



ESPADA NEGRA
JUEGO DE ROL



BESTIARIO
VERSIÓN PARA IMPRESIÓN

REGLAS ESPECIALES I

Agresivo: el personaje arroja una runa adicional en los chequeos de impacto y daño, pero una menos en los chequeos de evitar el impacto o el daño.

Anciano: el personaje ha dejado atrás sus mejores tiempos en lo que al físico se refiere. Arroja una runa menos en los chequeos relacionados con los atributos físicos (pero solo una, independientemente de si invierte aguante o no).

Animal: la criatura no puede invertir aguante en esquivar o evitar el daño. Siempre lo invierte al intentar impactar o causar daño, mientras tenga puntos disponibles. Los animales tienen resistencias al daño propias de sus pieles que se aplican a los impactos que sufren en carne. No obstante se puede conseguir un impacto en una zona sensible, como los ojos, si el impacto supera la evasión definitiva del animal en más de cinco puntos.

Ataque de área: X: el personaje puede realizar X ataques, pero debe realizarlos todos contra enemigos diferentes. Estos se resuelven todos de forma simultánea, y el personaje solamente tiene que hacer un chequeo contra todos sus oponentes.



REGLAS ESPECIALES III

Inmunidad: el personaje no puede recibir daño de uno o varios tipos, como por ejemplo el daño por oscuridad.

Niño: el personaje no está para nada desarrollado y por lo tanto no puede defenderse por sus propios medios. No puede invertir puntos de aguante en sus acciones, y arroja una runa menos en todas ellas. Tiene un penalizador de dos puntos a sus chequeos de impacto y daño.

Obcecado: una vez el personaje haya atacado a un objetivo, este debe seguir atacando a ese mismo hasta que uno de los dos haya muerto, y solo entonces podrá seleccionar otro objetivo. En el caso de que se vea forzado a cambiar de objetivo en contra de su voluntad, deberá seguir atacando a ese nuevo objetivo.

Púber: al personaje le faltan unos pocos años para alcanzar su etapa adulta. Arroja una runa menos en sus chequeos (pero solo una, independientemente de si invierte aguante o no). Tiene un penalizador de un punto en sus chequeos de impacto y daño.

Regeneración: X: el personaje recupera X puntos de vida al final de cada turno.

Restauración: X: el personaje recupera X puntos de aguante al final de cada turno.

REGLAS ESPECIALES II

Bobo: los personajes bobos actúan siempre los últimos y siempre se los considera derrotados en cualquier comparación de iniciativa. Si hay dos personajes bobos oponiéndose, se determina al azar quien actúa primero.

Bono intacto (varios): el personaje cuenta con una bonificación que funcionará en tanto que no haya sufrido ningún daño en el cuerpo. Los daños en la armadura no se tienen en cuenta a este respecto.

Cobarde: la criatura es extremadamente cobarde. Si pierde la mitad de sus puntos de aguante o de vida intentará abandonar el combate usando la acción de huir o cualquier otra opción disponible.

Heridas ponzoñosas: Los personajes heridos por este personaje que sufran más daño que su SN ven reducidas sus curaciones posteriores en tantos puntos como la diferencia.

Incansable: el personaje no está sometido a las reglas normales de cansancio. Fruto de ello no tiene puntos de aguante ni puede invertirlas. Tampoco recibe el penalizador habitual por no tener puntos de aguante.

Inmune al dolor: el personaje no está sometido a las reglas normales de aturdimiento y nunca pierde su turno de actuación debido a impactos de armas.

MUTACIONES DEL CAOS I

Apéndice corruptor: después de que el personaje realice sus ataques, todos los presentes que no sean criaturas del caos absoluto deben realizar un chequeo del caos.

Apéndice hostil: el personaje puede realizar sus ataques dearmados causando tanto daño perforante como el doble de su potencia. En caso de que dañe a su oponente este último debe realizar un chequeo de corrupción del caos.

Ataque de carga: el personaje puede renunciar a atacar y arrojar runas durante todo el turno. En ese caso, en su nuevo turno podrá renunciar a su ataque (de nuevo) para realizar el ataque de carga. Causa tanto daño elemental como el resultado de arrojar veinte runas a tantos oponentes como la potencia sumada al nivel de la mutación. Solo es necesario realizar el chequeo de corrupción del caos al descargar el ataque.

Ataque instantáneo: el personaje puede activar esta cualidad después de resolver sus ataques convencionales. En ese caso realiza un ataque extra con el proyectil del caos contra un oponente al que supere en iniciativa. Causa la potencia más el nivel de mutación de daño de tipo oscuridad. Si el objetivo sufre daño debe realizar un chequeo de mutación de corrupción del caos.



MUTACIONES DEL CAOS III

Mutación explosiva: cuando el personaje ha recibido tanto tanto daño en su cuerpo como su vida, la mutación explota causando a todos los personajes presentes (incluyendo él mismo) tres veces la potencia de daño perforante. No se pueden arrojar runas para evitar el daño.

Potencia del caos: el personaje puede utilizar potencia del caos antes de atacar. En ese caso puede utilizar su potencia más el nivel de la mutación en lugar de su agilidad y/o fuerza cuando realiza chequeos hasta el final del turno si ese valor es superior al del atributo. En caso contrario añade el nivel de la mutación al atributo.

Regeneración del caos: El personaje puede usar esta habilidad después de atacar. Los personajes con mutaciones curan tantos puntos de daño (primero los del personaje y luego los de su armadura) como su potencia más el nivel de la mutación. Si este valor es mayor que la cantidad de daño sufrido en una herida, se repone también de los efectos de esa herida.

Salto de fase: El personaje puede usar esta cualidad después de atacar para aumentar su iniciativa en tantos puntos como su potencia más el nivel de la mutación.

MUTACIONES DEL CAOS II

Aura del caos: el personaje puede activar la mutación después de su ataque. El objetivo pierde un punto de aguante si su voluntad es inferior a la potencia del personaje más el nivel de la mutación. Si se da el caso, el personaje recibe tantos puntos de concentración como la potencia más el nivel de la mutación. Los puntos de aguante perdidos cuentan como el máximo que un personaje puede gastar en su turno.

Estructura incorpórea: el personaje obtiene un punto de evasión pero pierde un punto de resistencia elemental, a luz y a escudo sobrenatural.

