

MÍSTICO

«Igual de importante que la luz, es la oscuridad»

<<Buscas conocimiento, poder o incluso redención. Encontrar ese gran poder o artefacto para ser estudiado o destruido. Recoger cada prueba, analizar cada detalle y sobre todo, llegar al final para descubrir la verdad. Tu sea de conocimientos no tiene límites.>>

¿Cómo te llamas?

Masculino: Aka, Ardri, Eneano, Feon, Ganderald, Goriol, Ibliglin, Kaffu, Radomaramai, Sinue.
Femenino: Bekora, Danive, Yelóena, Elorinda, Hinéua, Riamata, Rohá, Seanua, Varaneia.

¿Cómo eres?

Andas por tu propio pie o te apoyas en un viejo bastón. Llevas un libro lleno de información sobre tu dios o simplemente una bolsa llena de artilugios. Eres alto o bajo. Delgado o rechoncho. Con una larga barba o rasurado. Mirada desafiante, condescendiente o amable. Joven o viejo.

¿Qué tipo de trasfondo tendrás?

◆ **HECHICERO** «Quizá haya otro camino más sencillo hacia el poder...»
Espiritual +2 / Atento +2 / Fuerte +1 / Diestro +0 / Ágil +0 / Persuasivo -1

◆ **MAGO** «¡Extraordinario! Debemos llevarlo de vuelta y estudiarlo con más atención»
Espiritual +3 / Atento +2 / Persuasivo +1 / Ágil +0 / Diestro -1 / Fuerte -1

◆ **PORTADOR DE LA FE** «Nadie escapa de la mirada de Dios, ¡hereje!»
Espiritual +2 / Atento +2 / Persuasivo +2 / Diestro +0 / Ágil +0 / Fuerte -2

Habilidades (elige 1 exclusiva y 1 común)

Todas "Confiesa, maldito"

Tira **ESPIRITUAL** cuando quieras que una persona conteste con un sí o un no a tus preguntas.

10+: puedes hacer dos preguntas y te dirá la verdad (con sí o no).

7 - 9: puedes hacer una pregunta y te dirá la verdad (con sí o no).

6-: puedes hacer una pregunta y no sabes si te mentará o no. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Solo mago "Si mezclo esto con aquello... creo que funcionará"

Tira **ATENTO** cuando quieras preparar o evaluar una droga o veneno.

10+: la elaboras o estudias perfectamente. (1d6 daño directo ó genera sueño y la pérdida de 2 turnos)

7 - 9: existe algún fallo en su ejecución o análisis. Funcionará pero no exactamente como tú pensabas

6-: tus estudios no te conducen a ningún lado. **Recibes 1 punto de daño por la explosión.**

Todas "Libra del mal este lugar, señor"

Tira **ESPIRITUAL** cuando pienses que un lugar o una criatura está bajo los efectos del mal.

10+: liberas el lugar del mal, volviendo a su forma original. **Define** como es realmente.

7 - 9: no consigues acabar con el mal que puebla el lugar. **Puedes hacer una pregunta** para saber de donde emana la corrupción. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

6-: no consigues expulsar el mal. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Todas "Tiene mala pinta. A ver si puedo ayudar"

Tira **ATENTO** cuando quieras curar 1 punto de vida de un personaje.

10+: tus curas son apropiadas para la herida, curas 1 PV.

7 - 9: tus cuidados con paliativos. No consigues curar la herida pero la próxima tirada el jugador **no tendrá penalización.**

6-: no consigues curar las heridas. Empeoran con tus ungüentos. **Resta -1 en su próxima tirada.**

Solo mago "Nana del bosque"

Tira **ESPIRITUAL** cuando quieras dormir a una criatura con una suave nana.

10+: duermes a la criatura 2 turnos. **La dejas indefensa.**

7 - 9: adormeces a la criatura 1 turno.

6-: la nana no es lo suficientemente fuerte para dormirla. Recibes un ataque debido a tus palabras. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Todas "¿Qué es eso que tienes en el cuello?"

Tira **FUERTE** cuando quieras estrangular a una víctima por sorpresa.

10+: la asfixias hasta dejarla inconsciente.

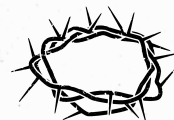
7 - 9: consigues aturdirla 1 turno, pero te aparta con rapidez. Te asustas y retrocedes.

