

**AGI AST ESP FUE VIG**



**RANGO EXPERIMENTADO**

**CULTURA VALKIA**

ATLETISMO (AGI) d6  
CONOCIMIENTOS (AST) d4  
NOTAR (AST) d6  
PERSUADIR (ESP) d4  
SIGILO (AGI) d4

ACADÉMICO (AST)  
ACTUAR (ESP)  
APOSTAR (AST)  
BATALLA (AST)  
CABALGAR (AGI) d8  
CONDUCTR (AGI)  
DISPARAR (AGI) d4  
INTIMIDAR (ESP) d4  
INVESTIGAR (ESP)  
NAVEGAR (AGI)  
OCULTISMO (AST) d6  
PELEAR (AGI) d8  
PROVOCAR (AST)  
REPARAR (AST)  
ROBAR (AGI)  
SANAR (AST) d4  
SUPERVIVENCIA (AST) d4

HECHICERÍA (AST)  
LOTOMANCIA (AST)  
ILUMINACIÓN (ESP)  
TINIEBLAS (ESP)

**HERIDAS**



**INC**



**FATIGA**



**PASO**



**PARADA**



**DUREZA**



**ARMAS**

Espada larga de Bronce

Daga de Bronce

**ALCANCE**

3/6/12

**CDF**

**DAÑO**

FUE+d8

FUE+d4

**PA**

**NOTAS**

**EQUIPO**

Brazal de gladiador. (+1 Parada).

Bikini.

**NOTAS**

Analfabeta

**DESVENTAJAS**

Leal. A sus amigos y aliados.

Tozudo. Siempre quiere tener razón.

Vengativo. Conserva los agravios. Llegando a matar.

**VENTAJAS**

Barrido. Ataque a todos los adyacentes a -2. Daño por separado.

Solo una vez por turno. No puede ser combiando con Frenesí.

Frenesí. Lanza un segundo dado de Pelear en un ataque por turno

Heroína en Bikini. Tirada de absorción gratuita si no se lleva armadura.

¡Contad a los muertos!. Tirada de Espiritu (-2) al acabar con enemigo en su acción (+1 por enemigo adicional) Si éxito, +1 al daño o

+1 Dureza (ambas con aumento). Duración del efecto hasta final de escena.

Acumulativo hasta +2 en ambos valores.





# KALATOR KAAL *HECHICERO MISTERIOSO*



**AGI AST ESP FUE VIG**



**RANGO EXPERIMENTADO**

**CULTURA TRICARNIA**

ATLETISMO (AGI) d6  
CONOCIMIENTOS (AST) d4  
NOTAR (AST) d6  
PERSUADIR (ESP) d6  
SIGILO (AGI) d4

ACADÉMICO (AST)  
ACTUAR (ESP)  
APOSTAR (AST)  
BATALLA (AST)  
CABALGAR (AGI) d4  
CONDUCTR (AGI)  
DISPARAR (AGI)  
INTIMIDAR (ESP)  
INVESTIGAR (ESP)  
NAVEGAR (AGI)  
OCULTISMO (AST) d8  
PELEAR (AGI) d6  
PROVOCAR (AST)  
REPARAR (AST)  
ROBAR (AGI)  
SANAR (AST) d8  
SUPERVIVENCIA (AST)

HECHICERÍA (AST) d10  
LOTOMANCIA (AST)  
ILUMINACIÓN (ESP)  
TINIEBLAS (ESP)

**HERIDAS**



-1



-2



-3

**INC**



-2



-1

**FATIGA**



PP



**PASO**



6

**PARADA**



5

**DUREZA**



5

**ARMAS**

Daga de sacrificios

**ALCANCE**

**CDF**

**DAÑO**

**PA**

**NOTAS**

FUE+d4

1

1 herida sacrificada - 2 pp

**EQUIPO**

**Preparado de Loto.** (Loto gris del Sueño). Afectado tira por Espíritu (-2 si aumento). Si falla quedará dormido durante la duración del hechizo. 1 hora

**PODERES**

**COST**

**RANGO DUR**

**EFFECTO**

Proyectil

1

ASTx2

1

2d6 Ataque a Distancia

Confusión

1

AST

1

Distraído y Vulnerable si objetivo falla tirada de AST (-2 si aumento en la Tirada de Hechicería)

Desvío

3

AST

5

-2 o -4 (con aumento) para atacar al objetivo

**NOTAS**

15 PP





**AGI** **AST** **ESP** **FUE** **VIG**

RANGO EXPERIMENTADO

CULTURA TUMULARIA

ATLETISMO (AGI) d6  
 CONOCIMIENTOS (AST) d4  
 NOTAR (AST) d6  
 PERSUADIR (ESP) d4  
 SIGILO (AGI) d6

ACADÉMICO (AST)  
 ACTUAR (ESP)  
 APOSTAR (AST)  
 BATALLA (AST)  
 CABALGAR (AGI) d6  
 CONDUCTR (AGI)  
 DISPARAR (AGI)  
 INTIMIDAR (ESP) d6  
 INVESTIGAR (AST)  
 NAVEGAR (AGI)  
 OCULTISMO (AST)  
 PELEAR (AGI) d10  
 PROVOCAR (AST)  
 REPARAR (AGI)  
 ROBAR (AGI)  
 SANAR (AST)  
 SUPERVIVENCIA (AST) d6

HECHICERÍA (AST)  
 LOTOMANCIA (AST)  
 ILUMINACIÓN (ESP)  
 TINIEBLAS (ESP)

### HERIDAS

-1

-2

-3

### INC

-2

-1

### FATIGA



### PASO

6

### PARADA

6

### DUREZA

6

### ARMAS

Gran hacha de hueso

### ALCANCE

### CDF

### DAÑO

### PA

FUE+d10 1

-1 de Parada, a 2 manos

### EQUIPO

Capa de Piel.

