

**Bast3n.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque (+4 al ataque con Garrote), distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de da3o contundente, 4 (1d8) puntos de da3o contundente si se esgrime con dos manos o 6 (1d8+2) puntos de da3o contundente con Garrote.



## ESPÍA

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los gobernantes, nobles, mercaderes, jefes de gremios y otros individuos utilizan espías para conseguir información de sus rivales. Los espías están entrenados para obtener información en secreto. Un espía leal preferiría morir que divulgar información que podría comprometer a sus empleadores o a ellos mismos, otros en cambio se venden al mejor postor o intercambiando información a más de una facción.

**Clase de Armadura:** 12

**Puntos de golpe:** 27 (6d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	15 (+2)	10 (0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Habilidades:** Engañar +5, Perspicacia +4, Investigación +5, Percepción +6, Persuasión +5, Juego de manos +4, Sigilo +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 16

**Idiomas:** Dos idiomas cualesquiera

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Acción astuta.** En cada uno de sus turnos, el espía puede usar una acción adicional para realizar la acción de esprintar, retirarse o esconderse. Ataque sigiloso (1/turno). El espía inflige 7 (2d6) puntos de daño adicionales cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del espía que no esté incapacitado y el espía no tiene desventaja en la tirada de ataque.

**Acciones**

**Multiataque.** El espía realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Espada corta.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

**Ballesta de mano.** Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.



## EXPLORADOR (BATIDOR)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los batidores son cazadores y rastreadores habilidosos que ofrecen sus servicios por un precio. La mayoría cazan para comer y vender las pieles de los animales, pero en ocasiones trabajan como cazarrecompensas, sirven como guías u se ofrecen para reconocer el terreno.

**Clase de Armadura:** 13 (armadura de cuero)

**Puntos de golpe:** 16 (3d8+3)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (0)	13 (+1)	11 (0)

**Habilidades:** Naturaleza +2, Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Oído y vista agudizados.** El batidor tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en el oído o en la vista.

**Cazador experto.** El batidor tiene ventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación relacionadas con criaturas tipo Bestia, además, si realiza un ataque con lanza u arco corto causa 1D6 de daño adicional contra criaturas de ese tipo.

**Acciones**

**Multiataque.** El batidor realiza dos ataques cuerpo con espada corta.

**Espada corta.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

**Lanza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies a distancia, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño perforante o 5 (1D8+1) puntos de daño perforante si emplea la lanza a dos manos.

**Arco corto.** Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

## EXPLORADOR (CAZADOR DE LAS ARENAS)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los cazadores de las arenas son guías, exploradores y rastreadores veteranos que han vivido en el desierto durante mucho tiempo, llegando a conocer muchos de sus secretos y peligros, así como las bestias y criaturas que viven en ese territorio. No suelen permanecer mucho tiempo en un mismo sitio, siendo lo más común encontrarlos viajando. Muchos cazadores de las arenas tienen objetivos y propósitos propios que siguen con empeño aunque no obtengan beneficio. Estos objetivos podrían ser controlar a una criatura peligrosa, vigilar un lugar sagrado, mantener el equilibrio en una zona específica, etc. También pueden ser contratados para misiones que ellos consideren dignas, pero sus precios son muy elevados. Normalmente trabajan en solitario o junto a algún animal salvaje que lo acompaña dócilmente.

**Clase de Armadura:** 16 (armadura de cuero tachonado)

**Puntos de golpe:** 90 (12d8+36)

**Velocidad:** 30 pies



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	11 (0)

**Tirada de salvación:** Fuerza +7, Destreza +8

**Habilidades:** Naturaleza +4, Percepción +7, Sigilo +8, Supervivencia +7

**Sentidos:** Percepción pasiva 17

**Idiomas:** Común y dos idiomas adicionales.

**Desafío:** 6 (2300 PX)

**Oído y vista agudizados.** El batidor tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en el oído o en la vista.

**Cazador experto.** El batidor tiene ventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación relacionadas con criaturas tipo Bestia, además, si realiza un ataque con lanza u arco corto causa 2D8 de daño adicional contra criaturas de ese tipo.

**Lanzamiento de conjuros.** El explorador es un lanzador de conjuros de nivel 6. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 15, +7 al ataque con ataques de conjuro).

Tiene los siguientes conjuros de explorador preparados: Nivel 1 (4 espacios): Bayas buenas, Hablar con los animales, Marca del cazador.

Nivel 2 (2 espacios): Pasar sin dejar rastro.

**Acciones**

**Multiataque.** El cazador de las arenas realiza cuatro ataques con la espada corta o, tres ataques con lanza o arco largo

**Cimitarra.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

**Lanza.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies a distancia, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante o 7 (1D8+3) puntos de daño perforante si emplea la lanza a dos manos.

**Arco de palas.** *Ataque de arma a distancia:* +8 al ataque, distancia 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño perforante.

## EXPLORADOR

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

Los exploradores son cazadores y rastreadores habilidosos que ofrecen sus servicios por un precio. La mayoría cazan para comer y vender las pieles de los animales, pero en ocasiones trabajan como cazarrecompensas, sirven como guías u ofrecen sus servicios para reconocer el terreno. Los exploradores suelen trabajar en solitario o acompañados por animales entrenados para rastrear, atacar o alertar a su dueño.

**Clase de Armadura:** 15 (armadura de cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 52 (8d8+16)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	11 (0)

**Tirada de salvación:** Fuerza +5, Destreza +6

**Habilidades:** Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 15

**Idiomas:** Común y un idioma adicional.

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Oído y vista agudizados.** Tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en el oído o en la vista.