6-: No consigues llegar a sujetarla bien y se escabulle entre tus dedos. **Recibes 1 punto de daño por un golpe.**

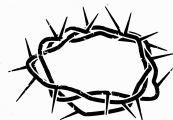
Vida

No estoy preparado...

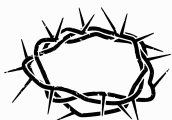
No quiero morir...



Diestro
Experimentado, certero, ducho o armado.



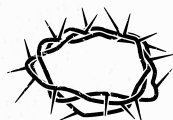
Atento
Cuidadoso, detallista, vigilante o espía.



Ágil
Reflejos, equilibrio, destreza o velocidad.



Fuerte
Robusto, musculoso, valiente o resistente.



Persuasivo
Convincente, seductor, elocuente o sugestivo.



Espiritual
Mental, místico, inteligente o sensible.

Corrupción



Estigma

Quando presencies un horror, realiza un lanzamiento de 2d6 de "Espiritual"

El resultado tendrá que ser mayor a 9 + el grado de corrupción que tengas en ese momento.

Si obtienes un resultado MAYOR permaneces sereno y no te invadirá la corrupción.

Si obtienes un resultado IGUAL O MENOR, sucumbirás a los horrores sobrenaturales. Marca un grado de corrupción.

ALGUNOS ESTIGMAS: te ves atraído por artefactos manchados y lugares malignos mientras anda sonámbulo - Pérdida de visión. Debes confiar en otros sentidos, como el olfato o el tacto - Debes comer algo putrefacto cada día para no pasar hambre - Debes comer carne cruda cada día para no pasar hambre - Debes beber sangre caliente cada día para no pasar sed - Una herida supurante que no se cierra - Venas que se inflan y oscurecen por la ira u otras emociones fuertes - Hablas en sueños, usando una lengua desconocida pero de tono maligno.

Todas "Sal de este cuerpo, espíritu del mal"

Tira **ESPIRITUAL** cuando quieras expulsar un espíritu de un animal, persona o criatura.

10+: lo expulsas y puedes realizar 1 pregunta al DJ para conocer lo que pasó. **La criatura vive.**

7 - 9: lo expulsas pero la criatura muere.

6-: no consigues expulsar a la criatura y **aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Todas "Vuelve con nosotros, querido amigo"

Tira **ESPIRITUAL** cuando quieras intentar reducir la corrupción de un compañero de viaje (nunca a ti mismo).

10+: reduces en 1 la corrupción de tu aliado.

7 - 9: no reduces la corrupción, pero la siguiente tirada, no tendrá en penalizador asociado a su estado. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

6-: no solo no consigues mejorar el estado de tu compañero sino que agrava su situación. **Generas un estigma extra. Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Todas "El señor es mi escudo, nada me dañará"

Tira **ESPIRITUAL** cuando quieras hacer un escudo que te protegerá a ti y a tus compañeros de un ataque.

10+: haces el escudo que protege a todos los aliados cercanos a ti.

7 - 9: el escudo es débil. Únicamente protegerá a un personaje.

6-: no consigues invocar el escudo. Tu ritual llama la atención de un atacante, que realiza un ataque. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Todas "He visto muchas cosas para asustarme por eso"

Tira **ATENTO** cuando quieras resistirte a la corrupción.

10+: resistes el horror e incluso te sientes más seguro de ti mismo. **Reduces 1 nivel de corrupción.**

7 - 9: resistes la corrupción.

6-: este horror es demasiado para ti. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción. No podrás volver a usar esta habilidad.**

Solo hechicero "Lo he visto en las piedras. Morirás"

Tira **ESPIRITUAL** cuando quieras predecir un futuro incierto.

10+: tienes una visión clara y nítida. Hazle una pregunta al DJ que tendrá que contestar.

7 - 9: tienes una visión, pero no es nada clara. Haz una pregunta cerrada al DJ y te contestará con sí o no. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

6-: no consigues vislumbrar nada. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Solo hechicero "No te vayas... tengo una última pregunta"

Tira **ESPIRITUAL** cuando quieras hacer una pregunta a un cadáver que lleve pocas horas muerto.