Extremidades adicionales: el personaje cuenta con tantos brazos adicionales como su potencia. Cada brazo puede portar tanto peso como la mitad de su fuerza. Pierde cuatro puntos de evasión y cobertura (hasta un mínimo de cero).

Masa protectora: el personaje añade el doble de su potencia a su voluntad a efectos de puntos de vida y aturdimiento, pero su evasión se considera cero y no puede llevar armaduras.

Mutación anuladora: el personaje obtiene +1 a escudo sobrenatural y -1 a vida.

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Bobo.

Incansable.

Inmune al dolor.

ZOMBI

1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	0*
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	0
Cobertura	1	Daño	4 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección (vivos) 2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Alimentación de cuerpos: cuando un necrófago se alimenta de la carne de una de sus víctimas se vuelve tremendamente agresivo. Él y todos los demás necrófagos ganan una runa más en todos sus lanzamientos. Se acumula y dura diez turnos.

Contagio: los personajes a los que un necrófago cause más daño en cuerpo que su resistencia a la oscuridad sufre un punto parcial de corrupción de Taharda.

Incansable.

Inmune al dolor.

Obcecado.

NECRÓFAGO

1

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	8
Vida	4	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	4 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección (vivos) 4 Sigilo (emboscada) 3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Bobo.

Incansable.

Inmune al dolor.

Equipo: peto de cuero.

ZOMBI FUERTE

2

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	0*
Vida	9	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	0
Cobertura	4	Daño	4 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Bobo Detección (vivos) 2
Inmune al dolor Incansable

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Alimentación de cuerpos: cuando un necrófago se alimenta de la carne de una de sus víctimas se vuelve tremendamente agresivo. Él y todos los demás necrófagos ganan una runa más en todos sus lanzamientos. Se acumula y dura diez turnos.

Contagio: los personajes a los que un necrófago cause más daño en cuerpo que su resistencia a la oscuridad sufre un punto parcial de corrupción de Taharda.

Incansable.

Inmune al dolor.

Obcecado.

NECRÓFAGO LÍDER

2

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	4	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	9
Vida	7	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	4 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección (vivos) 4 Sigilo (emboscada) 3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Incansable.

Inmune al dolor.

Sangre ácida: cuando el muerto blanco sufre tres o más puntos de daño en un solo golpe proyecta

un ataque contra su oponente. Se deben arrojar 10 runas para la tirada de impacto. El daño es igual al que el muerto blanco haya sufrido, de tipo elemental.

Si el muerto blanco ha muerto, el daño ácido afectará a todos los personajes que tengan menos iniciativa que él.

Equipo: gran pico. Opcionalmente puede llevar una armadura de hasta 15 kg.

MUERTO BLANCO

4

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	3
Vida	18	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	3	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	7 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Grito de aullante: el aullante no ataca, sino que realiza un grito dañino que afecta a los vivos. El daño es el resultado de arrojar tres runas y sumar tres, de tipo oscuridad.

Incansable.

Inmune al dolor.

Protegido: los muertos vivos consideran al aullante como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra un aullante es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivos que no tengan esta capacidad.

AULLANTE

4

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	3	Potencia	3
Agilidad	1	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	0
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	0	Impacto	0	Alcance	0
Cobertura	0	Daño	0 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Percepción sobrenatural

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Daño oscuridad.

Incansable.

Inmunidad al daño físico (Con, Cor y Per).

Ver en la oscuridad: los espectros ven en la oscuridad más absoluta, por lo que no sufren penalizadores por poderes como "Crear oscuridad".

ESPECTRO

2

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	4
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	4 (Osc)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	-1	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	1
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Incansable.

Inmune al dolor.

Rencor del caballero de la muerte: arroja el doble de runas en sus chequeos de impacto y daño.

Al final de cada turno debe arrojar una runa por cada turno en el que ha estado actuando. En caso de obtener más de dos éxitos, se aturde tantos turnos como éxitos.

Equipo: espada larga, escudo redondo, armadura Najshet.

CABALLERO DE LA MUERTE

5

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	3
Vida	6	Estructura	15	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	6	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	6	Luz	2	Elemental	3
Cortante	8	Oscuridad	3	Sobrenatural	5
Perforante	10				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Incansable.

Inmune al dolor.

Seguidores: será muy poco frecuente que una masa de la muerte no vaya siempre acompañada por cuatro necrófagos y cuatro zombis como mínimo.

Equipo: hacha grande, hacha grande.

MASA DE MUERTE

7

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	3
Resistencia	2	Liderazgo	4	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	3
Vida	89	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	3/3	Alcance	1
Cobertura	1	Daño	6 (Cor)/6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	4
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	6
Perforante	2				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Daño de oscuridad: cuando el noctámbulo impacta causan tres puntos de daño de oscuridad además de su daño normal.

Incansable.

Odio de noctámbulo: mientras la criatura esté en la oscuridad lanza el doble de runas en sus tiradas de combate.

Poderes de oscuridad: el noctámbulo puede usar poderes de la esfera de oscuridad y odio a hasta nivel tres.

Ver en la oscuridad: los noctámbulos ven en la oscuridad más absoluta, por lo que no sufren penalizadores por poderes como "Crear oscuridad".

Equipo: espada corta, espada corta, armadura de guerra eridia.

NOCTÁMBULO

8

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	5
Vida	12	Estructura	10	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4/4	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	5 (Cor)/5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	0	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	3				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Daño de oscuridad: cuando los vampiros impactan causan tres puntos de daño de oscuridad además de su daño normal.

Incansable.

Ver en la oscuridad: los vampiros ven en la oscuridad más absoluta, por lo que no sufren penalizadores por poderes como "Crear oscuridad".

VAMPIRO

1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	7
Vida	1	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	4	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	4	Daño	4 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección (vivos)	4	Sigilo (emboscadas)	3		
-------------------	---	---------------------	---	--	--

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Explosión: cuando un purulento causa un impacto en su oponente, ambos sufren tanto daño de tipo elemental como el resultado de arrojar cinco runas y sumar dos.

Incansable.

Obcecado.

PURULENTO

2

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	2
Vida	10	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	1 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Corrupción: Cada turno arroja cuatro runas. Todos los personajes con inferior resistencia a la oscuridad al resultado se añaden un punto de corrupción de Taharda, y quedan aturcidos el turno en curso y el siguiente.

Incansable.

Inmune al dolor.