**Cazador experto.** El explorador tiene ventaja en las pruebas de característica y tiradas de salvación relacionadas con criaturas tipo Bestia, además, si realiza un ataque con lanza u arco largo causa 1D8 de daño adicional contra criaturas de ese tipo.

**Lanzamiento de conjuros.** El explorador es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro).

Tiene los siguientes conjuros de explorador preparados: Nivel 1 (3 espacios): Bayas buenas, Hablar con los animales, Marca del cazador.

**Acciones**

**Multiataque.** El explorador realiza tres ataques con la espada corta o dos ataques con lanza o arco largo.

**Espada corta.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+3) puntos de daño perforante.

**Lanza.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1D8+2) puntos de daño perforante si emplea la lanza a dos manos.

**Arco largo.** *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

## FANÁTICO DE UNA SECTA

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no bueno*

Los fanáticos suelen formar parte de la dirección de una secta y utilizan su carisma y sus dogmas para influenciar y aprovecharse de los de voluntad débil. La mayoría están interesados en el poder personal por encima de todo lo demás.

**Clase de Armadura:** 13 (armadura de cuero)

**Puntos de golpe:** 33 (6d8+6)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	13 (+1)	14 (+2)

**Habilidades:** Engañar +4, Persuasión +4, Religión +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Devoción oscura.** El fanático tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

**Lanzamiento de conjuros.** El fanático es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 11, +3 al ataque con ataques de conjuro). El fanático tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia  
Nivel 1 (4 espacios): Orden imperiosa, Infligir heridas, Escudo de la fe

Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Arma espiritual

**Acciones**

**Multiataque.** El fanático realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Daga.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.





## GUARDIA

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los guardias pueden ser miembros de la milicia de una ciudad, centinelas en una ciudadela o en una ciudad fortificada y guardaespaldas de mercaderes y nobles.

**Clase de Armadura:** 14 (cuero tachonado, escudo)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8+2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (0)	10 (0)

**Habilidades:** Percepción +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

Acciones

**Lanza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:

+3 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo.

**Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño perforante o 5 (1d8+1) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

## GUARDIA (SARGENTO)

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Combatientes profesionales por cuya experiencia en batallas y otros servicios se encuentran al cargo de pequeños grupos de soldados o para realizar tareas específicas donde se necesita gente cualificada, con experiencia y lealtad probada.

**Clase de armadura:** 15 (camisote de mallas y escudo)

**Puntos de golpe:** 39 (6D8+12)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	13 (+1)

**Habilidades:** Atletismo +4, Intimidar +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Común y uno adicional

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Arengar.** Como acción, el sargento puede inspirar uno de sus aliados para que aporte lo mejor de sí en la batalla. El aliado recupera 1D6+1 pg y puede añadir a su próxima tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación el resultado obtenido en 1D4. Este rasgo solo puede usarse una vez hasta realizar un descanso breve.

Acciones

**Espada.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+2) puntos de daño cortante o 7 (1d10+2) puntos de daño cortante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

**Lanza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo.

**Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8+2) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Reacciones

**Mantener la formación.** Usando su reacción, el sargento puede dar órdenes a un aliado que acabe de fallar una tirada de ataque o haya sido golpeado. El

aliado podrá añadir el valor obtenido en 1D4 a su tirada de ataque o a su CA.



## GUARDIA (VETERANO)

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los veteranos son luchadores profesionales que toman las armas para ganar dinero o para proteger algo en lo que creen o valoran. Entre ellos se incluyen soldados retirados con una dilatada experiencia y guerreros que nunca han servido a nadie más que a sí mismos. En algunas ocasiones forman parte de la milicia de alguna ciudad, como guardaespaldas de nobles y ricoshombres o como hombres de confianza a los que se encarga trabajos sucios.

**Clase de Armadura:** 17 (armadura laminada)

**Puntos de golpe:** 58 (9d8+18)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

**Habilidades:** Atletismo +5, Percepción +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 3 (700 PX)

Acciones

**Multiataque.** El veterano realiza dos ataques de espada. Si lleva una espada corta, también puede realizar un ataque de espada corta.

**Espada.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño cortante u 8 (1d10+3) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

**Espada corta.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

**Ballesta pesada.** Ataque de arma a distancia: +3 al ataque, distancia 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

## MAGO (APRENDIZ)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Estudiantes arcanos al cargo de un mago o archimago que hace las funciones de tutor. A cambio de las enseñanzas de su maestro, el aprendiz le sirve con lealtad.

**Clase de armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 7 (2D8-2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	11 (0)	9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	10 (0)

**Tiradas de Salvación:** Int +4, Sab +3

**Habilidades:** Arcanos +4, Historia +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Común, dracónico y un idioma adicional

**Desafío:**

**Lanzamiento de conjuros.** El aprendiz es un lanzador de conjuros de nivel 2. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro a CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro). El aprendiz tiene los siguientes conjuros de mago preparados: Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Prestidigitación Nivel 1 (4 espacios): Escudo, Misil mágico

Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) puntos de daño perforante.

## MAGO (ARCHIMAGO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los archimagos son lanzadores de conjuros poderosos (y normalmente bastante viejos) que se dedican al estudio de las artes arcanas. Los benevolentes aconsejan a reyes y reinas, mientras que los malvados gobiernan como tiranos y aspiran a seguir la senda del liche. Aquellos que no son ni buenos ni malignos se recluyen en torres remotas para practicar su magia sin interrupciones.