10+: puedes hacer dos preguntas. Te contestará con un NO o con un SÍ.

7 - 9: puedes hacer una pregunta. Te contestará con un NO o con un SÍ.

6-: no consigues traer a su espíritu. Te invade el miedo y el horror sobrenatural. **Aumentas en 1 tu grado de corrupción.**

Tu equipo depende mucho de tus habilidades y de tu trasfondo

◆ Llevas un símbolo con una cadena al cuello que representa a tu dios.

◆ Portas un pequeño maletín lleno de pocimas y brebajes para hacer alquimia básica.

◆ Tienes un puñado de piedras donde consultas el futuro o el destino que vivirás.

◆ Llevas una flauta o instrumento pequeño con el que invocas una melodía ambiental apaciguadora.

◆ Consultas a menudo un pequeño libro atado a tu cuerpo con los preceptos básicos de la religión que adoras.

◆ Te sostienes sobre un bastón de cedro, pino, abedul o cualquier madera antigua.

Equipo

CAZARRECOMPENSAS

«Tú pones el destino. Yo pongo el precio»

<<Te ganas el pan encontrando, recuperando y trayendo de vuelta a la civilización los muchos tesoros, artilugios y criaturas escondidas en las profundidades de lugares malditos. Sueñas con ruinas legendarias, animales exóticos y fantaseas con templos sumergidos>>

¿Cómo te llamas?»

Masculino: Aro, Beremo, Demeon, Edogai, Gadramei, Iasogoi, Jomilo, Karlio, Malliano, Peonio.
Femenino: Abesina, Elíndra, Elionara, Levia, Mehira, Ordelia, Revina, Suria, Variol, Vidina.

¿Cómo eres?»

De mirada desconfiada o amable. Cubierto con una capucha o una capa. Alto, bajo, regordete o flaco. Con barba o totalmente afeitado. De pelo largo, corto o rapado. Portas un gran arco, un pequeño puñal o una pala para desenterrar objetos valiosos. Eres adulto y experimentado o muy joven y ambicioso.

¿Qué tipo de trasfondo tendrás?

◆ **CAZATESOROS** «Ese altar... Me pregunto qué pasaría si lo empujo lateralmente...»
Atento +3 / Persuasivo +2 / Ágil +0 / Diestro +0 / Fuerte +0 / Espiritual -1

◆ **CAZABESTIAS** «Esa cabeza... quedará bien en mi colección»
Diestro +3 / Atento +1 / Fuerte +1 / Persuasivo +0 / Ágil +0 / Espiritual -1

◆ **EXPLORADOR** «Todo ser vivo deja un rastro. Y todo lo vivo puede morir...»
Atento +2 / Ágil +1 / Diestro +1 / Espiritual +1 / Fuerte +0 / Persuasivo -1

Vida

Duele mucho...

Estoy sangrando...



Corrupción



Estigma

Cuando presencias el horror realiza un lanzamiento de 2d6 de "Espiritual"

El resultado tendrá que ser mayor a 7 + el grado de corrupción que tengas en ese momento.

Si obtienes un resultado MAYOR permaneces sereno y no te invadirá la corrupción.

Si obtienes un resultado IGUAL O MENOR, sucumbirás a los horrores sobrenaturales. Marca un grado de corrupción.

ALGUNOS ESTIGMAS: te ves atraído por artefactos manchados y lugares malignos mientras anda sonámbulo - Pérdida de visión. Debes confiar en otros sentidos, como el olfato o el tacto - Debes comer algo putrefacto cada día para no pasar hambre - Debes comer carne cruda cada día para no pasar hambre - Debes beber sangre caliente cada día para no pasar sed - Una herida supurante que no se cierra - Venas que se inflan y oscurecen por la ira u otras emociones fuertes - Hablas en sueños, usando una lengua desconocida pero de tono maligno.

Habilidades (elige 1 exclusiva y 1 común)

Todoa "Mmm... un momento, esto no es normal"

Tira **ATENTO** cuando quieras conseguir información extra sobre una situación determinada.

10+: puedes hacer una pregunta y realizar una acción en consecuencia.

7-9: puedes hacer una pregunta, sin hacer acciones.

6-: no consigues saber nada de lo que te rodea.