Protegido: Los muertos vivientes consideran al corruptor como una criatura especial y la protegen con su vida. Para declarar un ataque contra un corruptor es necesario tener más iniciativa que el número de muertos vivientes que no tengan esta capacidad.

CORRUPTOR

3

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	4
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	4
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	0	Impacto	0	Alcance	0
Cobertura	0	Daño	0	(Con)	0

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Daño de oscuridad: cuando las cabezas flotantes impactan causan tres puntos de daño de oscuridad además de su daño normal.

Incansable.

Inmune al dolor.

Ver en la oscuridad: las cabezas flotantes ven en la oscuridad más absoluta, por lo que no sufren penalizadores por poderes como "Crear oscuridad".

CABEZA FLOTANTE

1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	3
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	2
Vida	3	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	4	Impacto	3	Alcance	0
Cobertura	4	Daño	5	(Per)	0

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	2
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Incansable.

Inmune al dolor.

Vómito de bilioso: El bilioso debe cargar su ataque invirtiendo hasta tres turnos. El vómito impacta automáticamente. Causa tres puntos de daño de tipo elemental por cada turno cargándolo.

BILIOSO

1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	1	Defensa	1
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	0
Vida	8	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	0	Alcance	0
Cobertura	1	Daño	0	(Con)	0

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Bobo.

Incansable.

Obcecado.

Succión: El gusano blanco queda enganchado al cuerpo de cada víctima tras impactarlo. Todos los turnos que siga con vida le causa tres puntos de daño elemental sin necesidad de realizar chequeo alguno. No realiza ataque normal en este caso.

GUSANO BLANCO

1

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	0*
Vida	18	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	0	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	0	Daño	0	(Con)	0

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Incansable.

Ver en la oscuridad: Las sombras ven en la oscuridad más absoluta, por lo que no sufren penalizadores por poderes como "Crear oscuridad".

SOMBRA

2

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	3
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	3
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	6	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	6	Daño	4 (Osc)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Agresivo.

Animal.

LOBO

2

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	7
Vida	9	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	6	Alcance	0
Cobertura	2	Daño	3 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	2				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Agresivo.

Animal.

Cobarde.

HIENA

1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	6	Alcance	0
Cobertura	2	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Agresivo.

Animal.

OSO

5

ATRIBUTOS

Fuerza	5	Voluntad	5	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	3
Vida	15	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	0
Cobertura	1	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	5
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	7
Perforante	3				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Animal.

LEOPARDO**3****ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	5	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	6	Alcance	0
Cobertura	2	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES**REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**

Agresivo.

Animal.

GORILA**6****ATRIBUTOS**

Fuerza	4	Voluntad	6	Potencia	2
Agilidad	4	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	6
Vida	18	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	4	Alcance	0
Cobertura	2	Daño	5 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	4
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	8
Perforante	3				

HABILIDADES**REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**

Agresivo.

Animal.

RAPAZ**1****ATRIBUTOS**

Fuerza	1	Voluntad	1	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	9
Vida	3	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	7	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	3 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	1
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES**REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**

Agresivo.

Animal.

LOBO DE FAREGORN**4****ATRIBUTOS**

Fuerza	4	Voluntad	4	Potencia	3
Agilidad	4	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	8
Vida	12	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	6	Alcance	0
Cobertura	2	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	4
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	6
Perforante	3				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Animal.

OSO DE FAREGORN 8

ATRIBUTOS

Fuerza	6	Voluntad	6	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	4	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	20	Recuperación	4	Iniciativa	4
Vida	18	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	0
Cobertura	1	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	2	Elemental	6
Cortante	4	Oscuridad	2	Sobrenatural	8
Perforante	4				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Agresivo.

Animal.

CORURESH DE FAREGORN 18

ATRIBUTOS

Fuerza	8	Voluntad	10	Potencia	4
Agilidad	4	Inteligencia	1	Defensa	4
Resistencia	4	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	5
Vida	60	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	8 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	4	Luz	4	Elemental	8
Cortante	6	Oscuridad	4	Sobrenatural	14
Perforante	6				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: porra.

CAMPESINO 1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	1
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	3	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	2 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Agricultura	2	Carpintería	1
Cocina	1	Ganadería	2
Manejo de maza	1		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Agresivo.

Animal.

HIENA DE NADRUNEB 4

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	4	Potencia	2
Agilidad	4	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	0*	Iniciativa	10
Vida	12	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	6	Alcance	0
Cobertura	2	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	6
Perforante	2				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Extremidades adicionales VI: puede realizar cuatro ataques (en sus otros dos brazos lleva escudos).

Equipo: armadura de escamas, escudo grande, espada eridia.

INSISTENCIA MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	4	Potencia	4
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	4	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	20	Recuperación	4	Iniciativa	6
Vida	12	Estructura	15	Energía	1

COMBATE

Evasión	0	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	5	Daño	6	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	1	Elemental	3
Cortante	5	Oscuridad	1	Sobrenatural	5
Perforante	7				

HABILIDADES

Combate Conjunto		Concentración	1
Esfera Fin	4		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Apéndice corruptor.

Ataque instantáneo.

Extremidades adicionales V: puede atacar cinco veces.

Equipo: armadura Ollvaror y espada corta.

MEZQUINDAD MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	6	Potencia	3
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	0	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	5
Vida	18	Estructura	12	Energía	3

COMBATE

Evasión	0	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	6	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	3	Elemental	4
Cortante	4	Oscuridad	3	Sobrenatural	9
Perforante	4				

HABILIDADES

Combate Conjunto		Concentración	3
Esfera Caos	3	Esfera Destrucción	3
Esfera Nada	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Potencia del caos.

Equipo: armadura gangraciana completa, gran hacha gunear.

CRUELDAD MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	5	Voluntad	4	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	7
Vida	12	Estructura	16	Energía	1

COMBATE

Evasión	0	Impacto	3	Alcance	2
Cobertura	8	Daño	9	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	4	Luz	2	Elemental	5
Cortante	6	Oscuridad	2	Sobrenatural	6
Perforante	6				

HABILIDADES

Combate Conjunto		Concentración	2
Esfera Odio	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Masa protectora: Blando menor tiene voluntad 12 a efectos de aturdimiento.

Regeneración del caos.

Equipo: gran hacha gunear.

