



COSMERE®

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Abena

NIVEL

1

CAMINOS

Cazadora (Arquera)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

2

DEFENSA

15

VELOCIDAD

3

SALUD
MÁXIMA

12

ACTUAL

0

DESVIÓ

COGNITIVO

INTELECTO

2

DEFENSA

13

VOLUNTAD

1

CONCENTRACIÓN
MÁXIMA

3

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

3

DEFENSA

14

PRESENCIA

1

INVESTIDURA
MÁXIMA

0

ACTUAL

0

3 AGILIDAD (VEL) ○○○○○

5 ARMAMENTO LIGERO (VEL) ●●○○○

2 ARMAMENTO PESADO (FUE) ○○○○○

2 ATLETISMO (FUE) ○○○○○

3 HURTO (VEL) ○○○○○

3 SIGILO (VEL) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

2 DEDUCCIÓN (INT) ○○○○○

1 DISCIPLINA (VOL) ○○○○○

1 INTIMIDACIÓN (VOL) ○○○○○

2 MANUFACTURA (INT) ○○○○○

2 MEDICINA (INT) ○○○○○

2 SABER (INT) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

1 ENGAÑO (PRE) ○○○○○

1 LIDERAZGO (PRE) ○○○○○

5 PERCEPCIÓN (DIS) ●●○○○

3 PERSPICACIA (DIS) ○○○○○

1 PERSUASIÓN (PRE) ○○○○○

4 SUPERVIVENCIA (DIS) ●○○○○

_____ (___) ○○○○○

CAPACIDAD DE
LEVANTAMIENTO

100 kg

MOVIMIENTO

9 m

DADO DE RECUPERACIÓN

1d6

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

6 m con los sentidos ofuscados

ESTADOS Y LESIONES

PERICIAS

Alezi y Azishiana: hablas estos idiomas y conoces automáticamente datos básicos sobre sus culturas. Puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

Arcos cortos: obtienes Preparación rápida.
Botánica: puedes identificar automáticamente muchas especies de plantas. Puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

ARMAS

Arco corto

+5 contra Física (1d6 + 5 por laceración)
♦ A dos manos, a distancia [24/96]
♦ *Preparación rápida:* puedes preparar esta arma como ▶.

Sin armas

+2 contra Física (3 de daño por golpe)

Cuando empieza la partida no tienes una lanza corta, pero puedes usar estas características si encuentras una durante la aventura:

Lanza corta

+5 contra Física (1d8 + 5 por laceración)
♦ A dos manos, cuerpo a cuerpo

TALENTOS

Buscar presa

Después de pasar 1 minuto preparándote mentalmente, elige un personaje al que puedas sentir o con el que te hayas encontrado anteriormente. Ese personaje se convierte en tu presa hasta que decidas poner fin a este efecto (▶) o seleccionar una nueva presa.

Además, obtienes una ventaja en las pruebas hechas para encontrar, atacar o estudiar a tu presa (como, por ejemplo, la acción Obtener ventaja).

Disparo de seguimiento

Activación: ▶▶▶

Muévete hasta 1,5 metros y haz un ataque con arma a distancia contra la Defensa física de un objetivo. *Impacto o rasguño:* conviertes al objetivo en tu presa para tu talento Buscar presa.



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Abena

NIVEL

1

CAMINOS

Cazadora (Arquera)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

2

DEFENSA

15

VELOCIDAD

3

COGNITIVO

INTELECTO

2

DEFENSA

13

VOLUNTAD

1

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

3

DEFENSA

14

PRESENCIA

1



ABENA (CAZADORA)

ARMADURA Y EQUIPO

Uniforme del ejército de Sadeas (desvío: 0)

Arco corto

Mochila con:

- ♦ Cantimplora de agua
- ♦ Pequeña olla de cobre
- ♦ Raciones (3 comidas)
- ♦ Pedernal y acero
- ♦ Piedra de afilar
- ♦ Manta

PROPÓSITO

Ayudar a las personas que sufren.

OBSTÁCULO

Te precipitas en las situaciones, llegando incluso a olvidarte de tu propia seguridad, cuando existe la oportunidad de ayudar a los demás.

METAS

Ganarte el respeto de los demás como exploradora experta.

CÓMO JUGAR CON ABENA

Abena es un personaje muy perspicaz, experta en detectar el peligro, sobrevivir en las Llanuras Quebradas y luchar cuerpo a cuerpo o a distancia.

Durante las escenas sin combate, o durante un descanso, elige un personaje sospechoso o un enemigo conocido y usa *Buscar presa* para designarlo como tu presa. Obtendrás una ventaja en cualquier prueba que realices para perseguir o atacar a tu presa.

