

Aventuras
en...

LA MARCA DEL ESTE

MERCENARIOS DE MARVALAR



EDICIONES
holocubierto

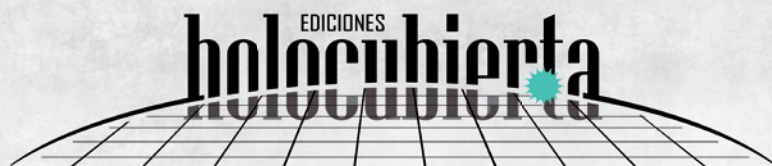


MERCENARIOS DE MARVALAR

*Aventuras
en...*
LA MARCA DEL ESTE



EDICIONES
holocubierta



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
Participantes	5
RUFFUS BLOATHOUSE EL TEMIBLE	6
KILIKA “PIES LIGEROS”	8
ANDRUAK JOZAMER	10
NIVEL 1	12
NIVEL 2	16
NIVEL 3	19
NIVEL 4	23
NIVEL 5	26
NIVEL 6 A 9	32
NIVEL 10 A 20	36



INTRODUCCIÓN

Mercenarios de Marvalar es un documento en el que se han recopilado todos los mercenarios presentados al concurso que organizó el blog Outcasted Project con motivo del lanzamiento de “Lo que el ojo no ve” y la Edición de Bolsillo de La Marca del Este.

En las próximas páginas encontrarás 30 personajes pregenerados, mercenarios, con todas las estadísticas necesarias para que puedas utilizarlos durante tus partidas en La Marca del Este. Los tres primeros mercenarios son los mejor clasificados tras la votación del jurado y a los que se les ha creado una ilustración que se adecúa a su descripción.

El resto de mercenarios han sido ordenados por nivel de personaje para que le resulte más sencillo al Director de Juego localizarlos según sus necesidades.

Queremos agradecer vuestra participación a todos los que habéis enviado vuestros mercenarios y, especialmente, a JMPR (autor de

Lo que el ojo no ve) por organizar a través de su blog Outcasted Project el concurso. Por supuesto también agradecemos enormemente a Víctor Bravo y Eduardo Cortés por las estupendas ilustraciones que nos han cedido para este suplemento.

Encontrarás más información del juego tanto en el Blog Oficial de La Marca del Este, como en la web de Holocubierta Ediciones. No olvides visitar también el Códex de la Marca del Este, allí encontrarás toda la información disponible del juego de La Marca como aventuras, personajes, localizaciones, objetos, monstruos, etc.

Blog oficial

<http://lamarcadeleste.com>

Editorial

<http://www.holocubierta.com>

Códex de la Marca

<http://codexdelamarca.com>

PARTICIPANTES

Dominic Rivándil

Héctor Prieto de la Calle

La Compañía del Crepúsculo, La Sombra de las Mil Caras, Oraveh de Costatortuga

Josema Romeo

Jebedyah Dedoslargos, Sir Alastair, Tom el Grandioso

Jesús Matheo Labeaga

Edward Traveler, Eidel Traveler

Victor Martín Rodríguez

Doran, Meldrin, Odrik

Sergio Fernández Vera

Lysaldra, Eranok

Jorge Diest Fábregas

Dablon Squad, Dáris Crysdal, Kikika

Sergio García Rossi

Gronrak

Eduardo Antúnez Ruiz

Laberina de Verdisla

Arturo Purroy

Andruak Jozamer, Aryt Prother, Jan Dagas

Mario Grande de Prado

Bolder el Guapo, Rufus Bloathouse el Temible, Farún el Silencioso

Carlos de la Cruz Morales

Dustin Beleront

Héctor Prieto de la Calle

Ingrid Ojogris, Knut Piedrafita

Sergio Somalo San Rodrigo

Claudio Daemo

Mariano Sáez

Romo Fingpate

Manuel Sáez

Una pequeña anotación al respecto de las pagas a los mercenarios. Las cantidades son orientativas y el Director de Juego tiene total libertad para adecuar la cantidad al estilo de su campaña o las necesidades que pueda tener en ese momento.

Cualquier característica, objeto o capacidad de los mercenarios puede ser modificada por el Director de Juego libremente y así adaptarlos bien a sus partidas.

RUFFUS BLOATHOUSE EL TEMIBLE

Mago Humano (Nivel 5)

FUE: 14

DES: 14

CON: 13

INT: 16

SAB: 13

CAR: 11

CA: 8 (Ropas y modificador de Destreza)

Atacar a Armadura 0: 17 en Cuerpo a Cuerpo, 17 con proyectiles.

Dados de Golpe: 5 (tipo 1d4)

PG: 17 (4+1, 1+1, 4+1, 1+1, 2+1)

Movimiento: 30 m., 10 m. (combate), 60 m. (corriendo), 15 m. (con carga pesada).

Ataque: Por arma. Bastón o Daga en Cuerpo a Cuerpo, Ballesta Ligera a distancia.

Daño: 1d8+1 (Bastón), 1d4+1 (Daga), 1d6 (Ballesta Ligera).

Tiro de Salvación: M5 con un +1 por Sabiduría.

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 20 mo/mes

Paga mínima aceptada: 15 mo/mes

Hechizos: 2 nivel 1 (Dormir y Hechizar Persona), 2 nivel 2 (Invisibilidad y Levitar) y 1 nivel 3 (Protección contra proyectiles).

Ruffus Bloathouse es un hombre alto y robusto, con una poblada barba negra y una barriga que comienza a ser algo prominente. Durante muchos años estudió para un mago senil que terminó muriendo en un desgraciado accidente de laboratorio. Ruffus dejó el pueblo al día siguiente y se unió a una banda de mercenarios. Su conjuro de Hechizar Persona le ayudó a encajar en el grupo.

Ruffus es un hombre que no deja pasar una oportunidad de resolver cualquier situación de forma física, probablemente porque la imagen del mago escuchimizado y débil le resulta ofensiva por estereotipada. Es un buen luchador con su bastón y bastante bueno con la ballesta ligera.

Cuando entra en combate suele mantenerse en retaguardia disparando con su ballesta y protegido por su conjuro de Protección contra Proyectiles. Utiliza el conjuro de Dormir como último recurso si las cosas se ponen feas, y si es necesario huir, Invisibilidad y Levitar le permite encontrar rápidamente un escondite.

Ruffus no es una mala persona, simplemente es egoísta y manipulador y busca su propio beneficio. No es realmente leal a nadie, pero tampoco trata de hacer el mal adrede. Ya es algo en un mercenario.



KILIKA "PIES LIGEROS"

Halfling (Nivel 7)

FUE: 13

DES: 16

CON: 15

INT: 12

SAB: 11

CAR: 14

CA: 4 (Cuero tachonado y Bonificador de Destreza) Contra personajes superiores al tamaño humano, +2.

Atacar a Armadura 0: 13 (cuerpo a cuerpo) 11 (Proyectiles)

Dados de Golpe: 7

PG: 28

Movimiento: 20 (Base). 60 cuando se activan las Botas Élficas.

Ataque: Por arma. Espada corta en cuerpo a cuerpo. Ballesta ligera en proyectil.

Tirada de Salvación: H7

Moral: 9

Otros: Camuflarse (1-4)

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 40 mo mensuales como oferta inicial, que podrá descender hasta las 15 mo si tienes labia y una fresca cerveza con la que tentar a nuestra mercenaria.

Objetos a destacar: *Botas élficas* (Permiten moverse tres veces al día al triple de su capacidad de movimiento). *Bolsa del Espacio Infinito* (con capacidad para introducir en su interior materiales por valor de 500 kg de peso).

Kilika es una halfling perteneciente a la raza de los sagaces, de expresivos ojos almendrados, nariz respingona, sonrisa perenne y pelo castaño y lacio, recogido en dos coletas. De carácter alegre, crédulo y bromista, nunca dice no a una fiesta, sea cuándo sea, sea quién sea el que la organice. Suele marchar de posada en posada disfrutando de la gastronomía local, sorprendiendo a parroquianos y viajeros con excéntricas (y no siempre verdaderas) epopeyas personales y, cuando el dinero escasea, realizando cualquier labor siempre que sea bien compensada para una verdadera heroína como ella.

Nuestra mercenaria nació en Robleda, aunque pronto saldría en busca de aventuras movida por las historias que tanto le fascinaron de pequeña. De esta manera, a su corta edad se ha metido en mil y un problemas, y de todos ellos ha salido más o menos bien parada, al menos lo suficiente como para adornarse y ser el centro de atención, cosa que disfruta como nada. Aunque ha viajado ocasionalmente con varios grupos, nunca ha durado mucho en estos, decidiendo finalmente dedicarse a trabajar temporalmente con todo aquel que precise su ayuda; eso sí, con una buena paga y una magnífica cerveza de por medio.



ANDRUAk JOZAMER

Guerrero Humano (Nivel 9) (Ex-paladín)

FUE: 16

DES: 14

CON: 13

INT: 12

SAB: 13

CAR: 17

CA: 0 (armadura de placas, escudo +1 y bonificación de Destreza)

Atacar a Armadura 0: 9 en Cuerpo a Cuerpo, 12 con proyectiles

Dados de Golpe: 9

PG: 57

Movimiento: 12

Ataque: 1d8 + 2 + 2 (Espada larga), 1d8 (Arco Largo)

Tirada de Salvación: G9

Moral: 11

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 50 mo/mes

Paga mínima aceptada: 30 mo/mes

Andruak era un honorable paladín al servicio del Hacedor afincado en Robleda. Sus victorias contra el mal se contaban por decenas y era un miembro respetado de la comunidad. Todo cambio cuando su familia fue masacrado por un malvado nigromante al que Andruak había estado dando caza.

Tras esto Andruak persiguió al nigromante y acabo con él, torturándole cruelmente. De hecho, le corto la lengua, lo maniató y lo arrojó a los pies de varios necrófagos.

Renunció a sus votos y se volcó en la bebida durante unos meses, hasta que decidió trasladarse a la capital, Marvalar, esperando reunir como mercenario dinero suficiente como para poder resucitar a su mujer y sus tres hijos.

Atractivo, con una voz magnética. Antaño llevaba el pelo largo recogido en una coleta, pero ahora considera más practico llevarlo corto. Tiene los ojos de color verde azulado y los cabellos oscuros como el azabache.