Un archimago normalmente tiene uno o más aprendices magos, y su morada tiene numerosas protecciones mágicas y guardianes para disuadir a los intrusos.

**Clase de Armadura:** 12 (15 con Armadura de mago)

**Puntos de golpe:** 99 (18d8+18)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

**Tiradas de salvación:** Int +9, Sab +6

**Habilidades:** Arcanos +13, Historia +13

**Resistencias al daño:** Daño de conjuros; contundente, perforante y cortante no mágicos (por Piel de piedra)

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** Seis idiomas cualesquiera

**Desafío:** 12 (8400 PX)

**Resistencia mágica.** El archimago tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

**Lanzamiento de conjuros.** El archimago es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro a CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). El archimago

puede lanzar Disfrazarse e Invisibilidad a voluntad y tiene los siguientes conjuros de mago preparados: Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Contacto electrizante

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Identificar,

Armadura de mago\*, Misil mágico

Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Imagen reflejada, Paso brumoso

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Volar, Bola de fuego

Nivel 4 (3 espacios): Destierro, Escudo de fuego, Piel de piedra\*

Nivel 5 (3 espacios): Cono de frío, Escudriñar, Muro de fuerza

Nivel 6 (1 espacio): Globo de invulnerabilidad

Nivel 7 (1 espacio): Teleportar

Nivel 8 (1 espacio): Mente en blanco\*

Nivel 9 (1 espacio): Detener el tiempo

\* El archimago se lanza estos conjuros sobre sí mismo antes del combate.

Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:

+6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo.

**Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

## MAGO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los magos dedican sus vidas al estudio y a la práctica de la magia. Los magos de alineamientos buenos ofrecen consejo a nobles y otras personas poderosas, mientras que los magos malignos viven en lugares aislados para llevar a cabo experimentos innumerables sin que los interrumpen.

**Clase de Armadura:** 12 (15 con Armadura de mago)

**Puntos de golpe:** 40 (9d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (0)

**Tiradas de salvación:** Int +6, Sab +4

**Habilidades:** Arcanos +6, Historia +6

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Común, draconido, infernal, élfico

**Desafío:** 6 (2300 PX)

**Lanzamiento de conjuros.** El mago es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro a CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro).

El mago tiene los siguientes conjuros de preparados: Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Prestidigitación

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Armadura de mago, Proyectil mágico, Escudo

Nivel 2 (3 espacios): Paso brumoso, Sugestión

Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Bola de fuego, Volar

Nivel 4 (3 espacios): Invisibilidad mayor, Tormenta de hielo

Nivel 5 (1 espacio): Cono de frío

Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:

+5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un

objetivo. **Impacto:** 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.





## MARINERO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Ya sea en los canales de Vajra, en las pequeñas naves de velas triangulares que navegan el río Pardo o a bordo de los dromones que llegan a la costa de Shabana, los marineros hacen que sus naves, grandes o pequeñas, lleguen a buen puerto con sus mercancías o viajeros.

Son gente que conoce mucho mundo con fama de borrachos, indisciplinados y alborotadores. En ocasiones es así y si quieres descubrirlo, solo hace falta visitar la taberna de un puerto.

Los marineros no son o no tienen porque ser soldados, pero todos saben defenderse en una pelea o con una hoja corta por si sus navíos son asaltados.

**Clase de armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 9 (2D8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)	11 (+1)	10 (0)

**Habilidades:** Atletismo +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Común y otro idioma adicional

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

### Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.

**Hacha de mano.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

## MARINERO (CAPITÁN DE BARCO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Estos hombres no solo son responsables del barco que capitanean sino de las vidas de los tripulantes y las mercancías que hay en su interior. Suelen ser veteranos marineros, lobos de mar que han viajado durante mucho tiempo y vivido cientos de encuentros desagradables en el mar. Sus hombres los respetan o los temen pero todos obedecen sus órdenes. Como todo buen capitán, se espera que sea hombre honorable, con valor que no vacile en sus decisiones.

**Clase de armadura:** 15 (coraza)

**Puntos de golpe:** 55 (10D8+10)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)

**Tiradas de Salvación:** Constitución +4, Sabiduría +4

**Habilidades:** Atletismo +5, Intimidar +5, Persuasión +5, Supervivencia +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Común y otro idioma adicional

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Agallas.** El capitán tiene ventaja en las tiradas de salvación para superar los efectos de miedo.

**Dar ejemplo.** Mientras el capitán no se encuentre bajo los efectos del miedo, todos sus aliados a 30 pies tienen ventaja en las tiradas de salvación contra miedo.

### Acciones

**Multiataque.** El veterano realiza dos ataques de espada.

**Espada.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+4) puntos de daño cortante o 7 (1d10+2) puntos de daño cortante si se usa a dos manos.

### Reacciones

**Respuesta.** Si el capitán resulta herido en un ataque cuerpo a cuerpo, puede usar su reacción para atacar inmediatamente al oponente que le causó daño.



## MERCADER (COMERCIANTE)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Las ciudades de Shabana están llenas de productos a la venta. Los gritos de los comerciantes de llamativas ropas se elevan sobre la multitud para que los clientes compren. Los comerciantes siempre se muestran sonrientes pero montan rápido en cólera a causa de robos o engaños. Un vendedor de confianza no solo ofrece los mejores productos sino que también es un buen confidente.

**Clase de armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 4 (1D8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	10 (0)	10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

**Habilidades:** Persuadir +4, Perspicacia +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Común y otro idioma adicional

**Desafío:** 0 (10 PX)

### Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) puntos de daño perforante.