Si te encuentras luchando contra un enemigo nuevo o inesperado, intenta jugar un turno lento y usa tus tres acciones para hacer un *Disparo de seguimiento*. Se trata de un ataque especial que convierte al enemigo en tu presa con un impacto o un rasguño.

MARCOS 35

TRASFONDO

Pasaste tu infancia en el Imperio azishiano, viviendo en su capital, Azimir. Te criaron para venerar la intrincada burocracia y el complejo sistema legal de tu país, pero te desilusionaste con tu trabajo de alguacil. Viste a quienes ostentaban el poder escurrirse en las leyes mientras los inocentes sufrían con demasiada frecuencia.

En busca de una nueva vida, viajaste al este, a las Llanuras Quebradas. Has aceptado un trabajo como exploradora y disfrutas recorriendo las mesetas. No obstante, la vida en los campamentos de guerra puede llegar a ser muy dura, y has observado que la gente de a pie de Alezkar vive aún más oprimida que la de tu tierra natal.

CONEXIONES



COSMERE®

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Jomari

NIVEL

1

CAMINOS

Agente (Ladrón)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

1

DEFENSA

14

VELOCIDAD

3

SALUD MÁXIMA

11

ACTUAL

1

DESVÍO

COGNITIVO

INTELECTO

1

DEFENSA

13

VOLUNTAD

2

CONCENTRACIÓN MÁXIMA

4

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

2

DEFENSA

15

PRESENCIA

3

INVESTIDURA MÁXIMA

0

ACTUAL

0

4 AGILIDAD (VEL) ●○○○○

4 ARMAMENTO LIGERO (VEL) ●○○○○

1 ARMAMENTO PESADO (FUE) ○○○○○

1 ATLETISMO (FUE) ○○○○○

4 HURTO (VEL) ●○○○○

3 SIGILO (VEL) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

1 DEDUCCIÓN (INT) ○○○○○

2 DISCIPLINA (VOL) ○○○○○

2 INTIMIDACIÓN (VOL) ○○○○○

1 MANUFACTURA (INT) ○○○○○

1 MEDICINA (INT) ○○○○○

1 SABER (INT) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

4 ENGAÑO (PRE) ●○○○○

3 LIDERAZGO (PRE) ○○○○○

2 PERCEPCIÓN (DIS) ○○○○○

3 PERSPICACIA (DIS) ●○○○○

3 PERSUASIÓN (PRE) ○○○○○

2 SUPERVIVENCIA (DIS) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

CAPACIDAD DE LEVANTAMIENTO

100 kg

MOVIMIENTO

9 m

DADO DE RECUPERACIÓN

1d6

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

3 m con los sentidos ofuscados

ESTADOS Y LESIONES

PERICIAS

Alezi y Reshi: hablas estos idiomas y conoces automáticamente datos básicos sobre sus culturas. Puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

Cuchillos: obtienes Mano secundaria y Arrojadiza [6/18].

ARMAS

Cuchillo

+4 contra Física (1d4 + 4 por laceración)

- Discreta, cuerpo a cuerpo
- **Arrojadiza [6/18]:** puedes arrojarlo contra un objetivo ≤ 6 m, o ≤ 18 m con una desventaja.
- **Mano secundaria:** puedes realizar una Acometida con la mano secundaria por 1 punto de concentración y ►.


Sin armas

+1 contra Física (2 por golpe)

TALENTOS

Golpe bajo

Activación: ►

Mientras tienes una mano libre, gasta 1 punto de concentración para realizar un ataque sin armas usando Hurto contra la Defensa cognitiva de un enemigo de tu tamaño o menor; sube la apuesta cuando lo hagas. **Impacto:** el objetivo queda Aturdido hasta el final de su siguiente turno. **Impacto o rasguño:** gasta  para robar un objeto del objetivo que no esté sosteniendo ni empuñando (a discreción de la DJ).

Oportunista

Una vez por ronda, cuando tiras un dado de trama, puedes repetir la tirada. La tirada original no tiene efecto y debes utilizar el nuevo resultado.



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Jomari

NIVEL

1

CAMINOS

Agente (Ladrón)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

1

DEFENSA

14

VELOCIDAD

3

COGNITIVO

INTELECTO

1

DEFENSA

13

VOLUNTAD

2

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

2

DEFENSA

15

PRESENCIA

3



JOMARI (AGENTE)

CÓMO JUGAR CON JOMARI

Jomari es un ladrón ágil y de mucha labia, con un don para salir airoso de los problemas. Ahora es un hombre del puente que busca la manera de escapar.