Preguntas:

- ¿Estamos solos ahora mismo?
- ¿Es este un lugar seguro?
- ¿Hay algo que no encaja?
- ¿Ya hemos pasado por aquí?

Solo cazador de bestias "Parece rudimentaria, pero he cazado osos con eso"

Tira **DIESTRO** cuando quieras poner una trampa para un animal.

10+: cazas a un animal. El que tú quieras. Puede darte de comer.

7-9: hieres al animal. Si estás lejos le escuchas aullar o gemir.

6-: habías puesto algo especial en la trampa. No solo no cazas al animal, sino que pierdes lo que habías puesto.

Solo explorador "Ese rastro, me resulta familiar"

Tira **ATENTO** cuando quieras conseguir información extra sobre un rastro que has localizado.

10+: puedes hacer una pregunta y localizarlo siguiendo el rastro.

7-9: puedes hacer una pregunta.

6-: no consigues saber nada de lo que te rodea.

Preguntas:

- ¿Qué tipo de ser ha dejado ese rastro?
- ¿El ser que ha dejado ese rastro está herido?
- ¿Hace mucho que ha pasado por aquí lo que haya dejado ese rastro?
- ¿Es un único ser o hay rastro de varios de ellos?

Todoa "Yo ya he cazado eso"

Tira **ATENTO** cuando quieras conseguir información extra sobre una criatura determinada.

10+: añades 2d6 a tu tirada de **DIESTRO** para cazarla.

7-9: añades 1d6 a tu tirada de **DIESTRO** para darle caza.

6-: no tienes ni idea de como combatirla. Obtienes un penalizador de -1d6 a tu tirada de **DIESTRO**.

Todoa "No lo viste venir, ¿verdad?"

Tira **DIESTRO** cuando quieras tomar la iniciativa y apuñalar a alguien.

10+: haces 2d6 puntos de daño.

7-9: haces 1d6 puntos de daño pero recibes un ataque.

6-: no consigues desenfundar rápido tu cuchillo y eres bloqueado.

Solo cazador de tesoros "Yo esperaría. Te lo digo por experiencia"

Tira **ATENTO** cuando quieras valorar si la acción que vas realizar tiene consecuencias nefastas. Antes de tirar, narra la acción.

10+: si pretendes hacer y el DJ tendrá que decirte qué pasaría si lo hicieras.

7-9: puedes hacer una pregunta. El DJ te contestará "sí" o "no".

6-: piensas que no hay peligro, te lanzas a la aventura.

Solo cazador de tesoros "Aquí debe haber suficiente oro para diez vidas"

Tira **ATENTO** cuando quieras conseguir información extra sobre un objeto concreto.

10+: puedes hacer dos preguntas. Añade 2d6 extras al medidor de botín.

7-9: puedes hacer una pregunta.

6-: no consigues saber nada de lo que te rodea.

Preguntas:

- ¿Qué valor tiene este objeto?
- ¿Es único o lo podré encontrar en más lugares?
- ¿Hace cuánto que alguien no entra en este lugar?
- ¿Es seguro coger esto?

Solo explorador "Uno con la naturaleza"

Tira **ESPIRITUAL** si quieres conectar con la naturaleza que te rodea.

10+: puedes hacer dos preguntas.

7-9: puedes hacer una pregunta.

6-: no consigues saber nada de lo que te rodea. Aumentas en 1 tu grado de corrupción.

Preguntas:

- ¿Ha pisado algún ser humano este lugar antes que yo?
- ¿Estoy muy lejos de la salida o de mi objetivo?
- ¿Qué tiempo hará mañana?
- ¿La corrupción ha llegado hasta aquí?

Todoa "Ven aquí... no te voy a hacer nada"

Tira **ATENTO** cuando te encuentres con un animal.

10+: Si es agresivo, la tranquilizas y puedes hacer una pregunta.

7-9: Si es agresivo, no la tranquilizas pero puedes hacer una pregunta.

6-: Se pone más agresiva y sufres un ataque.

Preguntas:

- ¿Qué tipo de alimentación tiene?
- ¿Está huyendo de algún lugar?
- ¿Estoy cerca de su madriguera?
- ¿Cuánto vale su cabeza?

Solo cazador de bestias "Donde pongo el ojo, pongo la flecha"

Tira **DIESTRO** cuando quieras hacer un impacto directo en cualquier ser vivo.