Amuleto de sus ancestros. Collar de dientes

### NOTAS

Analfabeto

### DESVENTAJAS

Despistado. -2 a tiradas de Conocimiento y tiradas de Notar.

Delirio. Escucha y ve al Uro Negro.

Forastero. -1 a Tiradas de Persuasión.

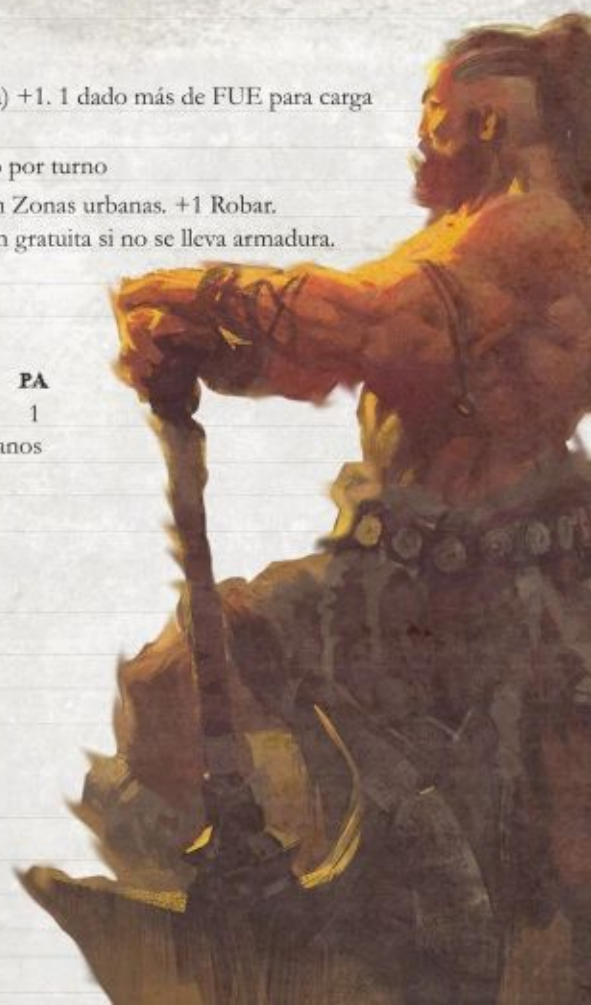
### VENTAJAS

Fornido. Tamaño (y por consiguiente Dureza) +1. 1 dado más de FUE para carga y requisitos de Fuerza.

Grito de Guerra. Test con Intimidar gratuito por turno

Ladrón. +1 a Tiradas de Atletismo y Sigilo en Zonas urbanas. +1 Robar.

Heroína en Taparrabos. Tirada de absorción gratuita si no se lleva armadura.



# JITARA LA GATA

LADRONA ACRÓBATA



AGI AST ESP FUE VIG



RANGO EXPERIMENTADO

CULTURA JALIZAR

ATLETISMO (AGI) d8  
CONOCIMIENTOS (AST) d4  
NOTAR (AST) d6  
PERSUADIR (ESP) d4  
SIGILO (AGI) d8

ACADÉMICO (AST)  
ACTUAR (ESP)  
APOSTAR (AST)  
BATALLA (AST)  
CABALGAR (AGI) d4  
CONDUCTR (AGI)  
DISPARAR (AGI)  
INTIMIDAR (ESP) d4  
INVESTIGAR (AST)  
NAVEGAR (AGI)  
OCULTISMO (AST)  
PELEAR (AGI) d6  
PROVOCAR (AST)  
REPARAR (AST) d8  
ROBAR (AGI) d6  
SANAR (AST)  
SUPERVIVENCIA (AST)

HECHICERÍA (AST)  
LOTOMANCIA (AST)  
ILUMINACIÓN (ESP)  
TINIEBLAS (ESP)

HERIDAS



-1



-2



-3

INC



-2



-1

FATIGA



PASO



6

PARADA



6

DUREZA



6(1)

ARMAS

Dagas Ocultas  
Daga de Bronce

ALCANCE

5/10/20  
3/6/12

CDF

DAÑO

FUE+d4+1  
FUE+d4

PA

1

NOTAS

EQUIPO

Armadura de cuero. +1 de Armadura todo el cuerpo.  
Ganzua. Cuerda  
Capa con capucha.  
Garras de tigre. +2 Tiradas de Atletismo cuando se intenta trepar

NOTAS

Analfabeta

DESVENTAJAS

Leal. A sus amigos y aliados.  
Exceso de Confianza. Nada que no puedas hacer.  
Avaricioso (Menor). ¡Dinero!

VENTAJAS

Acróbata. -1 para golpear a Jitara si no está cargada, y si esta al tanto de su atacante  
Dominio de la capa. Puede usar su capa como si fuera escudo (Parada +1, Armadura +2 contra Ataques a distancia y además manos libres).  
Puede utilizar la capa para trucos con área plantilla (Test)  
Ladrón. +1 a Tiradas de Atletismo y Sigilo en Zonas urbanas. +1 Robar.  
Todavía me queda una. Armas ocultas. Con uno natural en dado de Atletismo, se queda sin proyectiles. Una vez por sesión, puede afirmar que tiene una ganzua o daga normal (la ventaja no podrá seguir utilizandose).