A pesar de su cambio de alineamiento, sigue algunas costumbres basados en su viejo código de honor y creencias. Nunca acepta misiones que dañen a niños o mujeres y siempre da una oportunidad a su enemigo para rendirse o al menos luchar uno contra uno.



Nivel 1

DUSTIN BELERONT

Explorador Humano (nivel 1)

FUE: 14 DES: 11 CON: 7

INT: 14 SAB: 12 CAR: 10

CA: 6 (cuero tachonado)

Atacar a Armadura 0: 18 en Cuerpo a Cuerpo, 19 con proyectiles.

Dados de Golpe: 1 **PG:** 2

Movimiento: 10

Ataque: Por arma. Espada corta en Cuerpo a Cuerpo, Arco Largo a distancia.

Daño: 1d6 + 1 (por bonificación de Fuerza) Espada corta, 1d8 arco largo.

Tiro de Salvación: Ex1

Moral: 7

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 12 mo/mes

Paga mínima aceptada: 7 mo/mes

Habilidades Especiales:

+1 al ataque contra criaturas goblinoides y gigantes. Sólo puede ser sorprendido con un 1 en 1d6. Puede sorprender con 1-3 en 1d6. Rastrear: 1-5 en 1d6 en exteriores, 1-4 en 1d6 en interiores.

Aquejado desde pequeño de enfermedades, Beleront dejó a su familia para hacerse explorador como su tío y demostrar que puede valerse por sí mismo sin que nadie cuide de él.

Es alegre y de buen corazón, no es difícil tomarle el pelo y eso le ha hecho el centro de muchas burlas en más de una ocasión.

Entre su equipo suele incluir: Armadura de cuero tachonado, Espada corta, Arco largo, Flechas (10), Aceite (2), Mochila, Manta, Odre, Yesca y Pedernal, Cuerda (50 metros), Antorchas (8).

EIDEL TRAVELER

Halfling con intenciones de Ladrón (Nivel 1)

FUE: 10 DES: 16 CON: 11

INT: 14 SAB: 14 CAR: 15

CA: 4 (Cuero tachonado y bonificación de Destreza), 2 contra criaturas mayores que humanos. Atacar a Armadura 0: 19 en Cuerpo a Cuerpo, 16 con proyectiles.

Dados de Golpe: 1 **PG:** 4

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. Dagas en Cuerpo a Cuerpo y a Distancia.

Daño: 1d4 (Dagas).

Tiro de Salvación: Halfling 1

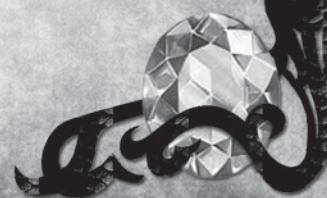
Moral: 7, 8 con Edward Traveler

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 10 mo/mes

Paga mínima aceptada: 5 mo/mes, mas comida y alojamiento, o gratis si va Edward Traveler. Habilidades especiales: Las de Halfling. Además, conoce varios venenos debilitantes (sin falla la salvación contra venenos, -1d4 a Fuerza, Destreza o Constitución, dependiendo del veneno) y suele tener las dagas impregnadas. En combate, intentara mantenerse escondida y atacara con las dagas a distancia. Si el enemigo llega al cuerpo a cuerpo, combatirá con una en cada mano.

Hija de una familia de comerciantes itinerantes, siempre se ha estado al cuidado de su hermano Edward. Cuando su hermano empezó a ir de aventuras, ella quiso acompañarlo, pero él se negó por que "no podría estar protegiéndola todo el tiempo". Desde entonces, quiere demostrarle que es capaz de defenderse por si misma. Es simpática y amable con todo el mundo, pero aunque pueda parecer inocente es astuta como un zorro.



KNUT PIEDRAFITA

Enano (Nivel 1)

FUE: 12 **DES:** 9 **CON:** 12

INT: 17 **SAB:** 17 **CAR:** 7

CA: Armadura de Escamas 6, Escudo -1. CA final 5

Atacar a Armadura 0: 19

Dados de Golpe: 2(2d8) **PG:** 13

Movimiento: 9

Ataque: Por arma. Hacha de combate, Hacha de mano (x2)

Dañó: 1d8 (Hacha de combate), 1d6 (Hacha de mano).

Tiro de Salvación: E2

Moral: 6

Alineamiento: Bueno

Paga sugerida: 8 mo, una comida y un barril pequeño de cerveza enana

Paga mínima aceptada: dos jarras bien cargadas de cerveza enana

Habilidades Especiales: Infravisión alcance efectivo 20m, Detección de trampas, muros falsos, pendientes o construcciones ocultas 1-2 en 1d6. Comunicación básica con goblins, Kobolds, gnomos u orcos. Conoce bien Osgo y Común, además del Enano.

Equipo especial: Jarra de cerveza enana: Esta jarra tiene una capacidad doble, la primera es que es capaz de detectar la cerveza enana de calidad de la aguada y la otra capacidad es que manteniendo el sabor, textura y demás, baja el grado de alcohol de toda bebida que se introduzca.

Knut es un enano de las colinas cercanas a Robleda, Lasminas. Es un enano joven con una barba castaña bien cuidada, ropa de cuero fuerte y de colores marrones, ocre y verdes, de botas pesadas y sonrisa bonachona. El pelo es lacio y por muy raro que parezca, empieza a clarearle la coronilla. Sus ojos pequeños marrones oscuros se presentan con un brillo especial. Es un enano que ha terminado en Marvalar por culpa de la cerveza negra enana... y no porque la venda, sino porque bebía demasiada. De pequeño los

padres le daban cerveza para que se calentase, se calmase y, como no, para que se acostumbrase a ella. Pero ya desde su adolescencia se acostumbró demasiado a ella y cada vez que podía se iba a la cantina. Eso le trajo muchos problemas en las minas y en su puesto de trabajo hasta que el capataz se cansó y lo denunció a las autoridades enanas. Éstas, tras evaluar la situación, consideraron que lo mejor que pudiese ser para ese joven era apartarlo de la tentación y lo desterraron de las minas por 50 años.

A Knut le pareció desproporcionado y protestó pero no pudo hacer nada. Así que se encontró en Robleda... donde en una posada llamada La Fonda, le compro al dueño una jarra de madera por un precio irrisorio. Pero descubrió que en sus manos era uno de los mayores tesoros que pudiese tener. Tras esto, llevó a cabo un par de trabajos, uno de ellos fue ayudar al dueño de la Fonda con un ladrón y tras esto decidió probar suerte como mercenario en la capital. Su forma de aceptar un trabajo es peculiar: al que le ofrece un trabajo le pide en la entrevista previa que le traiga cerveza enana, la cual echa en su jarra y si no le engaña, lo tiene en cuenta pero si le engaña lo echa de malas maneras. No elige trabajos que vayan directamente contra las leyes o su moral.

TOM "EL GRANDIOSO"

Guerrero Humano (Nivel 1)

FUE: 11 **DES:** 8 **CON:** 10

INT: 9 **SAB:** 7 **CAR:** 8

CA: 6 (Cota de mallas, demasiado grande y penalizador por baja destreza)

Atacar a Armadura 0: 19 en Cuerpo a Cuerpo, 20 con proyectiles (modificador de destreza).

Dados de Golpe: 1 **PG:** 4

Movimiento: 10

Ataque: Espada de dos manos en Cuerpo a Cuerpo, Ballesta pesada a distancia.

Daño: El causado por el arma. 1d10-1 (Espada de dos manos), 1d8 (Ballesta pesada).

Tiro de Salvación: Guerrero nivel 1 (-1 a las tiradas de Salvación por baja Sabiduría)

Moral: 10

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 10 mo/mes

Paga mínima aceptada: -3 mo/mes (realmente lo suyo no es la negociación y está dispuesto a pagar para vivir aventuras)

Habilidades Especiales: El Narrador debería hacer que Tom meta en problemas al grupo de Aventureros activando trampas por error o despertando al dragón cuando había que guardar silencio. No obstante se puede aplicar una regla de "Suerte del principiante" sobre este ANJ, haciendo que, aunque parezca que su fin es inminente, salga indemne por los pelos de manera milagrosa. Vamos, pura suerte de novato.

Un joven adolescente de ciudad y de buena familia con la cara llena de acné mal disimulado por un ralo vello facial de tiñoso aspecto y la cabeza plagada de cuentos y leyendas sobre caballeros y dragones. Escualido y patoso, porta un equipo demasiado grande e inadecuado para él. El objetivo de este mercenario es dar a cualquier aventura un toque cómico con este aprendiz de guerrero que todavía suelta gallos al hablar (y habla tal y como él cree que lo debe hacer un héroe, con palabras altisonantes y anticuadas). Ve princesas en peligro constantemente y se lanza irreflexivamente al rescate. Tom se autodenomina

"el grandioso" aunque en la intimidad le gusta referirse a su persona como "el grandiosísimo" pero le da un poco de vergüenza impresionar demasiado a sus compañeros y acabar firmando autógrafos todo el día.

Tom tiene la cabeza tan abarrotada de cuentos y leyendas que decidió salir de su seguro hogar en busca de aventuras para hacerse un nombre (aunque todavía no tiene muy clara la manera de conseguirlo).

Suele llevar encima raciones y equipo habitual de aventurero y lo que el narrador estime oportuno y pertinente. Tom posee una espada de dos manos maltrecha y sin filo a la que tiene mucho cariño bautizada como "Matasiete" (daño y ataque -1). Su cota de malla podría albergar a alguien dos tallas mayor que él y el resto de posesiones deben ir en consonancia con este aspecto desgarbado e inadecuado que ofrece el mercenario.



Nivel 2

DORAN

Paladín (Nivel 2)

FUE: 15 **DES:** 10 **CON:** 13

INT: 11 **SAB:** 14 **CAR:** 6

CA: 5 (Cota de mallas y bonificación de destreza)

Atacar a Armadura 0: 16 en cuerpo a cuerpo, 19 con proyectiles

Dados de Golpe: 2 **PG:** 13

Movimiento: 10

Ataque: Por arma, Filo Níveo (Mandoble +2)

Daño: 1d10 + 1 (Mandoble)

Tiro de Salvación: P2

Moral: 10

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 5 mo/mes (siempre y cuando su Precognición no le avise de ser una mala idea o vaya en contra de su alineamiento).

Paga mínima aceptada: 1 mo/mes (incluso menos si le urge abandonar el lugar donde se encuentra).