10+: haces 2d6 puntos de daño y puedes recuperar tu flecha si matas al objetivo.

7-9: haces 2d6 puntos de daño y revelas tu posición.

6-: fallas el tiro y revelas tu posición.

Todoa "Hola, viejo amigo"

Tira **PERSUASIVO** cuando te encuentres con una persona.

10+: lo conoces de algo y te contestará con la verdad a una pregunta que le hagas.

7-9: no le conoces, pero puedes hacerle una pregunta. No sabes si te mentará.

6-: no le conoces de nada y le molesta mucho tu comportamiento.

Todoa "Creo que aquí descansaremos bien"

Tira **ATENTO** cuando quieras encontrar un lugar idóneo para descansar.

10+: encuentras un buen lugar, 1 jugador puede recuperar 1 punto de vida y no recibirá ataques nocturnos.

7-9: encuentras un lugar aceptable. No recibirás ataques esta noche.

6-: no consigues reconocer el terreno. El DJ decidirá si recibirá ataques nocturnos.

Tu equipo depende mucho de tus habilidades y de tu trasfondo

◆ Llevas un arco y un carcaj con 6 flechas

◆ Llevas una pala que te permite hacer zanjas y cavar a grandes profundidades.

◆ Portas amuletos que te permiten conectar con la naturaleza que te rodea.

◆ Manejas pieles y esencias de animales que ya has cazado, que te recuerdan sus puntos débiles.

◆ Posees un gran libro de artefactos y artilugios antiguos que te permite consultar sus precios en el mercado.

◆ Llevas un cepo más efectivo de lo que parece y comida para atraer animales.

◆ Guardas un par de cuchillos dentro de tu capa, que sacar rápidamente cuando sea necesario.

Equipo

GUERRERO

«Aquí tienes mi espada, ahora dame tu oro»

<<Trabajas para un tercero tratando de hacer una pequeña fortuna. Quieres sobrevivir, ganar lo suficiente para huir o simplemente recordar viejas hazañas de guerra. Tu arma es tu mejor compañera de viaje. ¿Quién será el siguiente en ganarse una paliza?>>

¿Cómo te llamas?

Masculino: Gadramon, Haloban, Konarad, Lothar, Odaban, Taran, Tharaban, Vikomer.
Femenino: Adela, Aloeta, Elmea, Elda, Galoma, Horosa, Karona, Verama, Yagaba.

¿Cómo eres?

Eres una persona de mediana o avanzada edad. Con una barba ligeramente recortada o larga y frondosa. Llevas una vieja armadura de placas o algo más ligero. Portas espada y escudo o un arma a dos manos. Eres alto y grande o bajo y muy ancho.

¿Qué tipo de trasfondo tendrás?

◆ **SOLDADO PERSEGUIDO** «El honor es cosa del pasado. La redención es mi presente»
Fuerte +3 / Diestro +2 / Atento +1 / Ágil +0 / Espiritual -1 / Persuasivo -1

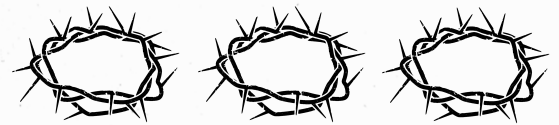
◆ **CAPITÁN RETIRADO** «Antes, mis hombres mataban por mí. Ahora, lo haré yo por tí»
Diestro +2 / Atento +2 / Persuasivo +2 / Fuerte +0 / Ágil -1 / Espiritual -1

◆ **MERCENARIO** «Te cambio mi vida por lo que lleves en tu bolsillo»
Diestro +2 / Fuerte +1 / Ágil +1 / Persuasivo +1 / Atento +0 / Espiritual -1

Vida

Como en la Guerra...

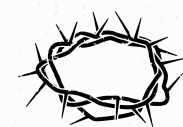
Esto no hace gracia...



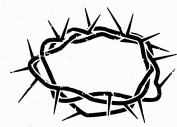
Diestro
Experimentado, certero, ducho o armado.

Atento
Cuidadoso, detallista, vigilante o espía.

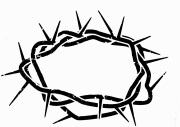
Ágil
Reflejos, equilibrio, destreza o velocidad.