Con tu talento Oportunista, eres más afortunado que otros personajes. Cuando lles a cabo acciones audaces o arriesgadas, pregunta a la DJ si puedes “subir la apuesta”. Si el resultado añade una Complicación, siempre puedes volver a tirar.

Tu Golpe bajo es un gran movimiento que puede dejar a tus enemigos Aturdidos. Este ataque sube la apuesta automáticamente; con una Oportunidad, puedes hurtar algo de sus bolsillos o cinturón. (Un personaje Aturdido tiene dos ▶ menos y no obtiene una reacción en su turno).

Como tienes la pericia en Cuchillos, solo gastas 1 punto de concentración (en lugar de 2) para efectuar una Acometida con la mano secundaria. Eso significa que puedes atacar dos veces. Aun así, sigues teniendo que gastar una acción (▶) y hacer otra tirada de ataque, pero infligir 1d4 + 4 dos veces en un mismo turno puede ser muy efectivo.

ARMADURA Y EQUIPO

Chaleco de cuero de cuadrilla de puente (desvío 1)
 Dos cuchillos ocultos
 Ganzúa (ventaja en las pruebas de Hurto para forzar cerraduras, se rompe con una ✨)
 Collar de cuentas de caparazón (objeto personal)

MARCOS 3

PROPÓSITO

Demostrar que, a pesar de tu pasado humilde, tienes por delante un gran destino que cumplir.

OBSTÁCULO

Eres impulsivo y te sientes agraviado ante la autoridad.

METAS

Ganarte la libertad o escapar de la cuadrilla de puente.

TRASFONDO

Al crecer en las islas Reshi, soñabas con vivir aventuras. Las encontraste como polizón en un barco mercante. Robando solo lo necesario para sobrevivir, te dirigiste a las Llanuras Quebradas en busca de oportunidades. Sin embargo, cuando le robaste a la brillante señora equivocada, te obligaron a servir como hombre del puente.

Estás desesperado por volver a ser libre, pero comprar tu libertad te costaría 200 marcos. Ahora planeas otras formas de escapar para poder volver a ser el héroe de tu propia historia.

Sientes cierta lealtad hacia los demás miembros del Puente Nueve, como Doral (un hombre mayor), Aran (un adolescente como tú), Khesh (un antiguo lancero) y Vedd (un veterano de mediana edad).

CONEXIONES



COSMERE®

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Palinor

NIVEL

1

CAMINOS

Líder (Campeón)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

3

DEFENSA

15

VELOCIDAD

2

SALUD
MÁXIMA

13

ACTUAL

2

DESVÍO

COGNITIVO

INTELECTO

1

DEFENSA

13

VOLUNTAD

2

CONCENTRACIÓN
MÁXIMA

4

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

1

DEFENSA

14

PRESENCIA

3

INVESTIDURA
MÁXIMA

0

ACTUAL

0

2 AGILIDAD (VEL) ○○○○○

2 ARMAMENTO LIGERO (VEL) ○○○○○

5 ARMAMENTO PESADO (FUE) ●●○○○

4 ATLETISMO (FUE) ●○○○○

2 HURTO (VEL) ○○○○○

2 SIGILO (VEL) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

1 DEDUCCIÓN (INT) ○○○○○

2 DISCIPLINA (VOL) ○○○○○

2 INTIMIDACIÓN (VOL) ○○○○○

1 MANUFACTURA (INT) ○○○○○

1 MEDICINA (INT) ○○○○○

1 SABER (INT) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

3 ENGAÑO (PRE) ○○○○○

5 LIDERAZGO (PRE) ●○○○○

1 PERCEPCIÓN (DIS) ○○○○○

1 PERSPICACIA (DIS) ○○○○○

3 PERSUASIÓN (PRE) ○○○○○

1 SUPERVIVENCIA (DIS) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

CAPACIDAD DE
LEVANTAMIENTO

250 kg

MOVIMIENTO

7,5 m

DADO DE RECUPERACIÓN

1d6

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

3 m con los sentidos ofuscados

ESTADOS Y LESIONES

PERICIAS

Alezi y Oyente: hablas estos idiomas y conoces automáticamente datos básicos sobre sus culturas. Puedes realizar pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

Lanzas largas: obtienes Defensiva.

ARMAS

Lanza larga

+5 contra Física (1d8 + 5 por laceración)

- A dos manos, cuerpo a cuerpo, cercanía 3 m
- *Defensiva:* puedes usar la acción Prevenirse sin cobertura.