BLANDO MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	5	Voluntad	4	Potencia	4
Agilidad	2	Inteligencia	1	Defensa	3
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	36	Estructura	0	Energía	2

COMBATE

Evasión	0	Impacto	3	Alcance	2
Cobertura	0	Daño	9	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	3	Elemental	5
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	7
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate Conjunto		Concentración	3
Esfera Ira	4	Esfera Odio	4

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Ataque de carga II.

Equipo: armadura de placas, hacha gunear.

DESIDIA MENOR

12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	4	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	3
Resistencia	4	Liderazgo	1	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	20	Recuperación	4	Iniciativa	5
Vida	12	Estructura	1	Energía	2

COMBATE

Evasión	1	Impacto	3	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	8	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	3	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	3	Sobrenatural	7
Perforante	4				

HABILIDADES

Combate Conjunto		Concentración	3
Esfera Fin	3	Esfera Oscuridad	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Potencia del caos.

Equipo: armadura de la guardia real, espada gunear.

BRUSQUEDAD MENOR

12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	4
Agilidad	3	Inteligencia	4	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	1	Energía	1

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	8	Daño	7	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	3	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	3	Sobrenatural	5
Perforante	4				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Lucha	4		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Potencia del caos II.

Salto de fase.

Equipo: armadura de guerra eridia, espada larga.

INCONSTANCIA MENOR

12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	5
Agilidad	1	Inteligencia	4	Defensa	1
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	7
Vida	9	Estructura	10	Energía	3

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	5	Daño	6	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	1	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	1	Sobrenatural	4
Perforante	3				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	1
Esfera Caos	5	Esfera Fin	5
Esfera Oscuridad	5		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Ataque instantáneo.

Equipo: armadura de guerra eridia, lanza de guerra.

SIMPLEZA MENOR

12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	3
Agilidad	5	Inteligencia	2	Defensa	4
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	1
Vida	9	Estructura	10	Energía	1

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	4
Cobertura	5	Daño	7	(Pen)	

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	4	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	4	Sobrenatural	7
Perforante	3				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	4
Esfera Destrucción	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Aura del caos.

Potencia del caos.

Equipo: armadura de guerra eridia, mandoble.

OSTENTOSIDAD MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	5
Agilidad	4	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	10	Energía	2

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	7	Daño	7 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	3				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	2
Esfera Mentira	5	Esfera Nada	5

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Regeneración del caos.

Salto de fase.

Equipo: armadura artesanal gunear, escudo pesado, maza ligera.

COBARDÍA MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	4	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	20	Recuperación	4	Iniciativa	5
Vida	9	Estructura	17	Energía	2

COMBATE

Evasión	0	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	9	Daño	6 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	4	Luz	2	Elemental	4
Cortante	6	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	7				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	2
Esfera Nada	2	Esfera Protección	2
Táctico experto			

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Aura del caos II.

Equipo: armadura artesanal gunear, mangual, mangual.

DESENFRENO MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	6	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	5
Vida	18	Estructura	14	Energía	1

COMBATE

Evasión	0	Impacto	4/4	Alcance	1
Cobertura	7	Daño	4 (Cont)/4 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	4	Luz	2	Elemental	4
Cortante	5	Oscuridad	2	Sobrenatural	8
Perforante	5				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	2
Esfera Ira	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Potencia del caos.

Equipo: almádena.

TEMERIDAD MENOR 10

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	8	Potencia	4
Agilidad	2	Inteligencia	0	Defensa	1
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	3
Vida	24	Estructura	0	Energía	1

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	8 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	4
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	9
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	1
Esfera Ira	4		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Estructura incorpórea.

Potencia del caos.

Salto de fase.

Equipo: armadura ligera eridia, espada eridia, espada eridia.

FALSEDAD MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	4
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	3
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	7	Energía	3

COMBATE

Evasión	4	Impacto	4/4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	6 (Cor)/6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	3	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Fin	4	Esfera Mentira	4
Esfera Nada	4		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Mutación explosiva.

Equipo: armadura de guerra eridia, escudo grande, espada eridia.

CODICIA MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	4
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	7
Vida	9	Estructura	13	Energía	1

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	3	Elemental	3
Cortante	4	Oscuridad	3	Sobrenatural	6
Perforante	5				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Oscuridad	4		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Potencia del caos II.

Táctico completo: Belicosidad menor puede usar todas las cualidades especiales de la Habilidad Táctica.

Equipo: alabarda, armadura de guerra eridia.

BELICOSIDAD MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	4
Resistencia	3	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	8
Vida	6	Estructura	10	Energía	2

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	3
Cobertura	6	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	4	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	4	Sobrenatural	6
Perforante	3				

HABILIDADES

Concentración	4	Esfera Lucha	3
Esfera Odio	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Ataque instantáneo.

Salto de fase.

Equipo: armadura de la guardia real, espada corta, espada corta.

CONVENIENCIA MENOR 10

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	4
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	7
Vida	6	Estructura	1	Energía	2

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4/4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	6 (Cor)/6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	3	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	3	Sobrenatural	5
Perforante	4				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Fin	4	Esfera Mentira	4

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Aura del caos.

Equipo: armadura ligera eridia, espada larga.

INSENSATO MENOR 7

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	4
Agilidad	4	Inteligencia	4	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	10
Vida	6	Estructura	7	Energía	1

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	6	Daño	6	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	3	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	3	Sobrenatural	5
Perforante	2				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Mentira	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Aura del caos II.

Salto de fase.

Equipo: cota de mallas del ejército regular, lanza ligera.

INDIFERENCIA MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	5
Agilidad	1	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	7
Vida	6	Estructura	8	Energía	3

COMBATE

Evasión	2	Impacto	5	Alcance	3
Cobertura	4	Daño	6	(Per)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	2
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	2
Esfera Caos	5	Esfera Mentira	5
Esfera Oscuridad	5	Táctico experto	

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Aura del caos.

Regeneración del caos.

Equipo: cota de mallas de la legión del sur, lanza de guerra.

ARROGANCIA MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	4	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	9
Vida	9	Estructura	9	Energía	2

COMBATE

Evasión	2	Impacto	5	Alcance	4
Cobertura	5	Daño	7	(Per)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	3				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	2
Esfera Caos	2	Esfera Nada	3
Táctico experto			

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Ataque instantáneo.

Salto de fase.

Equipo: armadura de escamas, escudo redondo, espada larga.

