

JUGADOR

RAZA Humano EDAD Viejo
 PROFESIÓN Mago - Elementalista
 DEBILIDAD Pusilánime. Siempre te quedas en retaguardia.

DRAGON BANE

APARIENCIA Alto y fibroso. Barba blanca y larga. Cejas pobladas. Mirada inquisitiva.

NOMBRE Aodhan el Archimaestro

FUE 8 CON 11 AGI 9 INT 16 VOL 18 CAR 14

AGOTADO ENFERMO ATURDIDO ENFADADO ASUSTADO DESANIMADO

BONIF. AL DAÑO FUE - BONIF. AL DAÑO AGI - MOVIMIENTO 8

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Bola de fuego
Columna
Encender
Flexible
Frio/Calor
Nube de humo
Ráfaga de viento

ORO
 PLATA 7
 COBRE

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ◆ 14 Alerta (INT) ◆ 4 Artesanía (FUE) ◆ 5 Atletismo (AGI) ◆ 14 Bestias (INT) ◆ 5 Cabalgar (AGI) ◆ 5 Caza y pesca (AGI) ◆ 14 Curación (INT) ◆ 5 Dedos ágiles (AGI) ◆ 14 Descubrir (INT) ◆ 6 Engañar (CAR) ◆ 10 Esquivar (AGI) ◆ 14 Idiomas (INT) ◆ 6 Interpretar (CAR) ◆ 7 Marinería (INT) ◆ 14 Mitos y leyendas (INT) ◆ 5 Nadar (AGI) ◆ 12 Persuadir (CAR) ◆ 6 Regatear (CAR) ◆ 10 Sigilo (AGI) ◆ 14 Supervivencia (INT) | <h3>HABILIDADES DE ARMAS</h3> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 5 Arcos (AGI) ◆ 5 Ballestas (AGI) ◆ 5 Cuchillos (AGI) ◆ 4 Espadas (FUE) ◆ 4 Hachas (FUE) ◆ 5 Hondas (AGI) ◆ 4 Lanzas (FUE) ◆ 4 Martillos (FUE) ◆ 4 Pelea (FUE) ◆ 10 Varas (AGI) <h3>HABILIDADES SECUNDARIAS</h3> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 14 Elementalismo (INT) ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ |
|---|---|

INVENTARIO

LÍMITE DE CARGA 4

1 Antorcha
 2 Libro de hechizos
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10

RECUERDO
Un viejo diario lleno de descubrimientos y experiencias.

OBJETOS DIMINUTOS
Yesca y pedernal

ARMADURA

DESVENTAJA EN:
 ◆ SIGILO ◆ ESQUIVAR
 ◆ ATLETISMO

CASCO

DESVENTAJA EN:
 ◆ ALERTA
 ◆ ATAQUES A DISTANCIA

◆ DESCANSO DE RONDA ◆ DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

18

ARMA/ESCUDO AGARRE ALCANCE DAÑO RESISTENCIA TIPOS

Vara 2m 2 D8 9 Contundente, embestidora

PUNTOS DE GOLPE

11

TIRADAS DE MUERTE ÉXITOS FALLOS

AODHAN EL ARCHIMAESTRO

El fuego te ha fascinado desde pequeño. Tu madre era hechicera y te llevó a una escuela de magos después de que incendiaras accidentalmente el granero de la granja familiar. En la escuela aprendiste los secretos de la magia, pero la sed de conocimientos más profundos te inquietaba. Ahora, tras años de largos viajes, te has unido a una compañía de aventureros para explorar el Valle Brumoso.

FLEXIBLE

◆ **Puntos de Voluntad:** 3

Al tirar una habilidad, puedes elegir usar otra habilidad a tu elección. Tienes que justificar cómo usas la habilidad seleccionada en lugar de la normal. El DJ tiene la última palabra, pero debería ser generoso.

MAGIA

◆ **Puntos de Voluntad:** variable

Puedes usar magia. Para más información sobre la magia, consulta el capítulo 5.