## MERCADER (CARAVANERO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los caravaneros son gentes duras que abandonan la seguridad de las ciudades para transportar productos a lugares donde pueden venderlos por mucho más dinero. Estas gentes están preparadas tanto en negociar precios como en combatir a los bandidos y criaturas del camino.

**Clase de armadura:** 12 (cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 16 (3D8+3)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

**Habilidades:** Persuadir +4, Percepción +3, Supervivencia +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** Común y dos idiomas adicionales

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

Acciones

**Bastón.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño cortante o 5 (1d8+1) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

## MERCADER (ENANO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Llegados desde las montañas Kiralazor, atraídos por los recursos de Shabana, el comercio desde las ciudades y el reino de Vindusan, la presencia del mercader enano es conocida en toda la región por su dureza tanto en soportar los viajes, combatir a criaturas o negociar precios.

**Clase de armadura:** 15 (camisote de mallas y escudo)

**Puntos de golpe:** 30 (4D8+12)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (0)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

**Habilidades:** Perspicacia +4, Percepción +3, Supervivencia +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** Común y dos idiomas adicionales

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

Acciones

**Hacha de combate.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante o 7 (1d10+2) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

## MONJE ITINERANTE

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Algunos monjes salen del monasterio e inician viajes de duración indeterminada para conseguir la paz, la comprensión del universo o la perfección. Para algunos, el desierto es uno de sus lugares predilectos debido a la paz que encuentran en un lugar tan poco habitado.

**Clase de armadura:** 14

**Puntos de golpe:** 27 (5D8+5)

**Velocidad:** 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

**Tiradas de Salvación:** Fue+3, Des +4

**Habilidades:** Acrobacias +4, Sigilo +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** Común y un idioma adicional

**Desafío:** 1 (200 PX)

Acciones

**Multiataque.** El monje realiza dos ataques con su bastón o con pelea.

**Bastón.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño contundente o 6 (1d8+2) puntos de daño contundente si se usa con dos manos.

**Pelea.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño contundente.

Reacciones

**Desviar proyectiles.** El monje puede usar su reacción para desviar un proyectil cuando le impacte un ataque de arma a distancia. Cuando lo haga, el daño que recibe del ataque se reduce en 1d10+6

## NOBLE

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Como miembros de clase alta, los nobles poseen mucha autoridad e influencia, riqueza y contactos que los hacen tan poderosos como monarcas o generales. Un noble suele viajar con la compañía de guardias, así como de sirvientes plebeyos. Las estadísticas del noble también se pueden usar para representar a cortesanos que no son nobles de nacimiento.

**Clase de Armadura:** 15 (coraza)

**Puntos de golpe:** 9 (2d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	12 (+1)	11 (0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Habilidades:** Engañar +5, Perspicacia +4, Persuasión +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** Dos idiomas cualesquiera

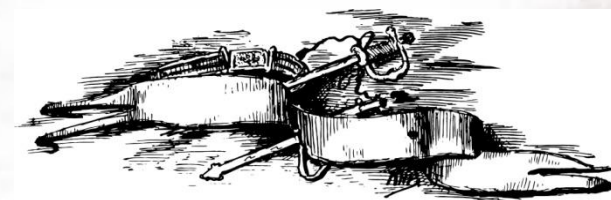
**Desafío:** 1/8 (25 PX)

Acciones

**Cimitarra.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

Reacciones

**Parada.** El noble añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el noble debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.





## NOBLE (CABALLERO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los caballeros son guerreros que juran servicio a gobernantes, órdenes religiosas y causas nobles. El alineamiento de un caballero determina lo honorable de su juramento. Cuando asume una misión o patrulla por un reino, un caballero suele viajar con un séquito.

**Clase de Armadura:** 19 (Laminada y escudo)

**Puntos de golpe:** 52 (8d8+16)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (0)	14 (+2)	11 (0)	11 (0)	15 (+2)

**Tiradas de salvación:** Con +4, Sab +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Valiente.** El caballero tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

**Liderazgo** (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, el caballero puede dar una orden especial o advertir a una criatura no hostil que pueda ver a 30 pies o menos de él en cualquier momento que realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación. La criatura añade 1d4 a su tirada siempre y cuando pueda oír y entender al caballero. Una criatura solo puede beneficiarse de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el caballero queda incapacitado.

### Acciones

**Multiataque.** El caballero realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

**Espada.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1D8+3) puntos de daño cortante.

**Ballesta pesada.** Ataque de arma a distancia: +2 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d10) puntos de daño perforante.

### Reacciones

**Parada.** El caballero añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. El caballero debe ver al atacante y empuñar un escudo.



## NOBLE (DE VINDUSAN)

Humanoide elfo, cualquier alineamiento

Hace cientos de años los elfos crearon un reino a su medida en torno al lago Minmara y las fértiles tierras del río Pardo. Un reino nuevo para un nuevo comienzo en un nuevo hogar, pero a pesar de ello es difícil olvidar su cultura milenaria y su personalidad innata. Los nobles banjora de Vindusan se encuentran entre algunas de las más orgullosas criaturas de Voldor, las más altaneras, hermosas, frías y al mismo tiempo hermosas, generosas, hábiles y valientes. No por nada fueron creados a semejanza de los peregrinos y escogidos como sus más leales sirvientes. Pocos a parte de ellos son dignos de poseer tales títulos y el conocimiento y habilidad para gobernar.