Los días pasan uno detrás de otro para Doran, grises y vacíos. Lejos queda ahora aquel joven idealista, luchador y emprendedor, pues todo lo perdió aquella noche. Una noche que no es capaz de olvidar, que le persigue y le perseguirá por siempre, y que recuerda muy bien cada vez que los demás le rehuyen la mirada.

Doran vive como un vagabundo errante, malviviendo cada instante y dándole esquinazo a la muerte cada momento de su existencia. Su piel está plagada con su marca, manchas blancas por doquier, por donde la vida le fue arrebatada cuando los emisarios de la muerte le rodearon. Sus compañeros de armas no pasaron de aquella noche, pero él consiguió sobrevivir a su susurrante llamada... y aún la sigue escuchando.

Malnutrido, de pelo oscuro y enmarañado, sucio y de ropa ajada, Doran puede ser tomado como lo que parece: un mercenario de muy mala vida. Su enfermedad en la piel aleja a la gente a su paso, y rara vez es aceptado en tabernas o locales públicos por miedo a que sea infecciosa. En ocasiones se le puede ver con la mirada perdida, o incluso hablando solo, lo que alimenta más el miedo que genera entre la gente, pero lo cierto es que aquellos que han compartido viaje con él, pese a todo, reconocen que tiene valor y que no parece tenerle miedo a nada.

La realidad es que la muerte es el mayor miedo de Doran. Por eso no se queda en un sitio demasiado tiempo. La voz de la muerte le persigue allá por donde va, avisándole de que no le ha olvidado. Sabe que, en el fondo, es una batalla perdida, pero si la muerte piensa que Doran va a recibirla con los brazos abiertos, es que no lo conoce realmente.

Doran no cumple el requisito en CAR para ser Paladín, pero su valor actual es resultado de las múltiples pérdidas de energía simultáneas a las que fue sometido (de nivel 8 a nivel 1), que le han provocado ese aspecto físico y esa... ¿locura? que infunde desasosiego a los de su alrededor. No obstante, mantiene la gracia y el poder de su fe en Valion.

Adicionalmente, Doran tiene una cierta Precognición que le permite oír los movimientos de la muerte, sintiendo dónde acecha. Siempre que pueda tratará de alejarse de ella, salvo si sus actos cuestionan su alineamiento.



EDWARD TRAVELER

Halfling con intenciones de Guerrero (Nivel 2)

FUE: 16 **DES:** 15 **CON:** 14

INT: 10 **SAB:** 14 **CAR:** 11

CA: 4 (Cota de mallas y bonificación de Destreza), 2 contra criaturas mayores que humanos.

Atacar a Armadura 0: 17 en Cuerpo a Cuerpo, 17 con proyectiles.

Dados de Golpe: 2 **PG:** 9

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. Espada corta y una daga en Cuerpo a Cuerpo, dagas a Distancia

Daño: 1d6 (Espada corta), 1d4 (Dagas)

Tiro de Salvación: Halfling 1

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 12 mo/mes

Paga mínima aceptada: 5 mo/mes, mas comida y alojamiento

Habilidades especiales: Las de Halfling. En combate, atacara con las dagas a los enemigos lejanos. En cuerpo a cuerpo, usara la espada corta en la mano derecha y una daga en la izquierda.

Hijo de una familia de comerciantes itinerantes, siempre ha querido demostrar que los halflings pueden ser tan buenos guerreros como cualquier otra raza. Más interesado en la aventura y el desafío que en otra cosa, suele seguir más a su corazón que a la razón, llegando a abandonar a un grupo si no está de acuerdo con lo que realizan (por ejemplo, asesinato de inocentes). Suele ir acompañado de su hermana menor Eidel, la cual sobreprotege.

Nivel 3

DOMINIC RIVANSIL

Paladín Humano (nivel 3)

FUE: 14 **DES:** 9 **CON:** 15

INT: 12 **SAB:** 13 **CAR:** 16

CA: 2 (Armadura de placas y escudo)

Atacar a Armadura 0: 18 en Cuerpo a Cuerpo, 19 con proyectiles

Dados de Golpe: 3 **PG:** 17

Movimiento: 10

Ataque: Por arma. Espada bastarde en combate Cuerpo a Cuerpo.

Daño: 2d4 + 1 (por bonificación de Fuerza) Espada bastarda.

Tiro de Salvación: Pal3

Moral: 9

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 22 mo/mes

Paga mínima aceptada: 18 mo/mes

Riqueza: 16 mo

Durante una batalla una de las personas que protegía murió a manos de un enemigo y desde entonces Dominic se culpa del suceso. Piensa que no cumplió con su deber y se siente responsable, pensando que a ojos de su dios no hizo su trabajo; pero nada más lejos de eso, sino que éste le sigue apoyando y teniendo como un Paladín a su servicio.

Ahora Dominic busca la redención ayudando a los demás.

Habilidades:

Imposición de manos: cura 2 PdG por nivel. Cura una enfermedad una vez al día por cada cinco niveles de experiencia.

Inmune a las enfermedades de origen convencional y mágico.

Detectar el mal (radio de 20 metros).

Aura de protección contra el mal (radio de 3 metros).

Expulsar muertos vivientes 1.

Bonificador de +2 a las tiradas de salvación.

Un paladín está obligado a donar a la caridad un 20% de todo el tesoro que logre. En el caso de Dominic, éste dona el 75%.

GRONRAK, PIE PESADO

¿Ha quedado claro mozalbete? No, no está permitido preguntar porque me llaman así.

Enano (nivel 3)

a mucha honra, por la gracia de mis antepasados

FUE: 17 **DES:** 10 **CON:** 16

INT: 9 **SAB:** 12 **CAR:** 7

"Chico esta barriga no se consigue en dos días."

CA: 4 (Armadura de Varillas)

Forjada por mi mismo padre, así que cuidado con dañarla sabandija o sufrirás la autentica furia enana en tus carnes

Atacar con Armadura 0: 15 Cuerpo a Cuerpo / 18 a Distancia (sólo usada en casos extremos y de pura necesidad sin que nadie lo mire)

Dados de Golpe: 3 **PG:** 20

Movimiento: 7m

¿De verdad hay que ir tan lejos?, habréis traído algún medio de transporte para mí, no pienso montar en estas bestias que huelen tan mal.

Ataque: Durkrish (Arma Mágica +1) Hacha de Combate en Cuerpo a Cuerpo (*Acero Enano forjado por enanos por y para enanos, ¿entendido?*), ¿a Distancia? *Me ves con cara de ser un rata traicionera, erg*

Daño: 1d8+3 (Durkrish, el Hacha de mis Antepasados).

Tiro de Salvación: Enano 3.

Si algo brilla mucho apartaros o intentad agacharos a mi altura.

Moral: 6.

Sólo es una herida superficial aún no veo borroso.

Alineamiento: Neutral.

Si ya está muerto no necesitará estas cosillas, además a mí me sientan mejor y les daré más uso.

Paga Sugerida: 25 mo/mes

Paga Mínima Aceptada: 15 mo/mes.

Aunque siendo francos compañeros, por algo del botín que nos llevaremos más aguantarme tantos días y darme buena comida y bebida me sentiré más que pagado.

Gronrak es un enano de primeras serio y tosco, que le encanta reírse y hacer bromas pesadas, siempre parece estar listo para partir a cualquier lado en cualquier momento, pero en el fondo es un enano triste pues sabe que no puede regresar a casa por la promesa realizada en el lecho de muerte de su abuelo, el cual le hizo jurar por el honor de toda su casta que iría al mundo exterior a hacerse un nombre para poder regresar un día y pedir la mano de la hija del patriarca del clan.

INGRID OJOGRI

Ladrona Humana (Nivel 3)

FUE: 10 **DES:** 17 **CON:** 10

INT: 13 **SAB:** 10 **CAR:** 18

CA: 5 (Armadura de cuero modificada por destreza) 3 (Con la daga)

Atacar a Armadura 0: 19 en Cuerpo a Cuerpo, 17 con proyectiles.

Dados de Golpe: 3 **PG:** 9

Movimiento: 13

Ataque: Por arma. Espada bastarda y Daga en Cuerpo a Cuerpo, Ballesta ligera a distancia.

Daño: 2d4 (Espada Bastarda), 1d4 (Daga), 1d6 (Ballesta ligera).

Tiro de Salvación: L3

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 20 mo/mes

Paga mínima aceptada: 11 mo/mes

Habilidades Especiales: Abrir Cerraduras: 27%; Encontrar y desact. Trampas: 20%, Hurta: 30%; Mov. en Silencio: 30%; Escalar Muros: 89%; Escondarse en las Sombras: 20%; Escuchar ruidos (1 – 3). Si consigue sorprender al objetivo tras Moverse en Silencio y Escondarse en las Sombras, tiene un modificador +4 al ataque y aumenta el daño en +2.

Entre sus posesiones está una Daga defensiva (-2 a la CA), Herramientas de Ladrón (+10% a desactivar trampas y abrir cerraduras)

Es una mujer de 27 años que pasa bastante desapercibida siempre que no le mires a los ojos, fríos como el hielo y grises como el acero.

Nacida en una granja en la zona sur de Comarcana, hija de un guardabosques y con cuatro hermanos mayores, siempre andaba jugando con las ropas de ellos y barro. Tenía la habilidad de aparecer en el momento que menos se lo esperaban sus padres y hermanos... lo que hacía que se ganase bastantes castigos. Cuando llegó a los 16 años, su madre decidió que tendría que trabajar como sirvienta en la casa de Marvalar de un pariente adinerado. A los 18 años

su curiosidad la llevo a esos calabozos porque quiso saber qué tenía celosamente guardado la Dama de Llaves de esa casa, y lo consiguió.

Tras la salida del calabozo, previo pago de la fianza por parte de un “desconocido”, fue despedida de la casa y se encontró sola y con lo puesto en la calle. Estuvo tentada en volver a casa pero la vergüenza le hizo quedarse en los barrios bajos de Marvalar, cerca del puerto. El primer año sobrevivió malamente con la limosnas conseguidas, además no tubo tanta suerte y fue violada por un marinero borracho. El segundo año de mendicidad en el Puerto le dio una sorpresa, vio que su habilidad que de pequeña cultivó para disfrazarse y moverse con silencio para seguir a sus hermanos era muy útil. Ese mismo año, su “mecenas” la buscó y la “contrató”. Este mecenas era un ladrón normal del Gremio que le hizo la proposición de cobrarse su fianza si trabajaba para él. Tras esto consiguió aprender lo que necesitaba para sobrevivir y aprendió que era mejor pagar el diezmo al Gremio. Su trabajo se centra en la Ciudad y es una muy buena conocedora de las diferentes zonas de Robleda y tiene contactos en varios tugurios. No duda en eliminar a quien sea objetivo por contrato pero no mata gratuitamente.