JUGADOR

RAZA Elfa EDAD Adulta
 PROFESIÓN Cazadora
 DEBILIDAD Intolerante. Los seres de la oscuridad, como los arcos y goblins, son malos y deben combatirse.

DRAGON BANE

APARIENCIA Tranquila y de pasos seguros. Ojos claro que analizan con sospecha a todo el mundo. Impaciente y veloz, tanto de pensamiento como a la hora de actuar.

NOMBRE Orla Luna de Plata

BONIF. AL DAÑO FUE D4 BONIF. AL DAÑO AGI D6 MOVIMIENTO 14

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Disparo doble
Paz interior

ORO _____
 PLATA 4
 COBRE _____

HABILIDADES

<ul style="list-style-type: none"> ◇ 12 Alerta (INT) ◇ 6 Artesanía (FUE) ◇ 14 Atletismo (AGI) ◇ 6 Bestias (INT) ◇ 7 Cabalgar (AGI) ◇ 14 Caza y pesca (AGI) ◇ 6 Curación (INT) ◇ 7 Dedos ágiles (AGI) ◇ 6 Descubrir (INT) ◇ 6 Engañar (CAR) ◇ 14 Esquivar (AGI) ◇ 6 Idiomas (INT) ◇ 5 Interpretar (CAR) ◇ 6 Marinería (INT) ◇ 6 Mitos y leyendas (INT) ◇ 14 Nadar (AGI) ◇ 5 Persuadir (CAR) ◇ 5 Regatear (CAR) ◇ 14 Sigilo (AGI) ◇ 12 Supervivencia (INT) 	<p>HABILIDADES DE ARMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ 14 Arcos (AGI) ◇ 7 Ballestas (AGI) ◇ 14 Cuchillos (AGI) ◇ 12 Espadas (FUE) ◇ 6 Hachas (FUE) ◇ 7 Hondas (AGI) ◇ 6 Lanzas (FUE) ◇ 6 Martillos (FUE) ◇ 6 Pelea (FUE) ◇ 7 Varas (AGI) <p>HABILIDADES SECUNDARIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____
--	--

INVENTARIO

LÍMITE DE CARGA 7

1 Antorcha
2 Carcaj (flechas con punta de hierro)
3 Cuerda
 4 _____
 5 _____
 6 _____
 7 _____
 8 _____
 9 _____
 10 _____

RECUERDO Un colmillo del trol que mató a tu hermana.

OBJETOS DIMINUTOS Yesca y pedernal

ARMADURA Cuero
 NIVEL DE ARMADURA 1
 DESVENTAJA EN:
 ◇ SIGILO ◇ ESQUIVAR
 ◇ ATLETISMO

CASCO _____
 NIVEL DE ARMADURA _____
 DESVENTAJA EN:
 ◇ ALERTA
 ◇ ATAQUES A DISTANCIA

◇ DESCANSO DE RONDA ◇ DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD 10

ARMA/ESCUDO	AGARRE	ALCANCE	DAÑO	RESISTENCIA	TIPOS
Arco largo	2m	100	D12	6	Perforante
Cuchillo	1m	13	D8	3	Sutil, perforante

PUNTOS DE GOLPE 15

TIRADAS DE MUERTE _____ ÉXITOS _____ FALLOS _____

ORLA LUNA DE PLATA

Creciste en los bosques tropicales del sur, siempre en busca de aventuras, pero también frustrada por las expectativas de disciplina y sensatez de tu familia. Después de que un trol atacara tu aldea y matara a muchos de tus parientes, decidiste emprender tu propio camino. Aún no sabes cuál es tu destino, pero has llegado a la conclusión de que viajar es parte de tu meta. Te has unido a un grupo de aventureros que se dirigen al Valle Brumoso para ver qué secretos esconde.