INCONSCIENCIA MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	6
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	8
Vida	6	Estructura	11	Energía	2

COMBATE

Evasión	2	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	10	Daño	6	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	5				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	2
Esfera Caos	5	Esfera Destrucción	5

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Aura del caos II.

Equipo: armadura de guerra eridia, espada eridia, espada eridia..

INDECISIÓN MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	7
Vida	9	Estructura	10	Energía	2

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	7	Daño	6 (Cort)	2 Ataques	

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	3	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	3	Sobrenatural	6
Perforante	3				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	2
Esfera Caos	3	Esfera Fin	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Apéndice hostil.

Mutación inútil.

Mutación inútil

FALTA DE PERSONALIDAD MENOR 5

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	7	Potencia	4
Agilidad	4	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	1	Liderazgo	0	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	5	Recuperación	1	Iniciativa	5
Vida	21	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	8 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	9
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Regeneración del caos.

Equipo: armadura de la fundadora, pico tírtico, pico tírtico.

INDIVIDUALISMO MENOR 12

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	5	Potencia	1
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	3
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	6
Vida	15	Estructura	13	Energía	1

COMBATE

Evasión	2	Impacto	3/3	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	6 (Per)/6 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	4	Luz	3	Elemental	4
Cortante	4	Oscuridad	3	Sobrenatural	8
Perforante	4				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Ira	1	Penetración	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Apéndice hostil.

Salto de fase.

ANODINIDAD MENOR 7

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	5	Potencia	3
Agilidad	5	Inteligencia	1	Defensa	3
Resistencia	2	Liderazgo	0	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	15	Estructura	0	Energía	2

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	6 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	3	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	8
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Fin	3	Esfera Oscuridad	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: espada Trilbanson, proteccion ligera de cuero, rodela.

ESPADA DE ALQUILER DORMENIA 3

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	8
Vida	6	Estructura	5	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	2
Cobertura	5	Daño	5 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	3				

HABILIDADES

Abrir cerraduras	3	Detección	2
Engañar	2	Historia	2
Manejo de espada	3	Robo	2
Sigilo	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: portra de villano.

MATÓN DORMENIO 2/1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	3	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	3 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Abrir cerraduras	2	Deteccion	1
Engañar	2	Manejo de maza	2
Orientación	1	Robo	1
Sigilo	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: lanza ligera.

SOLDADO DEL EJÉRCITO REGULAR 1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	7
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	3	Alcance	3
Cobertura	3	Daño	4 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Agricultura	1	Ganadería	1
Manejo de lanza	1	Orientación	1
Pesca	2	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: espada de bandido, peto de cuero.

MATÓN VETERANO 3

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	10
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	3
Cobertura	6	Daño	6 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Detección	2	Engañar	2
Finanzas	2	Manejo de espada	3
Manejo de maza	2	Orientacion	2
Sigilo	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: cota de mallas, escudo redondo, espada larga.

SOLDADO DE LA LEGIÓN DEL SUR 1

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	1
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	11	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	3	Alcance	2
Cobertura	6	Daño	4	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	5				

HABILIDADES

Agricultura	1	Detección	1
Ganadería	1	Manejo de espada	1
Orientación	1	Sigilo	1
Supervivencia	1		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: cota de mallas, escudo redondo, espada larga.

VETERANO DE LA LEGIÓN DEL SUR 3

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	11	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	6	Daño	4	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	5				

HABILIDADES

Agricultura	1	Detección	1
Ganadería	1	Historia	1
Manejo de espada	2	Orientación	1
Sigilo	2	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: lanza de guerra, cota de mallas ligera.

VETERANO DEL EJÉRCITO REGULAR 1

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	1
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	8
Vida	6	Estructura	8	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	3	Alcance	4
Cobertura	4	Daño	5	(Per)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Agricultura	1	Ganadería	1
Manejo de lanza	1	Nadar/Bucear	1
Orientación	1	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: lanza ligera, peto de cuero.

SOLDADO DE LA CABALLERÍA LIGERA 3

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	10
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	3
Cobertura	6	Daño	6	(Per)	

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Agricultura	1	Detección	1
Ganadería	1	Hípica	2
Manejo de lanza	2	Orientación	1
Rastreo/Caza	1	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**Equipo:** armadura de placas, escudo redondo, espada larga.**SOLDADO DE LA CABALLERÍA PESADA** 3**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	1
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	5	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	13	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	7	Daño	4	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	6				

HABILIDADES

Detección	1	Escalada	1
Hípica	2	Historia	2
Manejo de espada	2	Manejo de lanza	2
Orientación	1	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**Equipo:** cota de mallas, escudo redondo, espada larga.**HERMANO ILUMINADO** 3**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	9	Estructura	11	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	5	(Con)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	1	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	1	Sobrenatural	4
Perforante	5				

HABILIDADES

Detección	2	Escalada	1
Manejo de maza	2	Nadar/Bucear	1
Orientación	2	Pesca	1
Rastreo/Caza	1	Supervivencia	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**NOBLE APROVECHADO** 2**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	4
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	0	(Con)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Artes	1	Engañar	2
Finanzas	2	Hípica	1
Historia	2	Interpretar	1
Leyes	2	Seducir	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**NOBLE CAPACITADO** 3/1**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	0	(Con)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Artes	2	Engañar	2
Finanzas	3	Hípica	2
Historia	2	Interpretar	2
Leyes	3	Seducir	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: espada Taunori, peto de cuero.

CORRECTOR POSICIONADO 7**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	3
Agilidad	2	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	7
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	6	Daño	4	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Detección	3	Engañar	3
Historia	3	Leyes	3
Manejo de espada	3	Medicina	3
Ritos	3	Sigilo	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: espada Fedder, protección ligera de cuero.

CORRECTOR INICIADO 3**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	3	Defensa	0
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	4	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	1
Cobertura	4	Daño	3	(Per)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	0	Sobrenatural	2
Perforante	2				

HABILIDADES

Detección	3	Engañar	3
Historia	2	Leyes	2
Manejo de espada	2	Medicina	2
Ritos	2	Sigilo	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: maza ligera, peto de cuero.

AGENTE DE LA CORRECCIÓN 1**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	4	(Con)	

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	1	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	2				

HABILIDADES

Agricultura	1	Detección	1
Engañar	1	Ganadería	1
Leyes	1	Manejo de mangual	1
Manejo de maza	1	Sigilo	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: maza ligera, peto de cuero.