**Clase de armadura:** 17 (camisote de mallas y escudo)

**Puntos de golpe:** 27 (5D8+5)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Tiradas de Salvación:** Des +4, Car +5

**Habilidades:** Historia +3, Percepción +4, Persuasión+5, Perspicacia+4

**Sentidos:** Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** Común, élfico y un idioma adicional

**Desafío:** 2 (200 PX)

**Ancestro feérico.** El noble de Vindusan tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

**Superior.** Empleando una acción, el noble de Vindusan expresa de manera mordaz su superioridad a su oponente que lo amedrenta. Su oponente debe de realizar una tirada de salvación de Carisma a CD 13 o realizar las tiradas de ataque en desventaja durante 1 minuto. Este rasgo solo puede ser usado una vez hasta realizar un descanso breve.

### Acciones

**Cimitarra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de daño cortante.

**Arco corto.** Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

## NOBLE (EMISARIO FÓRMIGO)

Humanoide fórmigo, cualquier alineamiento

Los pacíficos y civilizados fórmigos envían a cientos de emisarios para que hablen en nombre de sus reinas para establecer alianzas. Estos emisarios son tratados como si fueran nobles, habiéndose establecido una especie de casta en torno a esta figura.

**Clase de armadura:** 11 (piel quitinosa)

**Puntos de golpe:** 13 (3D8)

**Velocidad:** 30 pies, 15 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	11 (0)	10 (0)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)

**Tiradas de Salvación:** Int +5, Sab +4

**Habilidades:** Investigación +5, Persuasión +4,

Perspicacia +4**Sentidos:** Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12



**Idiomas:** Común, fórmigo y un idioma adicional

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Imitación.** Cuando realiza una acción de ataque con un arma con la que no tenga competencia, puede usar una acción adicional para atacar como si sí la tuviera. Tiene que poder ver a alguien competente combatir con esa misma arma. También se considera que tiene competencia con cualquier herramienta si puede ver a alguien competente utilizándola en ese momento.

**Mantener la paz.** El emisario fórmigo puede lanzar 1 vez al día *Calmar emociones*. El objetivo debe de superar una tirada de salvación a CD 13 o caer bajo sus efectos.

Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/30 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) puntos de daño perforante.

### NOBLE (PAJE)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

El noble se nace, pero también se hace. Desde que son pequeños los hijos de los nobles son enviados a servir a otros nobles. En este tiempo el joven noble adquiere experiencia y forja lazos. Las estadísticas siguientes sirven tanto para pajes como para escuderos.

**Clase de armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 5 (1D8+1)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

**Habilidades:** Historia +3, Perspicacia +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Común y un idioma adicional

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Apoyar.** Ofrece ventaja en las tiradas de ataque y característica con una acción adicional en lugar de una acción.

Acciones

**Daga.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/30 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.

### NÓMADA

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

Los nómadas viven apartados de la civilización viajando continuamente junto a sus familias y sus rebaños en busca de agua y pastos. Cada tribu actúa de acuerdo a los deseos de su jefe, que es el mejor guerrero o el más sabio de la tribu. Crían a los mejores caballos y camellos de Shabana. El camello, junto a la cabra, son los animales en los que se basa su supervivencia. Los transporta, comen su carne, venden su lana, se alimentan de su leche y fabrican objetos con su piel. Los caballos son un símbolo de estatus y no poseen muchos, usándolos en pocas ocasiones en favor de los camellos, más resistentes. En las épocas de escasez es frecuente que grupos de nómadas ataquen caravanas o aldeas aisladas para conseguir sobrevivir. Las siguientes estadísticas pertenecen al nómada medio como sirvientes, artesanos o aquellos que se quedan en el campamento mientras los guerreros salen.

**Clase de armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 5 (1d8+1)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	11 (0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	8 (-1)

**Habilidades:** Supervivencia +3, Trato con animales +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera

**Desafío:** 0 (10 PX)

Acciones

**Jambia (daga).** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/30 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) puntos de daño perforante.



### NÓMADA (ADIVINO)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

Temidos y respetados al mismo tiempo, la figura del adivino hace el papel de guía espiritual, sabio y consejero, al mismo tiempo que protegen a la familia con sus poderes.

La superstición rodea siempre a estas figuras y cuando un joven muestra señales de poseer poderes arcanos innatos se le realiza un ritual. Si supera las pruebas del ritual puede seguir dentro de la familia pues los espíritus o los dioses establecen que su presencia les agrada. De lo contrario, es expulsado de la familia y abandonado en un lugar donde pueda sobrevivir. Los nómadas banjora no siguen esta tradición.

**Clase de Armadura:** 10 (13 con Armadura de mago)

**Puntos de golpe:** 27 (5d8+5)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	11 (0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

**Habilidades:** Interpretación +4, Supervivencia +3,

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Visión del futuro.** Cuando el adivino falle una prueba de ataque, característica o tirada de salvación, puede volver a lanzar el D20 y escoger el nuevo resultado si es mejor. No puede volver a usar esta habilidad hasta haber realizado un descanso breve.

**Lanzamiento de conjuros.** El adivino es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro).



El adivino tiene los siguientes conjuros preparados:  
 Trucos (a voluntad): Ilusión menor, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Rayo de escarcha  
 Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, Comprensión idiomática, Detectar magia, Proyecto mágico,  
 Nivel 2 (3 espacios): Sugestión

#### Acciones

**Jambia.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/30 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) puntos de daño perforante  
**Rayo de escarcha.** Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, alcance 60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) puntos de daño por frío.