PAZ INTERIOR

◆ Puntos de Voluntad: —

Puedes meditar profundamente durante los descansos cortos. Te curas D6 PG y D6 PV extras y puedes recuperarte de un estado adicional. Durante tu meditación estás completamente inconsciente y no puedes despertarte.

DISPARO DOBLE

◆ Puntos de Voluntad: 3

Al atacar con un arco (no con una ballesta), puedes activar esta capacidad para disparar dos flechas en lugar de una. Haz una sola tirada, con una desventaja. Tira cada daño por separado. Puedes dirigir las flechas contra el mismo objetivo o contra dos diferentes.



MAKANDER DE MEDIABAHÍA

Eres el hijo menor del barón de Mediabahía, un feudo a muchos días de viaje hacia el este. Sabes que el título familiar pasará (inmerecidamente) a tu hermano mayor, así que decidiste labrarte tu propia fortuna. Te sientes muy orgulloso de tu nombre y tu honor y aceptas misiones que ayudan a los débiles y castigan a los malvados. Ahora te has unido a una compañía de aventureros, atraído por los rumores de tesoros en el Valle Brumoso.

FURIBUNDO

◆ **Puntos de Voluntad:** 3

Los anátidas suelen tener un temperamento colérico. Al hacer una tirada de habilidad, puedes activar esta capacidad (no consume acción) para obtener una ventaja. Ahora estás Enfadado. Esta capacidad no se puede usar para tirar INT o habilidades de INT.

PALMÍPEDO

◆ **Puntos de Voluntad:** —

Los anátidas tienen una ventaja en las tiradas de NADAR. Además, te mueves a tu velocidad normal dentro o debajo del agua.

PROTECTOR

◆ **Puntos de Voluntad:** 2

No dudas en encajar un golpe para proteger a tus amigos. Si tú y otro personaje jugador están a 2 metros del mismo enemigo y este intenta atacar al otro personaje, puedes activar esta capacidad para obligar al enemigo a atacarte a ti. Esta capacidad puede usarse fuera de turno y no cuenta como una acción.



KRISANNA LA AUDAZ

Creciste en una ciudad del oeste. Desde niña siempre se te ocurrían ideas descabelladas y retabas a tus amigos a correr riesgos cada vez mayores en los callejones. Te convertiste en una experta carterista y más tarde empezaste a robar en lujosas mansiones. Te atraparon y te metieron en la cárcel, pero escapaste poco después y desde entonces te mantienes alejada de las ciudades. Ahora vas en busca de nuevos retos y experiencias junto a un grupo de aventureros. Os dirigís al Valle Brumoso, donde según se dice podrás encontrar ambas cosas.

APUÑALAR POR LA ESPALDA

◆ **Puntos de Voluntad:** 3

Puedes activar esta capacidad al realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo que esté a 2 metros de otro personaje jugador. Tu ataque cuenta como un ataque furtivo, lo que significa que no se puede esquivar ni detener, obtienes una ventaja para la tirada y tiras un dado más de daño (es decir, 2D8 en lugar de D8). Esta capacidad solo se puede usar con un arma sutil (página 74). Activar esta capacidad no cuenta como una acción.

ESCURRIDIZA

◆ **Puntos de Voluntad:** 3

Puedes activar esta capacidad al esquivar un ataque para obtener una ventaja a la tirada de **ESQUIVAR**.



JUGADOR

RAZA Lupino EDAD Joven
 PROFESIÓN Guerrero
 DEBILIDAD Glotón. No sabes resistirte a una comida sabrosa.

DRAGON BANE

APARIENCIA Fibroso y cubierto de cicatrices.
De apariencia peligrosa para los desconocidos y reconfortante para los amigos. Cuidas bien tu ropa y sueles usar perfume.