Sin armas

+4 contra Física (1d4 + 4 por golpe)

TALENTOS

Mando decisivo

Activación: ▶

Gasta 1 punto de concentración para elegir un aliado al que puedas influir en un radio de 6 metros. La próxima vez que haga una prueba antes del final de su siguiente turno, podrá tirar tu dado de mando (1d4) junto con los demás dados. Después de la tirada, podrá elegir el resultado de un dado de esa prueba (que no sea de trama) y añadirle el resultado del dado de mando.

Coordinación en combate

Activación: ▶

Después de usar la acción Acometida, usa Mando decisivo como ▶. Si tu Acometida no impacta, tampoco tienes que gastar la concentración habitual de Mando decisivo.



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Palinor

NIVEL

1

CAMINOS

Líder (Campeón)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

3

DEFENSA

15

VELOCIDAD

2

COGNITIVO

INTELECTO

1

DEFENSA

13

VOLUNTAD

2

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

1

DEFENSA

14

PRESENCIA

3



PALINOR (LÍDER)

CÓMO JUGAR CON PALINOR

Palinor es un héroe de manual (aunque, a veces, demasiado entusiasta). Puede que no sea un erudito, pero se desenvuelve bien en combate y en las conversaciones.

Dentro y fuera del combate, usa Mando decisivo a menudo, dando algunos consejos o palabras de aliento. El objetivo obtiene un d4 adicional que tira junto a su prueba de habilidad. (Si es un ataque, puede añadirlo a su tirada de d20 o a su tirada de daño después de haber visto ambas).

Con Coordinación en combate, puedes usar Mando decisivo de manera gratuita cuando fallas o causas un rasguño en un ataque.

Tu lanza larga cuenta con una cercanía adicional de 1,5 metros, lo que te permite atacar a enemigos que no están adyacentes. Aprovecha al máximo su rasgo Defensiva usando la acción Prevenirse para otorgar una desventaja a los enemigos que te designen como objetivo de sus ataques.

Fuera del combate, tienes habilidades sociales potentes, incluyendo Liderazgo. Úsalo en lugar de Persuasión para inspirar a los PNJs, dar órdenes a tus subordinados o llamar la atención.

ARMADURA Y EQUIPO

- Coraza (desvío 2)
- Lanza larga
- Mochila con:
 - ♦ Saco de dormir
 - ♦ Cantimplora de agua
 - ♦ Raciones (3 comidas)
 - ♦ Piedra de afilar
 - ♦ Frasco de aceite y trapo (para limpiar armas)
 - ♦ Dibujo de tus padres y hermanos
 - ♦ Uniforme de gala

MARCOS 35

PROPÓSITO

Luchar contras las injusticias inspirando a los demás para que den lo mejor de sí mismos.

OBSTÁCULO

Tus altos estándares morales pueden llegar a parecer arrogancia o inflexibilidad.

METAS

Ser ascendido a sargento.

TRASFONDO

Eres un ciudadano modelo de Alezkar que ha viajado a las Llanuras Quebradas desde la lejana ciudad de Tomat, donde tus padres trabajaban como comerciantes. Durante el último año, has servido en el ejército del alto príncipe Sadeas. Eres un combatiente competente y has adquirido mucha experiencia con los parshendi, incluso aprendiendo algo de su idioma.

Recientemente, te ascendieron al rango de jefe de escuadra. Vives dedicado a tus compañeros soldados, pero actualmente sirves bajo las órdenes de un capitán ojos claros particularmente cruel llamado Selinar. Por ahora, soportas su mezquina tiranía mientras intentas conseguir que te trasladen a otra escuadra. Sientes más cariño por Eliah Matal, una erudita y arqueóloga que solicitó especialmente tu presencia en esta misión.