ROMO FINGPATE

Ladrón Humano (Nivel 3)

FUE: 14 **DES:** 16 **CON:** 12

INT: 9 **SAB:** 14 **CAR:** 10

CA: 5 (Armadura de Cuero + Bonificación por DES).

Atacar a Armadura 0: 18 en Cuerpo a Cuerpo, 17 con proyectiles.

Dado de Golpe: 1d4 **PG:** 9

Movimiento: 12

Ataques: Espada Corta (principal) o Daga (secundaria) en Cuerpo a Cuerpo; Ataque Especial (Apuñalar por la espalda): Si ataca a un objetivo por la espalda (con la daga), y supera unas tiradas de Escondarse en las sombras y Moverse en silencio, recibe un modificador de +4 al ataque y multiplicará el daño por 2.

Daño: 1d6+1 (Espada corta + Bonificación por FUE), 1d4+1 (Daga + Bonificación por FUE). Tiradas de Salvación: L3 (Aplicar Bonificación por SAB).

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 25 mo/mes

Paga mínima aceptada: 15 mo/mes

Habilidades de ladrón: Abrir cerraduras (27%), Encontrar y desactivar trampas (20%), Hurtar (30%), Moverse en silencio (30%), Escalar muros (89%), Escondarse en las sombras (20%), Escuchar ruidos (1-3 en 1d6).

Equipo adicional: Mochila, juego de ganzúas, cuerda, escarpia, dos sacos pequeños (colgados del cinto), odre (con agua), raciones secas, peine, frasco de perfume, brazales mágicos (ver a continuación).

Brazales mágicos: Su aspecto es el de un par de brazales de cuero negro con un remache de metal, el cual parece brillar en color verde cuando le da la luz.

Cada uno de estos brazales permite crear una ilusión permanente a voluntad de su poseedor. No obstante, este no puede decidir la forma de las ilusiones. Son los propios brazales los que escarban en el interior de la mente del portador, buscando una criatura que le aterre especialmente, y adoptando dicha forma siempre

que sean conjuradas. Estas criaturas ilusorias actuarán como protectoras del sujeto, atacando a cualquier objetivo siempre que este lo ordene. Un personaje con SAB 13 o más, podrá realizar una tirada de salvación (TS) contra Conjuros. Así mismo, cualquier personaje que sea avisado de que se trata de ilusiones, podrá realizar una TS contra Conjuros con un modificador de +4 a la tirada. Si un personaje supera la TS, contemplará la verdadera naturaleza de estas criaturas, que no podrán hacerle daño. Por el contrario, si no supera la tirada, creará que son reales, y estas podrán dañarle.

Si una de las ilusiones es atacada con éxito, esta desaparece, y el atacante percibirá automáticamente lo que son ambas criaturas, como si hubiese superado una tirada de TS.

Romo tiene un particular temor por los perros grandes, de forma que con los brazales invoca un par de grandes perros de aspecto fiero que le acompañan en todo momento. (Cuando atacan, sigue las estadísticas del Lobo común, del bestiario del manual).

Descripción: Romo es un humano de complejión media y tan baja estatura (1,52 m.), que suele ser habitual que le confundan con un enano, algo que le molesta sobremanera. En su cabeza se observan unas incipientes entradas que dan paso a un lacio cabello negro, largo hasta los hombros, que acostumbra llevar recogido en una coleta. Destaca también una permanente sonrisa, que muestra la ausencia de varios dientes sustituidos por réplicas en oro. Sus vestimentas son de calidad, pero funcionales. A menos que se encuentre en pleno trabajo su atuendo se verá impecable. Gusta de ponerse perfume. Además, cuando habla lo hace despacio, y casi con tono musical, todo un conjunto de rasgos que provoca que muchos lo subestimen, para desgracia de estos incautos. Romo es intuitivo y paciente, no persigue grandes objetivos, pero los que tiene, suele conseguirlos tarde o temprano.

Es hijo de unos comerciantes a los que perdió la pista cuando ellos lo vendieron siendo niño. No les guarda rencor, el oro es lo primero. Esta es la máxima en su vida, sin embargo, hubo un tiempo en que una mujer halfling ocupó este puesto en sus prioridades, y su corazón.

Nivel 4

JEBEDYAH "DEDOSLARGOS" HOFFMAN

Halfling (Nivel 4)

FUE: 9 **DES:** 17 **CON:** 16

INT: 15 **SAB:** 10 **CAR:** 12

CA: 5 (Cuero y bonificación de Destreza)

Atacar a Armadura 0: 17 en Cuerpo a Cuerpo, 14 con proyectiles (modificador de destreza y modificador racial).

Dados de Golpe: 4 **PG:** 22

Movimiento: 7

Ataque: Espada corta en Cuerpo a Cuerpo, Honda o Ballesta ligera en ataques a distancia.

Daño: El causado por el arma. 1d6 (Espada corta), 1d6 (Ballesta ligera), 1d4 (Honda).

Tiro de Salvación: Halfling nivel 4

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 8 mo/mes (el precio no le importa, es una tapadera)

Paga mínima aceptada: 3 mo/mes (realmente espera conseguir más de su patrón-víctima)

Habilidades Especiales: Como todos los halflings, posee habilidades especiales. Siempre que supere una tirada de 1-4 con 1d6 puede camuflarse en las sombras; tiene +1 en cualquier tirada de ataque a distancia; bonificador de +2 a la armadura cuando es atacado por seres más grandes que un humano (ogros, trolls, gigantes...); +1 en todas las tiradas de iniciativa debido a su reducido tamaño.

Un joven halfling de aspecto avisado y lengua afilada. Pertenecce al grupo más común de su especie, los sagaces, y su apariencia no difiere de la de sus congéneres salvo por sus pelirrojos cabellos alborotados y su cara plagada de pecas. Su exterior anodino esconde a un ser sumamente inteligente y egoísta que es capaz de robar a sus patrones y camaradas sin importarle su falta de honor. Su carencia absoluta de escrúpulos le ha llevado a conducir a sus empleadores a una muerte segura para conseguir apoderarse de sus pertenencias. Ni su apodo ni sus intenciones son algo que dé a conocer con facilidad ya que con

su cara de risueño bribonzuelo ha conseguido engañar a los más renuentes. No en vano, ¿quién desconfiaría de un pequeño halfling?

“Dedoslargos” tiene a sus espaldas todo un historial de trampas y delitos exitosos que, de momento, no han levantado sospechas sobre su persona por lo que puede ejercer su profesión-tapadera que es la de guía-mercenario a sueldo.

Amén de las armas descritas con anterioridad, raciones y equipo habitual de aventurero y de lo que el narrador estime oportuno y pertinente, el halfling posee 2 objetos singulares que consiguió por dudosos e ilegales medios: Unas botas élficas (de su tamaño) que le permiten moverse al triple de su capacidad de movimiento tres veces al día. Ideales para salir por pies con el botín obtenido. También posee un saco de Fistan (pág. 85 del reglamento de juego) que tiene un espacio dimensional de hasta un máximo de 500 Kg. pero cuyo exterior simula una bolsa de cuero que nunca pesará más de 30 Kg.

LABERINA DE VERDISLA

Ladrona Humana (Nivel 4)

FUE: 10 **DES:** 18 **CON:** 9

INT: 13 **SAB:** 13 **CAR:** 9

CA: 3 (armadura de cuero, modificador de DES y anillo de protección +1)

Atacar a Armadura 0: 18 en cuerpo a cuerpo, 15 con proyectiles

Dados de Golpe: 4 **PG:** 11

Movimiento: 10 metros

Ataque: Usa siempre dagas, tanto en cuerpo a cuerpo como arrojándolas, prefiriendo atacar primero a elfos o lanzadores de conjuros arcanos

Daño: 1d4+2 con su daga mágica en cuerpo a cuerpo, o 1d4 con sus dagas arrojadizas

Tiradas de Salvación: Ladrona de nivel 4

Moral: 9, 11 contra elfos o lanzadores de conjuros arcanos

Alineamiento: Neutral

Habilidades de ladrón: Abrir cerraduras: 31%, Encontrar y desactivar trampas: 23%, Hurtar: 37%, Moverse en silencio: 37%, Escalar muros: 90%, Escondarse en las sombras: 27%, Escuchar ruidos: 1-3

Habilidades adicionales: Puede entender casi cualquier lenguaje escrito con una habilidad del 80%, siempre que no sean lenguajes arcanos o mágicos. Si falla, tiene que esperar a subir de nivel para volver a intentarlo.

Paga sugerida: 8 mo/mes y una parte de los objetos mágicos

Paga mínima aceptada: 4 mo/mes y una parte de los objetos mágicos

Equipo: Daga mágica +2 decorada con un ámbar en el pomo, 4 dagas arrojadizas sencillas, armadura de cuero hecha a medida, anillo de protección +1 de ónice, túnica azul oscuro con varios bolsillos ocultos, herramientas de ladrona. Cuando sale de viaje siempre lleva una mochila con algo de cuerda, un odre de agua, yesca y pedernal, y varias raciones de comida. 50 monedas de oro en metálico.

Laberina es una mujer humana cuyos rasgos se asemejan mucho a los de una elfa. Quizá tuvo algún antepasado elfo, pero no lo sabe porque no llegó a conocer a sus padres. Sus primeros recuerdos son de la vida en las calles de Kalaer, una ciudad de Verdisla, islote del Mar del Dragón cercano a la costa.

Sus orejas puntiagudas le trajeron muchos problemas en Kalaer, le hicieron foco de burlas e insultos, y tardó en aprender a sacarles partido. Mientras tanto, desarrolló un profundo odio por los elfos en general, así como por los lanzadores de conjuros arcanos, a los que culpa de su difícil infancia. No se unirá a un grupo que tenga un elfo, y aceptará a regañadientes unirse a un mago, a no ser que le ofrezcan objetos mágicos como pago inicial, y aún así no se acercará a ellos.

Se gana la vida asaltando a magos y mercaderes de objetos mágicos. Viste con una túnica encima de su fina armadura de cuero, y sus orejas de elfa hacen el resto. Sus víctimas se acercan confiadas, viéndola armada sólo con unas simples dagas, y ella aprovecha para robarles, asaltarles, y en alguna ocasión que no le gusta recordar, asesinarles.