NOMBRE Bastonn Mandibulasangrienta

BONIF. AL DAÑO FUE D6 BONIF. AL DAÑO AGI D4 MOVIMIENTO 14

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Instinto de caza
Veterano

ORO _____
 PLATA 2
 COBRE _____

HABILIDADES

<ul style="list-style-type: none"> ◇ 5 Alerta (INT) ◇ 7 Artesanía (FUE) ◇ 12 Atletismo (AGI) ◇ 5 Bestias (INT) ◇ 6 Cabalgar (AGI) ◇ 6 Caza y pesca (AGI) ◇ 5 Curación (INT) ◇ 6 Dedos ágiles (AGI) ◇ 5 Descubrir (INT) ◇ 4 Engañar (CAR) ◇ 12 Esquivar (AGI) ◇ 5 Idiomas (INT) ◇ 4 Interpretar (CAR) ◇ 5 Marinería (INT) ◇ 5 Mitos y leyendas (INT) ◇ 6 Nadar (AGI) ◇ 4 Persuadir (CAR) ◇ 4 Regatear (CAR) ◇ 12 Sigilo (AGI) ◇ 5 Supervivencia (INT) 	<h3>HABILIDADES DE ARMAS</h3> <ul style="list-style-type: none"> ◇ 6 Arcos (AGI) ◇ 6 Ballestas (AGI) ◇ 6 Cuchillos (AGI) ◇ 14 Espadas (FUE) ◇ 14 Hachas (FUE) ◇ 6 Hondas (AGI) ◇ 14 Lanzas (FUE) ◇ 14 Martillos (FUE) ◇ 14 Pelea (FUE) ◇ 6 Varas (AGI) <h3>HABILIDADES SECUNDARIAS</h3> <ul style="list-style-type: none"> ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____ ◇ _____
--	--

INVENTARIO LÍMITE DE CARGA

1 Antorcha
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10

RECUERDO Botella azul de perfume.

OBJETOS DIMINUTOS Yesca y pedernal

ARMADURA Cuero tachonado
 NIVEL DE ARMADURA 2
 DESVENTAJA EN:
 ◇ SIGILO ◇ ESQUIVAR
 ◇ ATLETISMO

CASCO _____
 NIVEL DE ARMADURA _____
 DESVENTAJA EN:
 ◇ ALERTA
 ◇ ATAQUES A DISTANCIA

DESCANSO DE RONDA ◇ DESCANSO CORTO ◇
PUNTOS DE VOLUNTAD
13

ARMA/ESCUDO	AGARRE	ALCANCE	DAÑO	RESISTENCIA	TIPOS
<u>Lanza larga</u>	<u>2m</u>	<u>4</u>	<u>2D8</u>	<u>9</u>	<u>Larga, perforante</u>
<u>Lanza corta</u>	<u>1m</u>	<u>36</u>	<u>D10</u>	<u>9</u>	<u>Perforante</u>

PUNTOS DE GOLPE
17

TIRADAS DE MUERTE _____ ÉXITOS _____ FALLOS _____

BASTONN MANDÍBULASANGRIENTA

Has venido de los páramos del norte en busca de trabajo, felicidad y las cosas buenas de la vida. Estabas cansado de las luchas tribales de tu pueblo y soñabas con otra vida en las tierras del sur. Allí trabajaste como mercenario, gladiador, escolta de caravanas y guardia, antes de unirse a una compañía de aventureros. Ahora te diriges al Valle Brumoso, atraído por los rumores de demonios, monstruos y poderosos enemigos.

INSTINTO DE CAZA

◆ **Puntos de Voluntad:** 3

Al activar esta capacidad, elige a una criatura que puedas oler (incluso si solo es su rastro) o ver y márcala como presa. Puedes seguir el olor de tu presa durante un día completo y gastar 1 PV extra (no consume acción) para obtener una ventaja en un ataque contra tu presa. Activar Instinto de caza en combate cuesta una acción.

VETERANO

◆ **Puntos de Voluntad:** 1

Si activas esta capacidad (no cuenta como acción) al comienzo de una ronda de combate, puedes conservar tu carta de iniciativa de la ronda anterior en vez de robar una nueva. Las reglas sobre combate e iniciativa aparecen en el capítulo 4.