MATÓN DE LA CORRECCIÓN 1**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	1	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	4
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	5	(Con)	

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	1	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	2				

HABILIDADES

Detección	1	Historia	1
Leyes	1	Manejo de mangual	2
Manejo de maza	2	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: escudo redondo, maza ligera, protección completa de cuero.

AGENTE DE CONFIANZA DE LA CORRECCIÓN 3

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	9	Estructura	8	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	9	Daño	6 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	4				

HABILIDADES

Detección	3	Engañar	2
Historia	2	Leyes	2
Manejo de maza	3	Sigilo	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: armadura de guerra eridia, escudo grande, espada corta.

PELTASTA ERIDIO 3

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	13	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	1	Elemental	3
Cortante	4	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	5				

HABILIDADES

Historia	2	Leyes	2
Manejo de espada	4	Manejo de lanza	4
Orientación	2	Supervivencia	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: alabarda ligera, armadura de la fundadora, escudo pesado.

INFANTE PESADO ERIDIO 6

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	7
Vida	9	Estructura	16	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	3	Alcance	3
Cobertura	9	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	4	Luz	2	Elemental	4
Cortante	5	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	6				

HABILIDADES

Historia	2	Leyes	3
Manejo de alabarda	5	Manejo de espada	5
Manejo de lanza	4	Orientación	3
Supervivencia	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: armadura de guerra eridica, escudo grande, espada corta.

SOLDADO ERIDIO VETERANO 5

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	6
Vida	9	Estructura	13	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

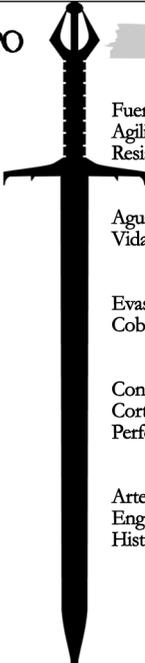
Contundente	3	Luz	2	Elemental	3
Cortante	4	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	5				

HABILIDADES

Historia	2	Leyes	3
Manejo de espada	4	Manejo de lanza	4
Orientación	3	Supervivencia	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

ADARTOS ERIDIO 3/1



ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	0 (Con)		

RESISTENCIAS

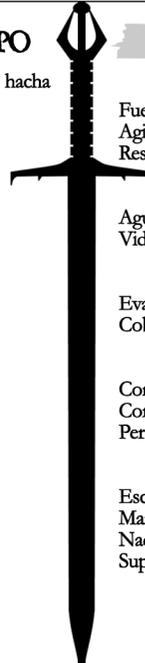
Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Artes	2	Detección	3
Engañar	3	Finanzas	3
Historia	3	Leyes	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

GUERRERO SIGVAR 5/4



Equipo: armadura completa de cuero, gran hacha guneat.

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	6
Vida	9	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	3	Alcance	2
Cobertura	8	Daño	8 (Cor)		

RESISTENCIAS

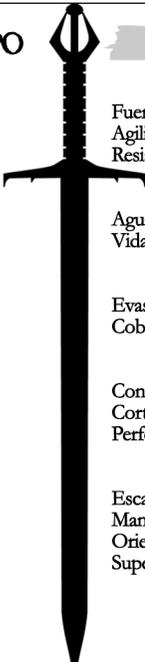
Contundente	1	Luz	1	Elemental	4
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Escalada	2	Historia	3
Manejo de espada	3	Manejo de hacha	4
Nadar/Bucear	2	Orientación	3
Supervivencia	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

GUERRERO FOSRODR 3



Equipo: lanza ligera, peto de cuero.

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	1
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	8
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	3
Cobertura	6	Daño	5 (Per)		

RESISTENCIAS

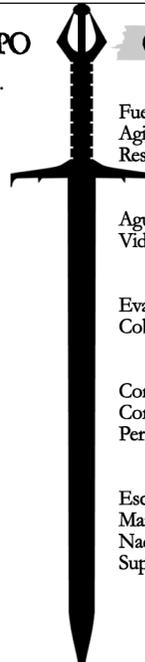
Contundente	1	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Escalada	2	Hípica	2
Manejo de lanza	3	Manejo de mangual	2
Orientación	2	Rastreo/Caza	2
Supervivencia	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

GUERRERO OLLVAROR 3



Equipo: armadura Ollvaror, martillo de guerra.

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	5
Vida	9	Estructura	12	Energía	0

COMBATE

Evasión	0	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	7 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	2	Elemental	3
Cortante	4	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	4				

HABILIDADES

Escalada	2	Historia	2
Manejo de hacha	2	Manejo de maza	3
Nadar/Bucear	2	Orientación	2
Supervivencia	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: escudo redondo, maza ligera, peto de cuero.

GUERRERO EORLEIK 3**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	9	Estructura	8	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	7	Daño	5 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	4				

HABILIDADES

Manejo de mangual	3	Manejo de maza	2
Nadar/Bucear	2	Orientación	2
Pesca	2	Rastreo/Caza	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: cota de mallas, mandoble.

SOLDADO ASGEIFR 3**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	9	Estructura	9	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	5	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	3				

HABILIDADES

Escalada	2	Historia	2
Manejo de espada	3	Manejo de maza	2
Orientación	2	Pesca	2
Supervivencia	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**SABIO DEL CLAN** 3/1**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	3	Defensa	0
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	0	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	5 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	0	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	0	Sobrenatural	2
Perforante	0				

HABILIDADES

Cocina	1	Finanzas	2
Herbolaria/Recolec.	1	Historia	2
Manejo de lanza	1	Medicina	2
Orientación	1	Peletería	2
Pesca	1	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: maza ligera, protección ligera de cuero.

ESCLAVO ESCUDERO 2**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	4	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	4	Daño	5 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	2				

HABILIDADES

Cocina	1	Ganadería	1
Manejo de maza	2	Minería	1
Orientación	1	Peletería	2
Pesca	1	Rastreo/Caza	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

FUNCIONARIO HARRASSIANO 1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	4
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	0	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	5 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección	1	Engañar	1
Finanzas	1	Historia	2
Leyes	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

FUNCIONARIO DEL MINISTERIO 5/3

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	3	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	5
Vida	9	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	0	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	5 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección	3	Engañar	4
Finanzas	3	Historia	3
Leyes	4		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

ESPIA HARRASSIANO 3

Equipo: daga, daga, protección ligera de cuero.