Aparte de su odio personal, Laberina no es malvada. Sabe lo que es llevar una vida dura, tratará de ayudar a los más desfavorecidos, e incluso acabará ayudando a un mago en apuros, probablemente exigiéndole más recompensa que a otra persona.

Nivel 5

BOLDER el GUAPo

Guerrero Humano (Nivel 5)

FUE: 16 **DES:** 9 **CON:** 15

INT: 6 **SAB:** 9 **CAR:** 6

CA: 4 (Barda para montura adaptada y escudo tipo tarja)

Atacar a Armadura 0: 14 en Cuerpo a Cuerpo, 16 con proyectiles.

Dados de Golpe: 5 (tipo 1d8)

PG: 26 (8+1, 1+1, 8+1, 1+1, 4+1)

Movimiento: 30 m., 10 m. (combate), 60 m. (corriendo), 15 m. (con carga pesada).

Ataque: Por arma. Lucero del Alba en Cuerpo a Cuerpo.

Daño: 1d6+2 (Maza).

Tiro de Salvación: G5

Moral: 6

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 15 mo/mes

Paga mínima aceptada: 5 mo/mes

Bolder el Guapo es un hombre de edad indeterminada, una única ceja y media nariz. Tiene por costumbre mirar fijamente a la gente que le está hablando mientras frunce su única ceja más y más, mientras lucha porque las palabras tomen algún sentido en su mente. Cuando al fin entiende (o cree entender) las instrucciones que le dan, asiente vigorosamente diciendo con su gran vozarrón: "Sí, Mariscal".

Bolder viste una enorme barda de caballo ajustada con grandes correajes de cuero. Esto le otorga una gran protección en el combate frontal pero menos si le atacan por la espalda. Por suerte, la táctica preferida de Bolder es cargar de frente a toda velocidad, protegido detrás de su escudo y arrasando con su maza y su masa. Hasta ahora le ha funcionado.

Bolder es hombre de gustos sencillos: le gusta comer. También las mujeres, a las que suele cortejar con un hermoso poema que aprendió de pequeño sobre Elfos y Hadas. También disfruta de un buen chiste. Se ríe con todos los chistes que le cuentan.

CLAUDIO DAEMO

(personaje para partidas con humor)

Mago Humano (Nivel 5)

FUE: 15 **DES:** 11 **CON:** 11

INT: 16 **SAB:** 15 **CAR:** 4

CA: 4 (cinturón de protección de los Daemo, crea un campo de energía protectora)

Atacar a Armadura 0: 16

Dados de Golpe: 5

PG: 16

Movimiento: 10

Ataque: Por arma. Bastón místico de Kalman en Cuerpo a Cuerpo y distancia.

Daño: 1d6 (golpe con bastón + daño eléctrico), 1d8 (lanzamiento bola energía). Nota: el bastón se calienta cada 6 disparos a distancia y debe descansar 2T antes de poder volver a usarse. El bastón sólo puede ser usado por un Daemo.

Tiro de Salvación: M5

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Paga sugerida: 100 mo/mes (Claudio se cree la repanocha y no escatimará en sobrevalorar su precio)

Paga mínima aceptada: Claudio habría aceptado trabajar desde un principio gratis. No tiene a nadie con quien ir y suele caer gordo por ser un pesado.

Claudio es un mago orondo, bajito y usa unas antiparras que parecen telescopios en miniatura. No siempre fue un mercenario. El padre de Claudio era Kalman Daemo, un mago terrible que fue muerto por el guerrero Caric y el mediano Laurus en unas cavernas donde hacía inquietantes experimentos antinaturales. Claudio vivía con su criado, el viejo Sopasosa, en el castillo secreto de Kalman cuando recibieron la noticia de su muerte. Desde entonces se dedicó a estudiar los grimorios de su padre con una única obsesión: ¡conquistar el mundo!

Lástima que Palmirus Reginbrad estuviera interesado en el castillo de los Daemo. Aprovechando una triquiñuela legal, reclamó el castillo para sí y echó a Sopasosa y a Claudio a la calle. El viejo mayordomo se humilló ante Reginbrad y recuperó su puesto, pero Claudio se convirtió en un hombre para todo con el fin de ganarse la vida.

Claudio no es un mago al uso. Con aquello de querer ser el mago más poderoso del mundo piensa que lo más importante en su profesión es ser original, ha desarrollado sus propios hechizos, que cree mejores que los que practican la mayoría de los hechiceros, y también ha aprendido otros de charlatanes y gentes de mal vivir que practican la magia.

Hechizos (*puede usar dos de cada al día y aprender y usar otros de la forma habitual, sumándoselos a éstos*):

Fuego malignoso de Claudio: convoca una bola de fuego que al impactar puede hacer uno de los siguientes efectos: (tirar 1d3) (1) Impacto simple, Daño 1d8 (2) La bola se convierte en un torbellino de fuego que envuelve al objetivo durante dos turnos Daño 1d6 (permite tirada de salvación) (3) La bola se divide e impacta sobre el enemigo 1d4 veces haciendo 1d2 de daño cada vez.

Garrotera mística: El objetivo queda paralizado de una forma absurda hasta que recibe la impresión de un chorro de agua helado. Derecho a tirada de salvación cada 2T.

Llavín del asombroso doctor Mabuse: Puede abrir cerraduras de cualquier dificultad, mágicas o no. Sin embargo, dependiendo de la dificultad, hay un porcentaje de posibilidades de que el hechizo acabe en desastre (explosión, daño 1d6 a todos en 3m). Muy difícil: 90% Difícil 70% Normal 50% fácil 30%. La explosión puede estropear el objeto o la cerradura e imposibilitar su uso, a discreción del narrador.

Hechizo detecta-peligros de Mae Johnson: Todo aquello que pueda resultar potencialmente peligroso se ilumina en la estancia. No desvela la naturaleza del peligro.

Huida espectacular del cobarde Armstrong: es un hechizo de teletransportación aleatorio que permite huir al lanzador o al destinatario/s cuando se producen situaciones peliagudas. Posibles lugares: 1) Aparición en medio de una pelea de gallos 2) Aparición en una mancebía en la cama de un lord importante en el momento más inoportuno. 3) Aparición en una isla desierta rodeada de tiburones hambrientos. 4) Aparición encima de una hoguera de quema de herejes 5) Aparición en un estanque lleno de patos.

ERANOK HACHA AFILADA

Bárbaro (Nivel 5)

FUE: 16 **DES:** 12 **CON:** 16

INT: 8 **SAB:** 12 **CAR:** 15

CA: 9 [11] (*) (armadura de escamas), 8 [10] (*) (si lleva escudo).

Atacar a Armadura 0 (como Guerrero): 14 en Cuerpo a Cuerpo (modificado por FUE).

Dados de Golpe: 1d10 **PG:** 34 [39] (*)

Movimiento: 10

Ataque: Por arma. Hacha de combate en Cuerpo a Cuerpo.

Daño: 1d8+2 [1d8+4] (*) (Hacha de combate, modificado por FUE)

Tiro de Salvación: Guerrero 5 (+2 en las tiradas de salvación relacionadas con voluntad y determinación como Miedo y conjuros como Dormir, etc.) (*)

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 35 mo/mes

Paga mínima: 30 mo/mes

Habilidades especiales (*ver el apartado de notas más abajo*):

Furia Bárbara (Puede usarla una vez al día).

Rastreador: 1-4 en 1d6 (al aire libre) o 1-2 en 1d6 (en grutas y cavernas).

Escalar muros: 85% (es necesario efectuar una tirada cada 30 metros).

Equipo: Armadura de escamas (20 Kg.), escudo (5 Kg.), Hacha de combate (20 Kg.), 50 metros de cuerda (5 Kg.).

(*) *Estos modificadores son producto del uso de la habilidad especial Furia Bárbara.*

Eranok es un tipo de carácter adusto pero fiable que, tras oír las narraciones de los viajeros que llegaban de tierras lejanas, decidió abandonar su hogar en el Norte para vagabundear por la Marca del Este en búsqueda de riquezas y aventuras, lo que le ha llevado a trabajar como mercenario y guardaespaldas.

Durante uno de dichos viajes una hada llamada Liseia se encaprichó de él (algunas malas lenguas dicen que a la hada aún le dura la borrachera, ya que el bárbaro la tuvo que sacar de su jarra

de cerveza después de que cayera en el interior) y desde entonces siempre lo ha acompañado, hecho que ha ocasionado que algunas veces sus compañeros de fatigas se burlen de él diciéndole que “se ha buscado una compañera algo minúscula para un mozarrón tan grande”, lo que ha ocasionado no pocas peleas de taberna ya que no soporta las burlas. En alguno de estos casos Liseia ha usado sus poderes para sacarle las castañas del fuego al bárbaro y evitar que la situación se agravara (cosa que siempre ha incomodado mucho a Eranok).

Si se desea contratar sus servicios es frecuente encontrarle en alguna de las tabernas de los muelles de Marvalar.

Notas:

Para crear el personaje se han usado las reglas opcionales de la clase Bárbaro aparecidas en el suplemento Enigmas Desenterrados del blog Crónicas del Clan Lobo Gris (ver la dirección: <http://clanlobogris.blogspot.com/2011/05/enigmas-desenterrados-version-print.html>).

Para representar a Liseia se pueden usar las características para hadas que aparecen en la página 104 del manual básico de Aventuras en La Marca del Este.

FARÛN EL SILENCIOSO

Ladrón Humano (Nivel 5)

FUE: 15 **DES:** 17 **CON:** 16

INT: 9 **SAB:** 9 **CAR:** 11

CA: 5 (Armadura de Cuero y bonificación de Destreza)

Atacar a Armadura 0: 17 en Cuerpo a Cuerpo, 16 con proyectiles.

Dados de Golpe: 5 (1d4)

PG: 23 (4+2, 1+2, 4+2, 1+2, 3+2)

Movimiento: 30 m., 10 m. (combate), 60 m. (corriendo), 15 m. (con carga pesada).

Ataque: Por arma. Cimitarra y Daga en Cuerpo a Cuerpo, Ballesta Pesada a Distancia.

Daño: 1d8+1 (Cimitarra), 1d4+1 (Daga), 1d8 (Ballesta Pesada).