CONEXIONES



COSMERE®

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Talani

NIVEL

1

CAMINOS

Enviada (Diplomática)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

3

DEFENSA

14

VELOCIDAD

1

SALUD MÁXIMA

13

ACTUAL

0

DESVÍO

COGNITIVO

INTELECTO

2

DEFENSA

14

VOLUNTAD

2

CONCENTRACIÓN MÁXIMA

4

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

2

DEFENSA

14

PRESENCIA

2

INVESTIDURA MÁXIMA

0

ACTUAL

0

1 AGILIDAD (VEL) ○○○○○

1 ARMAMENTO LIGERO (VEL) ○○○○○

3 ARMAMENTO PESADO (FUE) ○○○○○

3 ATLETISMO (FUE) ○○○○○

1 HURTO (VEL) ○○○○○

1 SIGILO (VEL) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

2 DEDUCCIÓN (INT) ○○○○○

4 DISCIPLINA (VOL) ●●○○○

2 INTIMIDACIÓN (VOL) ○○○○○

2 MANUFACTURA (INT) ○○○○○

2 MEDICINA (INT) ○○○○○

3 SABER (INT) ●○○○○

_____ (___) ○○○○○

2 ENGAÑO (PRE) ○○○○○

3 LIDERAZGO (PRE) ●○○○○

2 PERCEPCIÓN (DIS) ○○○○○

2 PERSPICACIA (DIS) ○○○○○

3 PERSUASIÓN (PRE) ●○○○○

2 SUPERVIVENCIA (DIS) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

CAPACIDAD DE LEVANTAMIENTO

250 kg

MOVIMIENTO

7,5 m

DADO DE RECUPERACIÓN

1d6

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

3 m con los sentidos ofuscados

ESTADOS Y LESIONES

PERICIAS

Alezi y Oyente: hablas estos idiomas y conoces automáticamente datos básicos sobre sus culturas. Puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

Sin armas: obtienes Inercia y Mano secundaria.

Religión: conoces datos básicos y puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

ARMAS

Sin armas

+3 contra Física (1d4 + 3 por golpe)

- ♦ **Inercia:** obtienes una ventaja en una Acometida si te has movido al menos 3 metros en línea recta en dirección a tu objetivo este turno.
- ♦ **Mano secundaria:** haz una Acometida con la mano secundaria por 1 punto de concentración y ►.

TALENTOS

Presencia imponente

Activación: ►

Elige un aliado al que puedes influir. Pasará a estar Resuelto hasta que se beneficie de ese estado o hasta que termine la escena.

Desafío inalterable

Activación: ►

Gasta 1 punto de concentración para hacer una prueba de Disciplina contra la Defensa espiritual de un enemigo al que puedas influir. **Éxito:** el objetivo queda Desorientado y sufre una desventaja en las pruebas contra ti hasta el final de su siguiente turno.



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Talani

NIVEL

1

CAMINOS

Enviada (Diplomática)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

3

DEFENSA

14

VELOCIDAD

1

COGNITIVO

INTELECTO

2

DEFENSA

14

VOLUNTAD

2

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

2

DEFENSA

14

PRESENCIA

2



TALANI (ENVIADA)

CÓMO JUGAR CON TALANI

Talani es un personaje versátil que puede ser útil en varios tipos de escenas. Como fervorosa (un miembro del clero con aspecto de monje), la mayoría de los humanos la tienen en buena consideración.

Usa Presencia imponente con frecuencia, dentro y fuera del combate. Cuando un personaje Resuelto falla una prueba, puede añadir una Oportunidad al resultado (y luego eliminar su estado Resuelto).

Tu Desafío inalterable puede dejar a los enemigos Desorientados, lo que significa que no pueden usar reacciones, sus sentidos se consideran ofuscados y sufren una desventaja en las pruebas de Percepción.

Gracias a tu pericia en Combate sin armas, tus puñetazos y patadas tienen los rasgos Inercia y Mano secundaria. Muévete al menos 3 metros hacia tu objetivo antes de atacar para obtener una ventaja. Después, puedes hacer otro ataque gastando 1 punto de concentración y ▶.

Finalmente, tu pericia en Religión significa que tienes muchos conocimientos sobre dicho tema y puedes recordar datos desconocidos que los no expertos desconocerían.

ARMADURA Y EQUIPO

Uniforme del fervor (desvío 0): *presentable*
 Antiséptico (débil, 5 dosis): *tras un descanso corto, podrás administrar una dosis a un personaje (puedes elegirte a ti misma) para que recupere 1d6 puntos de salud.*

Bolsa con varios suministros:

- ♦ Pluma y tinta
- ♦ Papel (5 hojas)
- ♦ Botella vacía
- ♦ Espejo de mano
- ♦ Flauta

MARCOS

TRASFONDO

Dada tu condición de fervorosa, has dedicado tu vida a la Iglesia vorin y hecho votos de pobreza y devoción. Te asignaron a la familia de la brillante señora Eliah Matal y viajaste a las Llanuras Quebradas, donde los ejércitos alezi libran la Guerra de la Venganza contra los parshendi. Tu entrenamiento te capacita para guiar a los soldados en su preparación para el combate o a los eruditos en su investigación.

Agradeces la oportunidad de servir a la Iglesia mientras exploras ambas facetas de tu propia identidad, pero has estudiado la cultura de los oyentes y te preguntas por qué deben ser conquistados. Aunque tu religión glorifica el triunfo militar, tú rezas en secreto para que la guerra termine y llegue la paz.

PROPÓSITO

Encontrar una manera de forjar la paz entre los humanos y los oyentes.

OBSTÁCULO

Temes que se te considere una hereje si revelas tus verdaderos sentimientos hacia la guerra.

METAS

Aprender más sobre el pueblo oyente.