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	4	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4/4	Alcance	0
Cobertura	4	Daño	2 (Cor)/2 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Abrir cerraduras	2	Detección	3
Disfraces	2	Engañar	2
Historia	2	Leyes	2
Manejo de espada	2	Sigilo	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

ASESINO HARRASSIANO 7/6

Equipo: espada corta, peto de cuero.

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	7
Vida	9	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	2				

HABILIDADES

Abrir cerraduras	3	Detección	3
Disfraces	3	Engañar	3
Hípica	3	Leyes	3
Manejo de espada	4	Sigilo	4

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: armadura de Carsij, escudo redondo, espada larga.

CARSIJ

3

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	1	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	8	Daño	4	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	2	Luz	2	Elemental	3
Cortante	3	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	5				

HABILIDADES

Hípica	4	Leyes	2
Manejo de espada	2	Manejo de lanza	3
Orientación	2	Supervivencia	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: espada larga, peto de cuero.

CABALLERÍA SARIANA

3

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	6	Daño	4	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Hípica	3	Manejo de espada	2
Orientación	2	Rastro/Caza	3
Supervivencia	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: maza ligera, peto de cuero.

MATÓN DE PUESTO AVANZADO

2

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	1
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	6	Daño	6	(Con)	

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	1	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	2				

HABILIDADES

Detección	2	Finanzas	2
Manejo de espada	3	Manejo de lanza	2
Manejo de maza	3	Robo	2
Sigilo	2		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: armadura completa de cuero, escudo redondo, espada larga.

DEFENSOR LEALISTA HARRASSIANO

7

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	3	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	7
Vida	6	Estructura	8	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	9	Daño	5	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	4				

HABILIDADES

Detección	3	Historia	3
Leyes	3	Manejo de espada	3
Manejo de maza	3	Medicina	3
Orientación	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**Equipo:** armadura Najshet, escudo grande, espada corta.**GUARDIA REAL NAJSHET** 3**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	9	Estructura	16	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	5	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	1	Elemental	3
Cortante	6	Oscuridad	1	Sobrenatural	4
Perforante	7				

HABILIDADES

Escalada	3	Historia	3
Manejo de espada	3	Nadar/Bucear	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**Equipo:** armadura Najshet, escudo grande, espada corta.**GUARDIA REAL NAJSHET VETERANO** 6**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	3
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	5
Vida	9	Estructura	16	Energía	0

COMBATE

Evasión	1	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	7	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	2	Elemental	3
Cortante	6	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	7				

HABILIDADES

Escalada	4	Historia	4
Manejo de espada	4	Nadar/Bucear	4

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**Equipo:** lanza ligera.**FURIA** 1**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	5	Recuperación	1	Iniciativa	8
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	3
Cobertura	3	Daño	4 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección	1	Escalada	1
Manejo de lanza	2	Ritos	1
Sastrería	1	Sigilo	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO**Equipo:** mandoble**CAMPEONA FURIA** 3/2**ATRIBUTOS**

Fuerza	3	Voluntad	4	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	1	Liderazgo	1	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	5	Recuperación	1	Iniciativa	7
Vida	12	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	2
Cobertura	3	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección	2	Escalada	1
Manejo de espada	3	Ritos	2
Seducir	1	Sigilo	3

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: espada corta, daga, peto de cuero.

LIDER FURIA

3

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4/4	Alcance	1/0
Cobertura	6	Daño	4 (Cor)/2 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	1	Elemental	2
Cortante	2	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	2				

HABILIDADES

Detección	3	Engañar	3
Escalada	1	Escapismo	1
Manejo de espada	2	Ritos	2
Sastrería	1		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: daga, daga.

SACERDOTISA FURIA

3/2

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	1
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	3/3	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	2 (Cor)/2 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	1	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	1	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección	1	Manejo de espada	1
Ritos	3	Sastrería	2
Seducir	3	Sigilo	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: lanza de guerra, peto de cuero.

GUERRERO TRIBAL LANCERO

3

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	8
Vida	6	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	6
Cobertura	6	Daño	6 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	3
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	2				

HABILIDADES

Detección	1	Escalada	2
Manejo de lanza	3	Orientación	3
Rastreo/Caza	2	Ritos	1
Sigilo	2	Supervivencia	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: porra.

LADRÓN

1

ATRIBUTOS

Fuerza	1	Voluntad	1	Potencia	1
Agilidad	2	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	5
Vida	3	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	3	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	2 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	1
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

Disfraces	1	Engañar	1
Escapismo	1	Manejo de maza	1
Robo	2	Sigilo	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: espada corta, daga.

ZOBAGAR ADIA (3/2)**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	9	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4/4	Alcance	1/0
Cobertura	3	Daño	5 (Cor)/3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Detección	2	Disfraces	2
Escalada	2	Manejo de espada	3
Manejo de pico	2	Orientación	1
Sigilo	3	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: pico de guerra.

ZOBAGAR ZITAKODA (2/1)**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	2	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	9	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	6 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Agricultura	2	Detección	1
Ganadería	2	Manejo de pico	1
Orientación	1	Sigilo	1
Supervivencia	1		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: pico de guerra.

ZOBAGAR URKE (3/2)**ATRIBUTOS**

Fuerza	2	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	15	Recuperación	3	Iniciativa	6
Vida	9	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	2	Alcance	1
Cobertura	3	Daño	6 (Per)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Agricultura	1	Detección	2
Escalada	1	Ganadería	1
Manejo de pico	1	Orientación	1
Sigilo	2	Supervivencia	1

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Equipo: armadura completa de cuero, pico de guerra, espada corta.

EXALTADO DE ARMURESEVOR (6/5)**ATRIBUTOS**

Fuerza	4	Voluntad	4	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	2	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	10	Recuperación	2	Iniciativa	6
Vida	12	Estructura	6	Energía	0

COMBATE

Evasión	2	Impacto	3/4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	6 (Per)/5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	1	Luz	2	Elemental	4
Cortante	2	Oscuridad	2	Sobrenatural	6
Perforante	2				

HABILIDADES

Escalada	3	Manejo de espada	4
Manejo de mangual	2	Manejo de maza	2
Manejo de pico	3	Nadar/Bucear	2
Orientación	3	Supervivencia	2

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM

1

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	1	Potencia	1
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	1	Liderazgo	0	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	1	Iniciativa	9
Vida	3	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	3
Perforante	0				

HABILIDADES

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Huida sobrenatural: cuando el gharam Zil obtiene todo fracasos en su chequeo de resistencia de Gharam escapa automáticamente, sin ningún chequeo.