Tiro de Salvación: L5

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 20 mo/mes

Paga mínima aceptada: 15 mo/mes

Habilidades Especiales: Apuñalar por la espalda (+4 ataque, x2 daño), Entender lenguajes 80%, habilidades de ladrón como L5.

Equipo: Antorcha (0.5 Kg), Barra (2 Kg), Cuerda con Escarpia (5 Kg + 2 Kg), Espejo (0.5 Kg), Farol de Aceite (1 Kg), Frasco de Aceite (0.5 Kg), Herramientas de Ladrón (1 Kg), Mochila (1 Kg), Yesca y Pedernal. Armadura de Cuero (8 Kg), Cimitarra (2 Kg), Daga (0.5 Kg), Ballesta Pesada (2 Kg), 20 virotes (1 Kg).

Farûn desembarcó en Marvalar hace unos años, bajando sigilosamente del barco y perdiéndose entre los muelles. Sólo tenía una cimitarra de la que nunca se ha desprendido. Poco tiempo después se unió a una compañía de mercenarios, firmando su nombre en una extraña lengua.

Con el paso de los años, Farûn se fue ganando el respeto de sus compañeros. Siempre se ofrecía voluntario para las misiones que requerían sigilo y actuar detrás de las líneas enemigas. Su paga después del primer año la fue invirtiendo en equipo: una buena ballesta, una buena cuerda con garfio, etc., hasta que un día pareció satisfecho con su equipo.

Dos años después, cuando estaba sentado en la fogata del campamento y mientras un mago mercenario de barba negra le insultaba sutilmente, Farûn respondió “Mi madre era una mujer pura y al menos yo sé quién es mi padre. No como tú, bastardo de una cerda”. Nadie le había oído hablar en los tres años que llevaba con la compañía. Al parecer, se había pasado ese tiempo aprendiendo el idioma.

Farûn ha vuelto a hablar un par de veces, sólo en ocasiones importantes. Sin embargo, últimamente sonríe un poco más a menudo. Al menos una vez al año.



LYSALDRA FAURYALE

Elfa oscura y asesina (Nivel 5)

FUE: 12 **DES:** 16 **CON:** 12

INT: 16 **SAB:** 13 **CAR:** 16

CA: 5 (Cuero, modificada por DES)

Atacar a Armadura 0 (como Elfo): 16 en Cuerpo a Cuerpo, 14 con Proyectiles

Dados de Golpe: 5 (1d6) **PG:** 22

Movimiento: 13

Ataque: Por arma. Espada Corta o Daga en Cuerpo a Cuerpo, Ballesta Ligera a Distancia.

Daño: Espada Corta (1d6), Daga (1d4), Ballesta Ligera (1d6).

Tiro de Salvación: Ladrón 5

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Paga sugerida: 70 mo/mes

Paga mínima: 50 mo/mes

Habilidades especiales: Abrir cerraduras: 30%, Moverse en Silencio: 40%, Escalar Muros: 84% (es necesario efectuar una tirada cada 30 metros), Escondarse en las sombras: 40%, Escuchar ruidos: 1-3 en 1d6, Maestría con los Venenos: +2 a las Tiradas de Salvación de Veneno o Muerte, puede manipular los venenos sin correr peligro alguno con 1-5 en 1d6. Maestra del disfraz: Si dispone de 1d6 turnos y los materiales adecuados puede disfrazarse y pasar desapercibida con 1-3 en 1d6.

Conjuros:

Nivel 1º: Hechizar Persona, Proyectil Mágico.

Nivel 2º: Cerradura Arcana, Invisibilidad.

Nivel 3º: Inmovilizar Persona.

Equipo: Armadura de Cuero (8 Kg.), Espada Corta (1 Kg.), 2 Dagas (1 Kg.), Ballesta Ligera (1 Kg.), 20 virotes para ballesta (1 Kg.), 2 frascos de veneno (1 Kg.), 50 metros de cuerda (5 Kg.), ropajes oscuros que usa para pasar desapercibida.

Lysaldra Fauryale nació en una de las comunidades de elfos oscuros que habitan el subsuelo de Marvalar. Pronto destacó en el aprendizaje de las artes mágicas, en la infiltración y el asesinato, entrando a formar parte de uno de los sindicatos de asesinos más importantes de la ciudad. Algunas las familias nobles pronto apreciaron sus habilidades, por lo que desde entonces contratan sus servicios cuando necesitan eliminar a un rival político de forma rápida y silenciosa. Encontrarla para proponerle un trato no es algo fácil dado el secretismo con el que se rodea, pero si ella está interesada en el trabajo que le podamos ofrecer nos lo hará saber cuando menos lo esperemos.

Notas:

Para crear el personaje se han usado parte de las reglas opcionales de la clase Asesino aparecidas en el suplemento Enigmas Desenterrados del blog Crónicas del Clan Lobo Gris (ver la siguiente dirección URL: <http://clanlobogris.blogspot.com/2011/05/enigmas-desenterrados-version-print.html>).

ODRIK

Enano (Nivel 5)

FUE: 15 **DES:** 9 **CON:** 16

INT: 13 **SAB:** 11 **CAR:** 10

CA: 3 (Armadura de placas y bonificación de destreza).

Atacar a armadura 0: 15 (14 con Jarra, ver texto) en cuerpo a cuerpo, 16 con proyectiles.

Dados de golpe: 5 **PG:** 34

Movimiento: 7

Ataque: Por arma, Hacha de mano y Jarra.

Daño: 1d6 +1 (Hacha de mano), 1d4 +1 y ataque de salpicadura (Jarra)

Tiro de salvación: E5

Moral: 10

Alineamiento: Neutral.

Paga sugerida: 20 mo/mes + una parte del botín.

Paga mínima aceptada: 10 mo/mes + una parte del botín.

Si de algo puede estar orgulloso Odrik, es de ser uno de los mejores representantes de la cultura enana: su estómago da prueba de ello. Capaz de soportar innumerables bebidas alcohólicas —de mayor a menor cantidad, graduación o mezcla— Odrik terminó aficionándose desde muy temprana edad por ella, observando una tolerancia hacia el alcohol que roza el absurdo.

Siempre lleva un mínimo de 7 odres de bebidas diferentes, amén de otros tantos vacíos por lo que pueda pasar, pero procura servirse en su jarra para poder degustar mejor el sabor, mezclarla con otras, beber con tranquilidad, o experimentar con bebidas que normalmente no lo serían.

Mantiene la inventiva en sus combinados, intentando encontrar nuevos sabores o sensaciones, quizás, incluso, alcanzando ese estado de embriaguez con el que los demás parecen pasárselo tan bien. Y es que no puede evitar sentir cierta envidia e incluso tristeza por su incapacidad de apreciar de esa forma el mundo de la bebida.

Ataques con la Jarra: Trata a la Jarra como un Martillo Ligero. Un ataque exitoso permite a Odrik derramar todo o parte de su contenido sobre el enemigo, con distinto resultado según qué tipo de líquido contenga. Como mínimo, el enemigo obtiene un -1 a su siguiente acción debido a que es cegado parcialmente. Salvo una Pífa, la Jarra tiene un cierre arriba que impide que le caiga a Odrik.

Además, Odrik puede luchar con la Jarra en su mano mala, lo que le otorga un +1 al ataque.

Compañero de bebida: Odrik puede hacer una tirada de Recabar información (usando su característica de CAR) para sonsacarle a los parroquianos cualquier cosa que sepan, obteniendo un +1 de bonificación por cada bebida que se tome con su compañero. Un resultado de 20 siempre se considerará fallo.

Estómago de monstruo corrosivo: Odrik obtiene un +5 a sus TS para resistir venenos ingeridos. Es, virtualmente, inmune a las bebidas alcohólicas, así como a otras tantas «bebidas» e incluso ciertos materiales, aunque no ha comprobado hasta dónde llega su límite.



Nivel 6 A 9

DARIS CRYSDAL

Ladrón Humano (Nivel 6)

FUE: 12 **DES:** 15 **CON:** 11

INT: 16 **SAB:** 13 **CAR:** 14

CA: 5 (Colgante mágico y Bonificador de Destreza)

Atacar a armadura 0: 17 (cuerpo a cuerpo) 16 (Proyectiles)

Dados de Golpe: 6 **PG:** 16

Movimiento: 30 (Base)

Ataque: Por arma. Daga en cuerpo a cuerpo. Arco corto en proyectil.

Tirada de Salvación: L6

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 25 mo/mes

Paga mínima: 19 mo/mes

Habilidades Especiales: Abrir cerraduras (45%) Encontrar y desactivar trampas (43%) Hurtar (43%) Moverse en silencio (43%) Escalar muros (92%) Escondarse en las sombras (37%) Escuchar ruidos (1-4)

Es posible encontrar a Dáris en cualquier taberna del lugar donde se encuentre. De carácter jovial y abierto, posee una sinceridad y labia sin parangón. Gusta del buen vino, las buenas mujeres y las historias extraordinarias, así como de debatir acerca de cualquier tipo de cuestión. Sin remordimientos, perspicaz, sagaz y con grandes dotes para la interpretación, a nuestro ladrón le mueven más las misiones con algo extraordinario, atípico o misterioso, y en función de ellas elige.

Dáris fue miembro, durante un largo período de tiempo, de grupos secretos que operaban en torno al reino de Visirtán. Expulsado tras infringir las férreas normas de conducta que se aplicaban a estos, ha viajado por toda la Marca buscando encontrar los misterios que rodean a esas fuerzas que tanto tiempo llevan dormidas, y de las que poca gente sabe más que leyendas inconexas y textos reducidos. Sabedor de que siendo mercenario tendría más opciones de moverse a su antojo, como tal ha ido ganándose fama.

Entre su equipo destaca un Colgante de Protección (-2 CA), Herramientas de ladrón, Estuche con venenos.

ARYT PROTHER

Mago Humano (Nivel 7)

FUE: 11 **DES:** 13 **CON:** 10

INT: 17 **SAB:** 15 **CAR:** 7

CA: 6 (bonificación de Destreza + bastón de defensa)

Atacar a Armadura 0: 18 en Cuerpo a Cuerpo, 17 con proyectiles.

Dados de Golpe: 7 **PG:** 22

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. bastón en Cuerpo a Cuerpo, daga a distancia.

Daño: 1d8 (bastón), 1d4 (daga).

Tiro de Salvación: M7

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 40 mo/mes

Paga mínima aceptada: 30 mo/mes. (Puede rebajar esa cantidad si el trabajo le supone acceso a objetos mágicos, especialmente grimorios).