CONEXIONES



COSMERE®

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Vedd

NIVEL

1

CAMINOS

Guerrero (Soldado)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

3

DEFENSA

15

VELOCIDAD

2

SALUD MÁXIMA

13

ACTUAL

1

DESVÍO

COGNITIVO

INTELECTO

1

DEFENSA

14

VOLUNTAD

3

CONCENTRACIÓN MÁXIMA

5

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

2

DEFENSA

13

PRESENCIA

1

INVESTIDURA MÁXIMA

0

ACTUAL

0

2 AGILIDAD (VEL) ○○○○○

2 ARMAMENTO LIGERO (VEL) ○○○○○

5 ARMAMENTO PESADO (FUE) ●○○○○

4 ATLETISMO (FUE) ●○○○○

2 HURTO (VEL) ○○○○○

2 SIGILO (VEL) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

1 DEDUCCIÓN (INT) ○○○○○

3 DISCIPLINA (VOL) ○○○○○

4 INTIMIDACIÓN (VOL) ●○○○○

1 MANUFACTURA (INT) ○○○○○

1 MEDICINA (INT) ○○○○○

1 SABER (INT) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

1 ENGAÑO (PRE) ○○○○○

1 LIDERAZGO (PRE) ○○○○○

3 PERCEPCIÓN (DIS) ●○○○○

2 PERSPICACIA (DIS) ○○○○○

1 PERSUASIÓN (PRE) ○○○○○

2 SUPERVIVENCIA (DIS) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

CAPACIDAD DE LEVANTAMIENTO

250 kg

MOVIMIENTO

7,5 m

DADO DE RECUPERACIÓN

1d8

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

3 m con los sentidos ofuscados

ESTADOS Y LESIONES

PERICIAS

Alezi y Herdaziana: hablas estos idiomas y conoces automáticamente datos básicos sobre sus culturas. Puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

Martillos: obtienes Inercia.

Lanzas largas: obtienes Defensiva.

Vida militar: conoces datos básicos y puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

ARMAS

Sin armas

+4 contra Física (1d4 + 4 por golpe)

Empiezas la partida sin Lanza larga ni Martillo, pero puedes usar estas características si encuentras estas armas durante la aventura:

Martillo

+5 contra Física (1d10 + 5 por golpe)

- ♦ A dos manos, cuerpo a cuerpo.
- ♦ **Inercia:** obtienes una ventaja en una Acometida si te has movido al menos 3 metros en línea recta en dirección a tu objetivo este turno.

Lanza larga

+5 contra Física (1d8 + 5 por laceración)

- ♦ A dos manos, cuerpo a cuerpo, cercana 3 metros.
- ♦ **Defensiva:** puedes usar la acción Prepararse sin cobertura.

TALENTOS

Posición vigilante

Activación: ▶

Mientras estás en esta posición, reduces el coste de concentración de tus reacciones Esquivar y Acometida reactiva en 1. Además, podrás adoptar otra postura que conozcas como ▶.

Entrenamiento de combate

Una vez por ronda, cuando fallas un ataque con arma, puedes causar un rasguño a un objetivo sin gastar concentración.

Además, cuando adquieres este talento, obtienes pericia en un arma (Martillo), en una armadura (Coraza) y la pericia cultural Vida Militar.



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Vedd

NIVEL

1

CAMINOS

Guerrero (Soldado)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

DEFENSA

FUERZA

VELOCIDAD

3

15

2

COGNITIVO

DEFENSA

INTELECTO

VOLUNTAD

1

14

3

ESPIRITUAL

DEFENSA

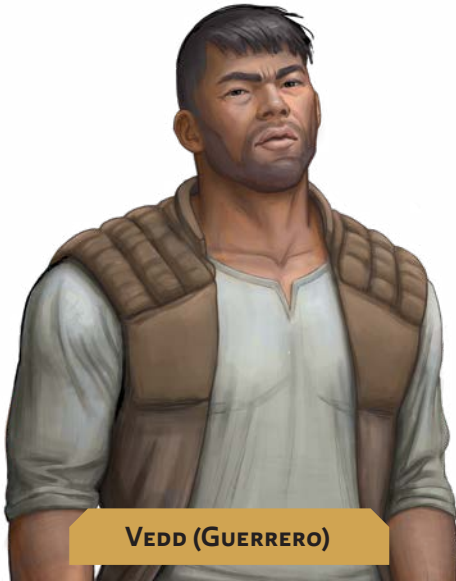
DISCERNIMIENTO

PRESENCIA

2

13

1



VEDD (GUERRERO)

CÓMO JUGAR CON VEDD

Vedd es un veterano curtido sin nada que perder. En escenas sociales y de exploración no suele tomar la iniciativa, pero sus habilidades de Intimidación y Percepción son superiores a la media. Vedd brilla en combate, donde es un tanque cuerpo a cuerpo muy capaz.