### NÓMADA (GUERRERO)

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Durante la mayor parte del tiempo, los nómadas del desierto son pastores o artesanos que viven pacíficamente con sus familias, pero una tierra dura y hostil llena de peligros como Shabana hace que la supervivencia esté ligada a la habilidad con las armas, unas veces para defenderse y otras para tomar por la fuerza aquello necesario para sobrevivir. Para muchos, los guerreros nómadas son poco mejores que bandidos y ladrones. Unas veces atacarán sin dejar a nadie con vida y otra abrirán sus brazos para invitarte a tomar té y mercaderar con sus pertenencias.

**Clase de Armadura:** 14 (armadura de escamas)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8+2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (0)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

**Habilidades:** Supervivencia +3, Trato con animales +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Tácticas de manada.** El guerrero tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados guerreros a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

#### Acciones

**Lanza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño perforante o 5 (1d8+1) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

**Cimitarra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

**Arco corto.** Ataque de arma a distancia: +2 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d6) puntos de daño perforante.

### NÓMADA (JEFE)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los jefes nómadas son poderosos guerreros del desierto que lideran y guían a sus familias. Una familia se compone por todos los parientes cercanos con lazos de sangre cuyo número puede variar desde unas pocas docenas hasta centenares de personas. Las familias más poderosas reúnen no solo gran cantidad de guerreros

sino cientos de cabezas de ganado, así como mucho poder e influencia entre otras familias de nómadas. Su palabra es la ley en la familia y es respetada por el resto de nómadas. Entre sus posesiones se suelen encontrar briosos corceles del desierto, sin embargo, cuando van a la guerra o realizan incursiones con frecuencia montan camellos de guerra.

**Clase de Armadura:** 17 (armadura de escamas y escudo)

**Puntos de golpe:** 58 (9d8+18)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

**Habilidades:** Intimidar +6, Supervivencia +5, Trato con animales +5

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** Un idioma cualquiera

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Tácticas de manada.** El jefe nómada tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados nómadas a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

**Grito de guerra.** Utilizando una acción adicional el jefe nómada puede azuzar a sus aliados para atacar al enemigo sin darle cuartel. Todos sus aliados nómadas a 30 pies de radio que puedan escucharle, incluido él, pueden añadir 1D6 de daño adicional en el siguiente asalto a cambio de aplicar un modificador de -2 al ataque.

#### Acciones

**Multiataque.** El jefe nómada realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o a distancia.

**Lanza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño perforante o 7 (1d8+3) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

**Cimitarra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

**Arco corto.** Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño perforante.



## PLEBEYO

*Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento*

Los plebeyos forman la base de la sociedad. Están en todas partes, pueden ser campesinos, siervos, esclavos, sirvientes, peregrinos, mercaderes, artesanos, ermitaños, posaderos, o realizar cualquier otra profesión que la sociedad necesite. Sin ellos la sociedad no sobreviviría a pesar de que los nobles, guerreros y mercaderes los desprecien por sus rudos modales, falta de educación y escasez de dinero, olvidando que son ellos quienes producen con su esfuerzo ese dinero.

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 4 (1d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 0 (10 PX)

Acciones

**Clava.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.

## PLEBEYO (ARTESANO)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

Las ciudades se encuentran llenas de gentes con capacidad para fabricar o construir cosas, desde pan hasta edificios, pasando por alfareros, carpinteros, escribas y otros oficios, algunos de ellos reunidos en gremios.

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 4 (1d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	10 (0)	10 (0)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)

**Habilidades:** Perspicacia +3, Persuasión +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 0 (10 PX)

Acciones

**Clava.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.

## PLEBEYO (HERRERO)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

Los herreros son un tipo de artesano muy solicitado en Shabana a causa de la escasez de metal que existe en esa región y por ello, escasez de trabajadores cualificados que sepan trabajar los metales. Además, los herreros suelen ser gentes fuertes y capaces de defenderse que los diferencia claramente de otros tipos de artesanos.

**Clase de armadura:** 11 (delantal de cuero)

**Puntos de golpe:** 11 (2D8+2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

**Habilidades:** Perspicacia +3, Persuasión +3

**Resistencia al daño:** Fuego

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

Acciones

**Martillo.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño contundente.



## PLEBEYO (SIRVIENTE)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

Para muchos, los sirvientes son los trabajadores mimados de los nobles y ricos comerciantes. Visten ropas limpias, no les falta la comida, no suelen trabajar realizando grandes esfuerzos, etc. lo que no quiere decir que su trabajo sea fácil y muchas veces poco agradecido. Entre los trabajos que realizan los sirvientes se encuentra la contabilidad, ama de llaves o mayordomo, trabajos donde se necesita cualificación y personalidad.

**Clase de armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 9 (2D8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	10 (0)	10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

**Habilidades:** Percepción +3, Perspicacia +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 0 (10 PX)

Acciones

**Clava.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.



## SACERDOTE (ACÓLITO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los acólitos son miembros jóvenes del clero, que normalmente responden ante un sacerdote. Realizan varias funciones en un templo y sus deidades les conceden un poder menor para lanzar conjuros.

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 9 (2d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	14 (+2)	11 (0)

**Habilidades:** Medicina +4, Religión +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 12

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/4 (50 PX)

**Lanzamiento de conjuros.** El acólito es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro).

El acólito tiene los siguientes conjuros preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia Nivel 1 (3 espacios): Bendecir, Curar heridas, Santuario

Acciones

**Clava.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.

## SACERDOTE

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Los sacerdotes transmiten las enseñanzas de sus dioses. Son líderes espirituales y suelen tener posiciones de influencia en sus comunidades.