Hechizos: 1º Luz, Hechizar persona, Sueño 2º Telaraña, invisibilidad 3º Bola de Fuego, Inmovilizar persona 4º Polimorfar.

Equipo: dos dagas +1, bastón de defensa, piedra de la buena suerte.

Aryt es hijo de una acaudalada familia de Marvalar, que a muy temprana edad fue enviado a estudiar las artes de la magia a la torre de su mentor, Magus. Harto de la actitud tiránica de este, intento huir y Magus le dejó como recuerdo unas horribles quemaduras que recorren la mitad inferior de su cara. Esta quemaduras se encuentran ocultas tras un velo visirtaní y procura que nadie las vea. Ha jurado vengarse y no buscar la forma de curarse hasta que Magus pague por lo que hizo. Se ha unido a varios grupos de mercenarios y ha viajado a Neferu en varias ocasiones.

Físicamente es más bien delgado y su cabello castaño suele estar totalmente rapado y tapado por un pañuelo. Sus ojos son castaños y grandes, capaces de reflejar compasión, pero también la tremenda rabia que anida su corazón.



MELDRÍN

Mago (Nivel 7)

FUE: 10 **DES:** 11 **CON:** 12

INT: 17 **SAB:** 14 **CAR:** 13

CA: 9 (Sin armadura y bonificación de destreza).

Atacar a armadura 0: 18 en cuerpo a cuerpo, 18 con proyectiles.

Dados de golpe: 7 **PG:** 16

Movimiento: 10

Ataque: Por arma, bastón en cuerpo a cuerpo, ballesta ligera a distancia.

Daño: 1d8 (Bastón), 1d6 (Ballesta Ligera)

Tiro de salvación: M7

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 50 mo/mes + una parte del botín.

Paga mínima aceptada: 15 mo/mes + una parte del botín.

Hay quien quiere abarcar más de lo que puede controlar y el mago Meldrín es el vivo ejemplo de ello. Cuando era más joven e impetuoso intentó llevar a cabo un hechizo de Disipar Magia en una mazmorra perdida, dejada a la mano de los dioses. Sin embargo, algo no funcionó. Quizás fueran los nervios, la inexperiencia, o que el muro de fuego que avanzaba hacia él no le dejaba concentrarse. Sea como fuere el hechizo rebotó de alguna manera y le dio de lleno, perdiendo todos sus poderes.

Aunque estuvo abatido mucho tiempo cuando se dio cuenta de que se había convertido en «un cualquiera», no perdió del todo los ánimos, y decidió poner todo su empeño y su pequeña fortuna en buscar una solución a su problema. Y la encontró.

Las canas asoman ahora por todas partes por su cabeza, pero eso no le impide disfrutar y aprovechar los más y los menos que le ofrece su nueva condición. Usada con inteligencia resulta un don de lo más útil.

El mago no-mago: Meldrín es, en algunos aspectos, un campo de Disipar Magia permanente, lo que le impide lanzar cualquier hechizo. Los artefactos y objetos a menos de 3 metros de él pierden cualquier cualidad mágica que tengan. Pociones y pergaminos no funcionan. Los hechizos activados cerca suya dejan de funcionar hasta que se aleja. Aquellos que le hacen objetivo fallan estrepitosamente y contra aquellos que afectan un área y requieren TS obtiene un +3 para ellos.

El no-mago mago: Tras varios años de investigación Meldrín consiguió volver a realizar hechizos. Para ello debe concentrarse y lanzar sobre sí mismo un hechizo de Disipar Magia, que consigue eliminar el campo antimagia y le permite utilizar sus hechizos hasta la hora de dormir. Sin embargo realizar esta acción es muy compleja: Meldrín sacrifica su capacidad de lanzar hechizos del nivel máximo del que sea capaz (a nivel 7 y 8, hechizos de nv4; a nivel 9 y 10, hechizos de nivel 5, etc.). Lógicamente pierde las cualidades de «El mago no-mago» cuando hace esto.

Libro de hechizos:

Nivel 1: Detectar magia, Dormir, Hechizar persona, Proyectil mágico.

Nivel 2: Abrir, Invisibilidad, Telaraña.

Nivel 3: Bola de fuego, Disipar magia.

Nivel 4: Muro de fuego.

JAN "DAGAS"

Ladrón humano, nivel 8

FUE: 11 **DES:** 18 **CON:** 13

INT: 12 **SAB:** 10 **CAR:** 12

CA: 4 (cuero + bonificación de DES)

Atacar a Armadura 0: 17 en Cuerpo a Cuerpo, 14 con proyectiles.

Dados de Golpe: 8 **PG:** 31

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. +3 espada larga, +3 daga / honda a distancia.

Daño: 1d8 +3 (espada larga +1, guantelete +2), 1d4 +2 (daga, guantelete +2), 1d4 (honda).

Tiro de Salvación: L8

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 30 mo/mes

Paga mínima aceptada: 10 mo/mes

Jan creció en las calles de Marvalar, un huérfano más que destacaba por enorme agilidad. A temprana llamo la atención del gremio de ladrones, siendo rápidamente uno de sus miembros más activos.

Sin embargo es ansia de ver mundo hacen que Jan se ofrezca para algunos trabajos fuera de la ciudad, esperando encontrar nuevos retos a su habilidad.

Tiene buenas espaldas pero no es especialmente fuerte. Su cabello rubio y aspecto juvenil, le dan a su cara un toque juguetón choca con una cicatriz en la mejilla derecha

Su equipo habitual incluye: Armadura de cuero, Anillo +1 CA, Espada larga +1, 3 dagas, Daga +3, Honda (10 piedras), Guanteletes de fuerza (Fuerza +2).



Nível 10 A 20

DABLON SQUAD "DAB"

Clérigo Humano (Nivel 10)

FUE: 14 **DES:** 11 **CON:** 15

INT: 12 **SAB:** 16 **CAR:** 13

CA: 1 (Armadura de placas, Escudo de acero y Anillo de protección +1)

Atacar a Armadura 0: 13 (cuerpo a cuerpo) 16 (Proyectiles)

Dados de Golpe: 6 **PG:** 55

Movimiento: 30 (Base)

Ataque: Por arma. Maza pesada mágica en cuerpo a cuerpo.

Tirada de Salvación: C10

Moral: 9

Conjuros: Nivel 1: 5 (Detectar el mal, Detectar magia x2, Curar heridas leves x2) Nivel 2: 4 (Bendecir x2, Retener persona x2) Nivel 3: 3 (Disipar magia x3) Nivel 4: 3 (Curar heridas graves x2, Detectar mentiras x1) Nivel 5: 2 (Golpe flamígero x1, Misión x1)

Alineamiento: Legal.

Paga sugerida: 45

Paga mínima: 32

Objetos a destacar: Varedian, hija del Sol (Maza +2, con las aptitudes de Luz y Vorpalina. Hace el doble de daño a toda criatura de alineamiento caótico). Anillo de protección +1.

Dab es un individuo a todas luces extraño. De pelo rizado y negro, ojos del color de la noche y rostro de facciones angulosas y marcadas, deambula de un poblado a otro sin interés aparente. En su cinto porta una maza que brilla de forma omnipresente, y en su desgastada armadura aún se distingue, a duras penas, el símbolo de algún Dios olvidado o desconocido.

Nuestro clérigo fue víctima de una insondable y extraña maldición de la que no puede librarse, por la cuál es incapaz de sentir algo: ni felicidad, ni tristeza, ni desamparo, siquiera el irrefrenable deseo de vivir. La auténtica carencia de significado en su mirada le convierte en un formidable adversario y un extraño compañero de aventuras, poderoso y dispuesto a colaborar en todo lo posible, pero terriblemente desgraciado. Ha viajado durante muchísimo tiempo por las tierras de la Marca, y en breve marchará hacia Ungoloz, aunque su camino parece no tener fin.

ORAVEN DE COSTATORTUGA

alias "El Halcón Ciego", "el Capitán Ciego", "el Ciego"

Guerrero Humana (Nivel 10)

FUE: 16 **DES:** 14 **CON:** 15

INT: 12 **SAB:** 14 **CAR:** 16

CA: 4 (Cuero tachonado, Escudo y la bonificación por Destreza)

Atacar a Armadura 0: 10 en Cuerpo a Cuerpo y 11 con Proyectiles

Dados de Golpe: 9D8+2 **PG:** 68

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. Espada corta en Cuerpo a Cuerpo, Dagas arrojadas a Distancia.

Daño: 1d6 (Espada corta), 1d4 (Dagas arrojadas).

Tiro de Salvación: Guerrero Nivel 10

Moral: 10

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 26 mo/mes

Paga mínima aceptada: 19 mo/mes

Especial: Es ciego, pero siempre hay un halcón cerca con el que comparte un vínculo mágico que suple completamente su carencia de vista. [Halcón: CA: 6; DG: 1d4; PG: 4; Movimiento (vuelo): 150; Ataque: Pico (1d2); Moral 12; Alineamiento: Legal;]

Querida Madoo:

Te escribo estas líneas hecho un manojito de nervios. Reconozco que el capitán me ha intimidado, a pesar de tener ascendencia visirtaní como yo, pero esa mirada vacua... Sé que embarcar como asistente de navegación a bordo del Halcón Marino nos permitirá labrar un futuro juntos, y de paso tranquilizar a tu padre sobre mis intenciones hacia ti, mi amor. Ya te echo de menos. Espero que sepas perdonarme la brevedad de esta misiva.

Te quiere tu fiel Valmir

Querida Madoo:

La vida en el mar es maravillosa. Estoy seguro de que te gustaría. Además el capitán, Oraven, me tiene en alta estima, ya que con mi labor no sólo hemos ganado días de viaje, sino que hemos actualizado sus anticuadas cartas de navegación. Espero verte pronto.