Vedd pega fuerte, pero comienza la aventura sin armas. Prioriza encontrar un arma pesada, como una lanza larga o una espada larga. Una viga pesada de madera puede valer como martillo improvisado, pero se rompe con una Complicación.

Al principio de un combate, usa ► para ponerte en Posición vigilante. Durante el resto del combate, puedes usar las reacciones Esquivar y Acometida reactiva sin gastar concentración.

Si fallas un ataque, tu Entrenamiento de combate te permite hacer un rasguño de manera gratuita, lo que inflige el dado de daño de tu arma (pero no el de tu modificador).

Recuerda que siempre puedes usar la acción Recuperarse (►►). Es lenta, pero te permite recuperar 1d8 de salud y/o concentración (distribuido como prefieras).

ARMADURA Y EQUIPO

Chaleco de cuero de cuadrilla de puente (desvío 1)
Botella de alcohol (blanco comecuernos)
Mapa dibujado a mano del campamento de guerra de Sadeas

Este personaje empieza sin armas.

MARCOS 3

TRASFONDO

Eres un soldado alezi caído en desgracia que ahora sirve en una cuadrilla de puente. Solo hay un miembro que ha servido durante más tiempo que tú, y te has resignado a tu destino de no abandonar nunca los puentes.

Estás a punto de perder la esperanza de que las cosas mejoren. Sin embargo, recientemente ayudaste a un joven hombre del puente a escapar del campamento de guerra y, durante esa experiencia, sentiste que habías recuperado parte de lo que solías ser. Desde entonces, algunas veces has visto pasar zumbando una extraña luz por tu lado. En esos momentos, te sientes más fuerte y más seguro de ti mismo.

Sientes responsabilidad por otros miembros de tu cuadrilla, incluyendo a un hombre mayor llamado Doral y a un chaval reshi llamado Jomari.

PROPÓSITO

Encontrar sentido a las dificultades ayudando a aquellos que son incluso menos afortunados que tú.

OBSTÁCULO

No te enfadas con facilidad, pero cuando sucumbes a la ira pierdes totalmente el control.

METAS

Ayudar a los miembros de tu cuadrilla.

CONEXIONES

También has llamado la atención de un extraño spren. Nunca lo has visto con claridad, pero tienes la sensación de que aparece (como un rayo de luz) en momentos en los que tus pensamientos o acciones son heroicos y abnegados.



COSMERE®

JUEGO DE ROL

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Zvynda

NIVEL

1

CAMINOS

Erudita (Estratega)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

1

DEFENSA

13

VELOCIDAD

2

SALUD
MÁXIMA

11

ACTUAL

0

DESVÍO

COGNITIVO

INTELECTO

3

DEFENSA

16

VOLUNTAD

3

CONCENTRACIÓN
MÁXIMA

5

ACTUAL

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

2

DEFENSA

13

PRESENCIA

1

INVESTIDURA
MÁXIMA

0

ACTUAL

0

2 AGILIDAD (VEL) ○○○○○

3 ARMAMENTO LIGERO (VEL) ●○○○○

1 ARMAMENTO PESADO (FUE) ○○○○○

1 ATLETISMO (FUE) ○○○○○

2 HURTO (VEL) ○○○○○

2 SIGILO (VEL) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

4 DEDUCCIÓN (INT) ●○○○○

3 DISCIPLINA (VOL) ○○○○○

3 INTIMIDACIÓN (VOL) ○○○○○

4 MANUFACTURA (INT) ●○○○○

4 MEDICINA (INT) ●○○○○

6 SABER (INT) ●●●○○

_____ (___) ○○○○○

1 ENGAÑO (PRE) ○○○○○

1 LIDERAZGO (PRE) ○○○○○

2 PERCEPCIÓN (DIS) ●○○○○

2 PERSPICACIA (DIS) ○○○○○

1 PERSUASIÓN (PRE) ○○○○○

2 SUPERVIVENCIA (DIS) ○○○○○

_____ (___) ○○○○○

CAPACIDAD DE
LEVANTAMIENTO

100 kg

MOVIMIENTO

7,5 m

DADO DE RECUPERACIÓN

1d8

ALCANCE DE LOS SENTIDOS

3 m con los sentidos ofuscados

ESTADOS Y LESIONES

ARMAS

Dolorial (aumentador)

+3 contra Física (1d6 + 3 vital)

- ♦ Fabrial (3 cargas).
- ♦ Con un impacto, puedes gastar 1 carga para añadir tu modificador de habilidad al daño una segunda vez.