Fuerte
Robusto, musculoso, valiente o resistente.



Persuasivo
Convincente, seductor, elocuente o sugestivo.



Espiritual
Mental, místico, inteligente o sensible.

Corrupción



Estigma

Cuando presencies un horror, realiza un lanzamiento de 2d6 de "Espiritual".

El resultado tendrá que ser mayor a 7 + el grado de corrupción que tengas en ese momento.

Si obtienes un resultado MAYOR permaneces sereno y no te invadirá la corrupción.

Si obtienes un resultado IGUAL O MENOR, sucumbirás a los horrores sobrenaturales. Marca un grado de corrupción.

ALGUNOS ESTIGMAS: te ves atraído por artefactos manchados y lugares malignos mientras anda sonámbulo - Pérdida de visión. Debes confiar en otros sentidos, como el olfato o el tacto - Debes comer algo putrefacto cada día para no pasar hambre - Debes comer carne cruda cada día para no pasar hambre - Debes beber sangre caliente cada día para no pasar sed - Una herida supurante que no se cierra - Venas que se inflan y oscurecen por la ira u otras emociones fuertes - Hablas en sueños, usando una lengua desconocida pero de tono maligno.

Habilidades (elige 1 exclusiva y 1 común)

Toda ◆ **"Mis manos son la perfecta horma de ese mazo"**
Tira **FUERTE** cuando quieras atacar a un enemigo con un arma a dos manos.
10+: impacta sin problemas. Realizas 3d6 de daño.
7 - 9: impactas con 2d6 pero en el fragor de la batalla, te hace un último ataque. Reduce 1 punto de tu vida.
6-: No consigues acertar con tu arma al enemigo. Este se recupera lo suficientemente rápido para hacerte 1 punto de daño. Reduce 1 punto de vida.

Soldado perseguido ◆ **"Me estoy empezando a cansar de esto"**
Tira **FUERTE** cuando quieras que la cólera invada tu cuerpo para hacer un ataque.
10+: añade 1d6 a tu próxima tirada de **FUERTE** cuando ataques.
7 - 9: añade 1d6 a tu próxima tirada de **FUERTE** (ataque). Al terminar, te derrumbas por el esfuerzo y estás 1 turno desprotegido.
6-: la ira penetra en tu cuerpo, pero te hace atacar al aventurero más próximo a tu posición. Reduce 1 punto de vida a un compañero.

Toda ◆ **"¿La mejor defensa? ¡Un buen ataque!"**
Tira **DIESTRO** cuando quieras preparar un ataque con un arma en cada mano a tu oponente.
10+: en tu próximo ataque, en caso de fallo o éxito parcial, puedes subir un rango de éxito (de fallo a éxito parcial o de éxito parcial a éxito total).
7 - 9: sumas +1 a la próxima tirada de ataque.
6-: te quedas desprotegido en tu fallido ataque. Reduce 1 punto de tu vida.

Mercenario ◆ **"¿Lo oyes? Es el sonido de su cuello al partirse"**
Tira **FUERTE** cuando quieras dar un golpe basado en la fuerza bruta a un enemigo.
10+: impactas al enemigo con 2d6.
7 - 9: impactas al enemigo con 2d6. Si no consigues matarlo recibes un ataque. Reduce 1 punto de vida.
6-: No consigues atrapar a tu adversario, te esquivo y te ataca. Reduce 1 punto de tu vida.

Toda ◆ **"Soy un muro"**
Tira **FUERTE** cuando vayas a recibir 1 punto de daño. (únicamente 1 vez por combate)
10+: aguantas el impacto perfectamente. No recibes ningún daño.
7 - 9: aguantas el impacto. El impacto te aturde 1 turno.
6-: no aguantas el impacto. Tu escudo, armadura o protección se quiebra. Pierdes el uso de esta habilidad en el resto de la aventura.

Capitán retirado ◆ **"Tú ve por allí y yo llamo la atención"**
Tira **ATENTO** cuando quieras crear una táctica antes de un combate.
10+: dos personas de tu equipo ganan 1d6 en su primera tirada de combate.
7 - 9: tu estrategia es llamar la atención mientras el grupo rodea al objetivo o alguna otra idea extraña. Reduce 1 punto de vida por un ataque. Una persona de tu equipo añade 1d6 a su primera tirada de combate.
6-: nadie hace caso a tus consejos. Llamáis la atención. Reduce 1 punto de vida (tú o una persona de tu grupo) por un ataque.