Impacto sobrenatural: cuando el gharam Zil obtiene todo fracasos en su chequeo de resistencia de Gharam escapa automáticamente, sin ningún chequeo.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM ZIL

8

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	1
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	2	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	4	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	4	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM IAI

8

ATRIBUTOS

Fuerza	1	Voluntad	1	Potencia	4
Agilidad	6	Inteligencia	1	Defensa	4
Resistencia	3	Liderazgo	3	Extensión	4

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	3	Iniciativa	12
Vida	3	Estructura	0	Energía	4

COMBATE

Evasión	3	Impacto	0	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	0 (Con)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	4	Elemental	1
Cortante	0	Oscuridad	4	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	4
Concentración predictiva		Esfera Amor	4
Esfera Luz	4	Esfera Protección	4
Esfera Vida	4	Táctico experto	

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Ira de Nueb: el gharam Nueb tiene afinidad 3 con ira, pero no puede usar poderes. Debido a esto el turno que sale de aturdimiento sus atributos se consideran tres puntos más altos si se esfuerza.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM NUEB

8

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	5	Potencia	3
Agilidad	6	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	3	Iniciativa	12
Vida	15	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	7
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM KAR

8

ATRIBUTOS

Fuerza	4	Voluntad	4	Potencia	3
Agilidad	4	Inteligencia	1	Defensa	3
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	1

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	2	Iniciativa	10
Vida	12	Estructura	0	Energía	1

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	3	Elemental	4
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	7
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentracion	3
Esfera Lucha	3		

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Lentitud de Aminr: cuando el gharam Aminr se cansa al usar aguante, no huye. En su lugar se aturde el turno en curso y el siguiente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM AMINR

8

ATRIBUTOS

Fuerza	5	Voluntad	8	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	3	Iniciativa	9
Vida	24	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	5 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	5
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	10
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto	
------------------	--

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM DYAR

5

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	2	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	2	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	3 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	4
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Sigilo	6
------------------	--	--------	---

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

Equipo: armadura de guerra eridia, escudo grande, espada corta.

GHARAM RAAD

8

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	3	Potencia	2
Agilidad	4	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	3	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	3	Iniciativa	11
Vida	9	Estructura	13	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	4	Alcance	1
Cobertura	8	Daño	6 (Cor)		

RESISTENCIAS

Contundente	3	Luz	2	Elemental	3
Cortante	4	Oscuridad	2	Sobrenatural	5
Perforante	5				

HABILIDADES

Combate conjunto		Táctico experto
------------------	--	-----------------

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM NAOD

11

ATRIBUTOS

Fuerza	1	Voluntad	2	Potencia	4
Agilidad	1	Inteligencia	3	Defensa	3
Resistencia	4	Liderazgo	3	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	4	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	0	Energía	3

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	3	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	3	Elemental	1
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Concentración predictiva		Esfera Fin	4
Esfera Mentira	4	Esfera Nada	4
Táctico experto			

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Lentitud de Aminr: cuando el gharam Aminr se cansa al usar aguante, no huye. En su lugar se aturde el turno en curso y el siguiente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM GLAB

11

ATRIBUTOS

Fuerza	8	Voluntad	8	Potencia	2
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	2
Resistencia	4	Liderazgo	1	Extensión	0

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	4	Iniciativa	9
Vida	24	Estructura	0	Energía	0

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	10	(Con)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	2	Elemental	8
Cortante	0	Oscuridad	2	Sobrenatural	10
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Acuático	
------------------	--	----------	--

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam: los gharam no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos, su siguiente acción será un intento de huida. Si no lo consiguen, se unen de nuevo al combate.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM JAAT

8

ATRIBUTOS

Fuerza	2	Voluntad	2	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	3
Resistencia	2	Liderazgo	3	Extensión	2

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	2	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	0	Energía	2

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	3	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	3	Elemental	2
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Flora	3	Esfera Orden	3
Táctico experto			

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Cansancio de gharam Ailan: los gharam Ailan no utilizan aguante, pero pueden cansarse de forma habitual, sin tope global. No obstante después de cada vez que se cansen deben tirar tantas runas como su resistencia. Si obtienen 0 éxitos recibe un punto de daño en carne inevitable.

Inmunidad al caos: los gharam no se pueden contagiar de la energía corrupta del caos, y por lo tanto no pueden sufrir mutaciones: tienen éxito en todos los chequeos de corrupción automáticamente.

Motivación Ailan: el gharam Ailan puede, como un uso táctico, causar un punto de daño a un gharam que haya obtenido solo fracasos en su chequeo de cansancio para reemplazar el efecto (intento de huida) por causarle un punto de daño inevitable en carne.

Sentidos de alarma: los gharam tienen unos sentidos totalmente agudos, incluyendo su olfato y oído. Debido a esto no se los puede sorprender con chequeos de sigilo.

GHARAM AILAN

8

ATRIBUTOS

Fuerza	3	Voluntad	2	Potencia	3
Agilidad	3	Inteligencia	1	Defensa	3
Resistencia	1	Liderazgo	2	Extensión	3

CUALIDADES

Aguante	0*	Recuperación	1	Iniciativa	9
Vida	6	Estructura	0	Energía	2

COMBATE

Evasión	3	Impacto	5	Alcance	0
Cobertura	3	Daño	3	(Cor)	

RESISTENCIAS

Contundente	0	Luz	3	Elemental	3
Cortante	0	Oscuridad	3	Sobrenatural	5
Perforante	0				

HABILIDADES

Combate conjunto		Concentración	3
Esfera Amor	3	Esfera Ira	3
Esfera Todo	3	Táctico experto	

La Hermandad de la Espada Negra tiene el honor de presentar este completo compendio de los seres que pueblan el mundo que conocemos. El lector encontrará aquí información sobre los muertos que no descansan, los viles defectos, seres humanos de las regiones conocidas y animales de todo tipo.

La información se presenta recopilada en hojas de cuatro cartas, especialmente diseñadas para ser una rápida y valiosa ayuda en mitad del conflicto.