Los sacerdotes malignos pueden trabajar abiertamente bajo el mando de un tirano o liderar sectas religiosas escondidas en las sombras de la alta sociedad, llevando a cabo ritos depravados.

Normalmente un sacerdote tiene uno o más acólitos para que le ayuden en sus ceremonias religiosas y otros deberes sagrados.

**Clase de Armadura:** 13 (camisote de malla)

**Puntos de golpe:** 27 (5d8+5)

**Velocidad:** 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	10 (0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

**Habilidades:** Medicina +7, Persuasión +3, Religión +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** Dos idiomas cualesquiera

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Eminencia divina.** Como acción adicional, el sacerdote puede emplear un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan 10 (3d6) puntos de daño radiante adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el sacerdote emplea un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel adicional.

**Lanzamiento de conjuros.** El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). El sacerdote tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Rayo guía, Santuario Nivel 2 (3 espacios): Restablecimiento menor, Arma espiritual Nivel 3 (2 espacios): Disipar magia, Espíritus guardianes

Acciones

**Maza.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño contundente.

## SECTARIO

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento no bueno

Los sectarios juran lealtad a los poderes oscuros, como los príncipes elementales o los señores demoníacos. La mayoría ocultan sus lealtades para evitar ser aislados, encarcelados o ejecutados por sus creencias. A diferencia de los acólitos malignos, los sectarios muestran signos de locura en sus creencias y prácticas.

**Clase de Armadura:** 12 (armadura de cuero)

**Puntos de golpe:** 9 (2d8)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

**Habilidades:** Engañar +2, Religión +2

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Devoción oscura.** El sectario tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Acciones

**Cimitarra.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

## SOLDADOS (ARQUERO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Soldados o mercenarios entrenados desde pequeños en el uso de los arcos. Son muy eficaces en asedios o como hostigadores a caballo.

**Clase de armadura:** 14 (cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 16 (3D8+3)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

**Habilidades:** Percepción +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 13

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1 (200 PX)

Acciones

**Espada corta.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

**Arco corto.** *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.





### SOLDADOS (ARQUERO DE VINDUSAN)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Las compañías de arqueros de Vindusan son conocidas por toda la región. Están formadas únicamente por elfos banjora entrenados en el uso de arcos largos que usan con una precisión letal. Son tropas de élite preparadas tanto para la defensa de fortalezas como para ejercer su función con una increíble eficacia en el campo de batalla. Lejos de resultar únicamente funcionales en el combate a distancia, estas compañías de arqueros han demostrado ser increíblemente competentes en combates cerrados y resistir tomas de fortalezas.

**Clase de armadura:** 16 (cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 22 (4D8+4)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (0)	18 (+4)	13 (+1)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

**Habilidades:** Percepción +4

**Sentidos:** Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

**Idiomas:** élfico y un idioma adicional

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Ancestro feérico.** El noble de Vindusan tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Acciones

**Multitaque.** El arquero realiza dos ataques con arco largo.

**Espada corta.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.

**Arco largo.** Ataque de arma a distancia: +6 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8+4) puntos de daño perforante.

### SOLDADOS (CABALLERÍA LIGERA)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Las unidades de caballería ligera son cuerpos versátiles que realizan variadas funciones tanto en batalla como en tiempos de paz. Patrullas, reconocimientos, exploración o entrega de mensajes son algunas de las muchas tareas que realizan, sin las cuales, todo sería mucho más difícil. Sus monturas resisten bien el calor y la falta de agua al mismo tiempo que son rápidos.

**Clase de armadura:** 16 (escamas)

**Puntos de golpe:** 22 (4D8+4)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

**Tiradas de Salvación:** Des +4

**Habilidades:** Percepción +4, Trato con animales +4

**Sentidos:** Percepción pasiva 14

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 3 (700 PX)

Acciones

**Multitaque.** La caballería ligera realiza dos ataques a distancia.

**Lanza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1D8+2) puntos de daño perforante a dos manos.

**Espada.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+2) puntos de daño cortante o 7 (1D10+2) puntos de daño cortante a dos manos.

**Arco corto.** Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

### SOLDADOS (CABALLERÍA PESADA)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

La caballería pesada está pensada para aplastar enemigos. Debido al calor, estas unidades suelen ser más ligeras que en climas más templados y sus tácticas han sido modificadas para aprovechar el terreno. A pesar de ello, la caballería pesada de Shabana es tremendamente eficaz en su cometido.

**Clase de armadura:** 17 (19 con escudo) (laminada)

**Puntos de golpe:** 32 (5D8+10)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	10 (0)	13 (+1)	10 (0)

**Tiradas de Salvación:** Fue +5, Con +3

**Habilidades:** Atletismo +5, Trato con animales +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 4 (1100 PX)

Acciones

**Multitaque.** La caballería pesada realiza dos ataques.

**Lanza de caballería.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1D12+3) puntos de daño perforante.

**Espada.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8+3) puntos de daño



cortante o 8 (1D10+3) puntos de daño cortante a dos manos.

**Arco corto.** Ataque de arma a distancia: +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.



### SOLDADOS (INFANTE LIGERO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Es la tropa más común entre los ejércitos de Shabana cuya armadura ligera permite soportar bien el calor del desierto. En ocasiones estas tropas se usan como milicia en algunas ciudades o colaboran con la misma como apoyo en algunas funciones.

**Clase de armadura:** 14 (Cuero endurecido y escudo)

**Puntos de golpe:** 16 (3D8+3)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (0)	13 (+1)	8 (-1)	11 (0)	8 (-1)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/2 (100 PX)

**Formación.** El infante ligero tiene ventaja si hay un aliado que no esté incapacitado a 5 pies de su enemigo.

Acciones

**Lanza.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies a distancia, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6+1) puntos de daño perforante o 5 (1D8+1) puntos de daño perforante si emplea la lanza a dos manos.