Capitán retirado ◆ **"¡Cargad! ¡Por vuestro honor!"**
Tira **PERSUASIVO** cuando quieras arengar a tu grupo justo antes de un ataque para una carga.
10+: señalas a una criatura y todos tus compañeros cargan y tienen un +2 a su tirada de ataque contra ella.
7 - 9: todos tus compañeros se lanzan como locos contra esa criatura. Sumas +1 a la tirada de ataque de todo tu grupo. Reduce 1 punto de vida de uno de los atacantes.
6-: la carga es un despropósito. Reduce 1 punto de vida de todos los atacantes.

Soldado perseguido ◆ **"Ha llegado la hora de mi redención"**
Tira **FUERTE** cuando quieras hacer una carga kamikaze contra un objetivo.
10-: reduces los PV de la criatura a 1(6PV) ó 2(12PV). Reduce 3 puntos de tu vida.
7 - 9: reduces los PV de la criatura a 2(6PV) ó 4(12PV). Reduce 3 puntos de tu vida.
6-: reduces los PV de la criatura a 3(6PV) ó 6(12PV). Reduce 4 puntos de tu vida.

Toda ◆ **"¿Pero tu sabes quién soy yo?"**
Tira **FUERTE** cuando pretendas intimidar a una persona con la que te encuentres hablándole sobre tu pasado.
+10: le entre el pánico. ¿Qué ha oído hablar de ti? Cuéntalo. Hará una cosa que le pidas.
7 - 9: ha escuchado ciertas habladurías sobre tus hazañas. ¿Serán ciertas como dicen? No se arriesgará a comprobarlo y te dejará tranquilo.
6-: tu bravuconería le enfada. Reduce 1 punto de vida por un puñetazo.

Toda ◆ **"Aquí huele a muerte"**
Tira **ATENTO** cuando quieras observar si en el lugar donde te encuentras se ha producido una batalla.
10+: puedes hacer una pregunta y prepararte para un imprevisto. Añade 1d6 a tu próxima tirada de **FUERZA** o **DIESTRO**.
7 - 9: puedes hacer una pregunta. Te quedas en una situación delicada.
6-: no sientes que ningún elemento del lugar denote un enfrentamiento sangriento. Nada más lejos de la realidad.
Preguntas
- ¿Ha habido alguna muerte aquí?
- ¿Quién ha combatido?
- ¿Cuántos supervivientes quedan?
- ¿Alguien está herido de forma grave?

Toda ◆ **"Ese corte es menos de lo que parece"**
Tira **ATENTO** cuando quieras curar una herida de batalla.
10+: consigues parar la hemorragia. Curas 1 punto de vida.
7 - 9: tu atención no es suficiente para curar la herida. Pero si descansa lo suficiente lo hará. Curas 1 punto de vida si tu compañero descansa toda la noche.
6-: no consigues curar la herida. La empeoras con tus manazas. Resta 1 punto de vida añadido.

Mercenario ◆ **"te doy la mitad de la mitad de mi mitad"**
Tira **PERSUASIVO** comprar los servicios de algún malhechor de un grupo con el que te encuentres.
10+: lo compras sin problemas. Cuando recibas 1 punto de daño, lo recibirá él y morirá.
7 - 9: te cuesta más de lo que pensabas. Pierde 1d6 de la bolsa de codicia. Cuando recibas 1 punto de daño, lo recibirá él y morirá.
6-: tu oferta enfada al líder del grupo rival. Creas una pelea.

Tu equipo depende mucho de tus habilidades y de tu trasfondo

◆ Llevas una gran arma a dos manos que te queda como anillo al dedo.

◆ Portas dos espadas de tamaño medio con las que combatir.

◆ Vistes una armadura media o un escudo robusto con el que aguantar impactos.

◆ Llevas un viejo cuerno con el que llamabas a tus tropas para el combate.

◆ Consultas a menudo una pequeña bolsa con dinero atada a tu cinturón.

◆ Tienes una pequeña foto de algún momento de tu pasado. Tiene que compensar algo que hiciste.

Equipo