Sin armas

+1 contra Física (2 por golpe)

Cuchillo

+3 contra Física (1d4 + 3 por laceración)

- ♦ Discreta, cuerpo a cuerpo.

PERICIAS

Alezi y Herdaziana: hablas estos idiomas y conoces automáticamente datos básicos sobre sus culturas. Puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

Vida militar: conoces datos básicos y puedes hacer pruebas de Saber para recordar información poco conocida relacionada.

Martillos: obtienes Inercia.

Lanzas largas: obtienes Defensiva.

TALENTOS

Ilustración

Elige una pericia cultural o de utilidad que no tengas (Arqueología) y dos habilidades cognitivas diferentes (Saber y Medicina). Cuando haces una prueba, se considera como si tuvieras la pericia elegida y un grado adicional en cada una de las habilidades elegidas.

Planificar

Después de que superes una prueba para Obtener ventaja usando una habilidad obtenida de tu Ilustración (Saber o Medicina), podrás elegir un aliado al que puedas influir. Ese aliado obtiene los beneficios de tu acción Obtener ventaja en lugar de ti.

Cuando usas este talento, también puedes gastar 2 puntos de concentración para evitar que el objetivo de tu acción Obtener ventaja use reacciones contra el aliado que has elegido hasta el final de tu siguiente turno.



EL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS™

AMBIENTACIÓN DE CAMPAÑA

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

Zvynda

NIVEL

1

CAMINOS

Erudita (Estratega)

ASCENDENCIA

Humana

FÍSICO

FUERZA

1

DEFENSA

13

VELOCIDAD

2

COGNITIVO

INTELECTO

3

DEFENSA

16

VOLUNTAD

3

ESPIRITUAL

DISCERNIMIENTO

2

DEFENSA

13

PRESENCIA

1



ZVYNDÁ (ERUDITA)

CÓMO JUGAR CON ZVYNDÁ

Zvynda es una erudita brillante con un don para la resolución de problemas, siempre con un dato relevante a mano sobre conocimiento científico o histórico.

Tu talento Planificar requiere que uses la acción Obtener ventaja con una de tus habilidades de Ilustración (Saber o Medicina). Interpreta cómo tu personaje da consejos valiéndose de su conocimiento para señalar vulnerabilidades de los demás.

Puedes ser frágil en combate, así que usa Esquivar (gastando 1 punto de concentración como reacción) para hacer que un enemigo atacante sufra una desventaja. Una vez por escena, puedes gastar ►► para usar la acción Recuperarse y recuperar 1d8 de salud y/o concentración.

Tu dolorial prestado puede llegar a ser muy potente. Inflige 1d6 + 3 de daño al impactar y, además, puedes gastar 1 carga para infligir 3 puntos de daño adicional.

Entre encuentros, durante un descanso corto, puedes usar esferas para recargar tu dolorial (recuperando 1 carga por cada marco infuso que drenas).

ARMADURA Y EQUIPO

Dolorial*

Navaja plegable (cuchillo)

Herramientas

- ◆ Un martillo pequeño
- ◆ Cinceles de diferentes tamaños
- ◆ Tenazas y alicates

Bolsa con material de erudición:

- ◆ Diapasón
- ◆ Cálamos
- ◆ Tinta
- ◆ Papel (10 hojas)
- ◆ Un libro de referencia sobre fabriales
- ◆ 1 vial de ácido (puede quemar a través de 6,5 centímetros cuadrados de piedra o metal en 1d4 turnos)

*Nota: tu dolorial te lo prestó una joven fervorosa llamada Rushu, una de las artífabrianas de la reina Navani Kholin. Si se rompe, deberás pagar 750 marcos para reponerlo.

MARCOS 6

PROPÓSITO

Expresar tu creatividad a través de inventos.

OBSTÁCULO

Tu curiosidad desmedida puede distraerte de lo que verdaderamente importa.

METAS

Investigar tecnología fabrial antigua.

TRASFONDO

Eres una científica del reino mercantil de Thaylenah. Tras años trabajando como aprendiz de bajo nivel en el gremio Vriztl, viajaste a las Llanuras Quebradas para convertirte en la pupila de una erudita alezi del principado de Sadeas llamada Eliah Matal.

La brillante Matal te anima a estudiar historia y arqueología, pero tu verdadera meta es aprender más sobre los fabriales, unos dispositivos alimentados por luz tormentosa. Esperas convertirte en una artífabriana, aplicando las lecciones del pasado para inspirar diseños innovadores del futuro.

CONEXIONES