### SOLDADOS (INFANTE FÓRMIGO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Las ciudades fórmigas han adaptado sus tropas al terreno donde deben combatir. Si bien en la superficie las tropas ligeras tienen multitud de funciones, en el interior de las cuevas y el Vajra estas tropas son tremendamente útiles con el equipo y el entrenamiento adecuado.

**Clase de armadura:** 14 (cuero endurecido)

**Puntos de golpe:** 16 (3D8+3)

**Velocidad:** 30 pies, excavando 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	8 (-1)

**Resistencia al daño:** Ácido

**Sentidos:** Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** fórmigo y un idioma adicional

**Desafío:** 1 (200 PX)

**Formación.** El infante fórmigo tiene ventaja si hay un aliado que no esté incapacitado a 5 pies de su enemigo. **Piel quitinosa.** Ventaja en tiradas de salvación contra ácido.

**Imitación.** Cuando realiza una acción de ataque con un arma con la que no tenga competencia, puede usar una acción adicional para atacar como si sí la tuviera. Tiene que poder ver a alguien competente combatir con esa misma arma.

Acciones

**Pica.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

**Espada corta.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

### SOLDADOS (INFANTE ENANO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Con la llegada de los mercaderes enanos apareció la presencia de tropas pesadas de esta raza. Duras, disciplinadas y tozudas que prefieren morir antes que ceder un metro a sus enemigos. Algunos de ellos son contratados como guardaespaldas o Guardias de taberna en tiempos de paz.

**Clase de armadura:** 16 (Cota de mallas)

**Puntos de golpe:** 30 (4D8+12)

**Velocidad:** 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (0)	16 (+3)	8 (-1)	11 (0)	8 (-1)

**Tiradas de Salvación:** Con +5

**Resistencia al daño:** Veneno

**Sentidos:** Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** enano y un idioma adicional

**Desafío:** 2 (450 PX)

Acciones

**Multiataque.** El infante enano realiza dos ataques.

**Mazo de guerra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6+2) puntos de daño contundente.

**Pico de guerra.** Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

### SOLDADOS (INFANTE PESADO)

Humanoide Mediano, cualquier alineamiento

Equipados con armaduras más pesadas, estas tropas están preparadas para resistir los daños más severos que puede infligir los ejércitos enemigos.

**Clase de armadura:** 16 (escamas y escudo)

**Puntos de golpe:** 26 (4D8+8)

**Velocidad:** 30 pies



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (0)	14 (+3)	8 (-1)	11 (0)	8 (-1)

**Sentidos:** Percepción pasiva 10

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 2 (450 PX)

**Formación.** El infante pesado tiene ventaja si hay un aliado que no esté incapacitado a 5 pies de su enemigo.

**Acciones**

**Lanza.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8+2) puntos de daño perforante si emplea la lanza a dos manos.

**Espada.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante o 7 (1d10+2) puntos de daño cortante si emplea la lanza a dos manos.



### SOLDADOS (LICENCIADO)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

La mayoría de los ejércitos se componen de levas y mercenarios. Los soldados, después de las batallas vuelven a sus hogares a continuar con las tareas de sus ocupaciones cotidianas. Algunos permanecen en el ejército mucho tiempo, sea como soldados rasos o como parte de la jerarquía militar. A esos hombres se les conceden tierras cuando se retiran para que inicien una nueva vida en paz y las defiendan si son atacadas.

**Clase de armadura:** 13 (cuero y escudo)

**Puntos de golpe:** 11 (2d8+2)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (0)	13 (+1)	10 (0)	13 (+1)	10 (0)

**Habilidades:** Atletismo +3, Trato con animales +3

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 1/8 (25 PX)

**Acciones**

**Espada corta.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante.

**Reacción**

**Muro de escudos.** El licenciado añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo dirigido a un aliado adyacente que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el licenciado debe ver al atacante y empuñar un escudo.

### SOLDADO (MIRMIDÓN)

*Humanoide Mediano, cualquier alineamiento*

Los mirmidones son mercenarios a sueldo que trabajan para el mejor postor. Muchos nacen en tierras lejanas y han recorrido muchas millas hasta llegar a Shabana. Son gente sin escrúpulos para los que la vida y la muerte no tienen importancia mientras no sea la suya. Muchos soldados los admiran como a héroes, otros los consideran asesinos sin piedad a los que se alegran de tener en su bando. Se les encomiendan las misiones más difíciles o acompañan a los líderes del ejército para protegerlos.

**Clase de Armadura:** 16 (cuero endurecido, escudo)

**Puntos de golpe:** 112 (15d8+45)

**Velocidad:** 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (0)	12 (+1)	15 (+2)

**Tiradas de salvación:** Fue +7, Des +5, Con +6

**Sentidos:** Percepción pasiva 11

**Idiomas:** Un idioma cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 5 (1800 PX)

**Valiente.** El mirmidón tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado.

**Bruto.** Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado adicional de daño cuando el mirmidón impacta con ella (incluido en el ataque).

**Acciones**

**Multiataque.** El mirmidón realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

**Lanza.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 al ataque, alcance 5 pies y distancia 20/60, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante o 13 (2d8+4) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

**Golpe de escudo.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d4+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o quedar tumbada.

**Reacciones**

**Parada.** El mirmidón añade 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el mirmidón debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