Se despide este loco que no te olvida

Querida Madoo:

Esta vida me gusta, pero te echo de menos. Una vez vuelva a Marvalar no espero embarcarme en otro navío si no es con este capitán. La gente le llama despectivamente "el Ciego", y quienes dicen eso son unos canallas. Yo sé que es más de lo que aparenta. Es un hombre justo, firme y ecuaníme, sabe evitar a quienes le adulan y valorar a los hombres de verdad. Quizás por eso la otra noche me contó su secreto. Fue siendo joven, y acompañando a su padre, un gran marino y mejor mercader, cuando recogieron a bordo a un mago. Pero los enemigos de hechicero pronto les dieron alcance haciéndoles naufragar. Mi capitán tuvo que elegir entre salvar la vida de su padre o la del mago. Finalmente, por su honor de marino y anfitrión, optó por la del mago, pero a un alto precio, ya que perdió la vista. El mago, como pago, le dio un don. Desde entonces un halcón le acompaña, unas veces cerca y otras desde la lejanía. Por eso nunca le pillan por sorpresa, ni ladrones, ni asesinos, ni traidores. Siempre tuyo

Estimada señorita Madoo del Vado:

Como capitán del Halcón Marino, lamento profundamente comunicarle la pérdida de su prometido, el asistente de navegación, Valmir de Osmar. La última noche fuimos asaltados por piratas, en alta mar, y el señor Valmir combatió como un valiente. Su padre estaría orgulloso de él. Le juro que no descansare hasta hacer justicia y hacerles pagar a los responsables el dolor que compartimos. Se despide atentamente...

SIR ALASTAIR DE LA MARCA

Paladín (Nivel 11)

FUE: 12 **DES:** 14 **CON:** 17

INT: 9 **SAB:** 12 **CAR:** 12

CA: 0 (Armadura de placas y bonificación de Destreza)

Atacar a Armadura 0: 10 en Cuerpo a Cuerpo (incluido modificador por arma).

Dados de Golpe: 11 **PG:** 68

Movimiento: 10

Ataque: Espada de dos manos en Cuerpo a Cuerpo.

Daño: El causado por el arma. 1d10+2 (Espada de dos manos).

Tiro de Salvación: Paladín nivel 11

Moral: 10

Alineamiento: Legal

Paga sugerida: 1 mo/mes

Paga mínima aceptada: 1 mo/mes

Habilidades Especiales: A pesar de pertenecer a una fe ya extinta, Sir Alastair posee las habilidades típicas de los paladines: Imposición de manos sanadoras una vez al día curando 22 puntos de golpe; sanar enfermedad 2 veces al día; inmune a enfermedades de origen convencional o mágico; aura permanente de protección contra el mal; puede expulsar muertos vivientes como un clérigo de nivel 9. También puede lanzar los conjuros de clérigo Detectar el mal (pág. 65 del reglamento), Luz (pág. 65 del reglamento) y Conocer alineamiento (pág. 66 del reglamento). Debido a la maldición, Sir Alastair es inmortal y aunque muera (cuando sus puntos de golpe llegan a 0) resucitará horas después con un leve dolor de cabeza pero intacto y sin marca alguna para seguir luchando contra el mal y poder pagar su deuda. Esto también es aplicable a su montura "Tentenublo" y al resto de posesiones del paladín que nunca pueden ser destruidas ni robadas, regresando en este último caso, de manera misteriosa a manos de su propietario.

Allí dónde se encuentre un necesitado, en el lugar en el que un inocente sufra, allí estará Sir Alastair. Este paladín es una leyenda viva que recorre la Marca salvando a los habitantes de la misma. Esta ayuda tiene dos condiciones, una paga simbólica de 1 mo al mes y que los patrones de Sir Alastair sean de alineamiento legal y con intenciones puras. Este anciano caballero de edad indefinida y famélico aspecto, siempre va montado en su fiel y también vieja cabalgadura de nombre "Tentenublo". Mirada de loco y hablar consigo mismo, son expresiones que también le describen a la perfección.

Sir Alastair sufrió una terrible maldición-castigo cuyo origen él mismo ha olvidado y que le ha provocado convertirse en la leyenda que es hoy en día. No puede morir y vive para combatir el mal hasta que su deuda sea saldada a base de buenas obras para así poder fenecer y descansar.

Entre su equipo siempre porta su Armadura completa de placas oxidada y con abolladuras +2; Espada de dos manos (también oxidada y de lamentable aspecto) +2 (+4 contra cualquiera de alineamiento caótico); Caballo de guerra blanco de prominente dentadura (que usa para morder a cualquier extraño que se le acerque demasiado), ojos inteligentes y patas flacuchas, de nombre "Tentenublo" que debe soportar la maldición que afecta a su dueño; la barda del caballo (CA5). (El caballo no llevará a nadie salvo al paladín y no soportará carga alguna que no sea la del equipo de Sir Alastair).

LA COMPAÑÍA DEL CREPÚSCULO

Guerrera Humana (Nivel 13)

FUE: 8+2D6 **DES:** 8+2D6 **CON:** 12+1D6

INT: 13 **SAB:** 13 **CAR:** 3D6

CA: 4± (Cota de Mallas, Escudo y la bonificación por Destreza dependerá de su valor actual)

Atacar a Armadura 0: 10± (mas los bonos respectivos para Cuerpo a Cuerpo y Proyectiles)

Dados de Golpe: 9D8+8

PG: 50± (Mas la bonificación de Constitución a Nivel 13. Especial, ver abajo)

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. Aisa (Espada Larga Mágica +3) en Cuerpo a Cuerpo, Arco Largo a Distancia.

Daño: 1d8+3 (Aisa es el nombre de su Espada Larga Mágica +3), 1d8 (Arco Largo).

Tiro de Salvación: Guerrero Nivel 13

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Paga sugerida: 21 mo/mes

(la misma cantidad que el rescate pagado en la Leyenda de Arcomar)

Paga mínima aceptada: 21 mo/mes

(a nuestra manera o carretera...)

Especial: Si pierde la mitad de sus PG, la Compañía del Crepúsculo, copia el rostro de su adversario para confundirlo. Si este no esta prevenido quedara aturdido (1D4 asaltos) al verlo (superar una tirada de salvación de Petrificación o Paralisis con un penalizador de 5)

En Marvalar poco se sabe de estos mercenarios llegados hace dos meses desde Robleda, salvo que solo se ha visto a un miembro del grupo. Nunca es el mismo, no hay un líder, ninguno atiende por nombre alguno, ni rango, excepto el de Compañía del Crepúsculo, y rara vez se puede contratar al mismo.

Quienes vienen del norte solo pueden confirmar la fama y los rumores entorno a ellos. Y solo algún habitante de Robleda podrá aportar mas información: uno de los componentes de la banda es un vástago del famoso asesino conocido como la Sombra de las Mil Caras.

Los servicios de la Compañía del Crepúsculo podrán ser solicitados en la posada de Marvalor.

Solo para el DJ:

La Compañía del Crepúsculo no esta formada por diferentes personas, sino por una sola. El motivo de su "siempre cambiante" aspecto es resultado de una maldición: cada vez que mata a una persona, independientemente de su raza, la Compañía del Crepúsculo cambia de aspecto copiando el sexo y algunos rasgos del muerto como cicatrices, color de ojos, barba, etc. De ahí que sus Características no sean fijas. Descubrir este hecho podría ser motivo de una aventura (alguien, descontento por los servicios recibidos, contrata a los PJs para descubrir a los miembros de la Compañía, reunir información y así vengarse).

El origen y los secretos de este peculiar personaje solo están disponibles para el DJ, o para cualquier PJ que llegue a ganarse esa información, o la confianza y la amistad de la Compañía.

Ciertamente es la hija del asesino conocido por el nombre la Sombra de las Mil Caras. No se sabe si la maldición le viene como efecto secundario por la magia que su padre empleaba para cambiar de aspecto, o a raíz de alguna maldición recibida en el transcurso de su carrera. Su nombre y el aspecto verdadero quedaron en el olvido hace muchísimo tiempo. La joven empezó criándose en las calles pero el azar hizo que acabase cayendo en un campamento de mercenarios. Allí una barragana de corazón blando la adopto y, convenciendo a alguno de sus "habituales", la crío para que llegase a ser una mercenaria. Fue en su mayoría de edad cuando mato a su primera victima y el cambio de aspecto provoco que fuera expulsada y repudiada por bruja y hechicera.

En cuanto podía cambiaba de aspecto, siempre escogiendo a miembros del sexo opuesto por la facilidad con la que eran contratados. Rara vez escoge un cuerpo femenino, salvo que la ocasión lo requiera. Cuando lo hace parece disfru-

tar con el. Esta actitud puede llevar a engaño. Ella es misántropa, no le gustan los hombres, pero eso no significa que le gusten las mujeres. El tener un aspecto diferente cada vez, ha llevado a pensar que no se trata de una sola persona, sino varias (y nadie ha sobrevivido para contar-lo). Ella ha fomentado el rumor refiriéndose a si misma como "nosotros".

Después de una larga carrera como mercenaria (ya ronda la treintena) apareció una figura ha empezado a fastidiarle el negocio liquidando a sus clientes. Por ello ha decidido trasladarse al sur, donde nadie la conoce. Pero esta segura que esa némesis es su padre y no tardara en emigrar a otro lado, o en enfrentarse a él (quizás, si algún grupo de Aventureros diera la talla...)

LA SOMBRA DE LAS MIL CARAS

Ladrón Humano (Nivel 17)

FUE: 13 **DES:** 16 **CON:** 15

INT: 17 **SAB:** 12 **CAR:** 3D6

CA: 2 (Cuero, Capa Mágica y bonificación de Destreza)

Atacar a Armadura 0: 10 en Cuerpo a Cuerpo, 9 con proyectiles.

Dados de Golpe: 9D4+16 **PG:** 51

Movimiento: 12

Ataque: Por arma. Espada Corta y Skuld (Daga +3) en Cuerpo a Cuerpo, Dagas a distancia.

Daño: 1D6 (Espada Corta), 1d4+3 (Daga Mágica +3 llamada Skuld), 1d4 (Dagas arrojadiza).

Tiro de Salvación: Ladrón Nivel 17

Moral: #

Alineamiento: Caótico

Paga sugerida: 42 mo/mes

Paga mínima aceptada: Yo ya soy viejo y tengo una hija a la que no he visto desde hace...

Si, si, ya lo has oído, a mi me da escalofríos cada vez que veo su negra capa. Dicen que vino de alguna ciudad más allá del Yermo y que está buscando a alguien. ¿Qué a quién?. No lo sé, pero mi primo me dijo que se trataba de algún miembro de esa banda de mercenarios que están en la posada de Marvalor.

¿Sigues sin caer de quien te hablo? Pues es inolvidable, delgado y siempre con esa siniestra capa negra, salpicada de pequeñas estrellas por toda ella. Mi mujer dice, que ella suele fijarse en eso, que son miles de pequeños rostros, todos diferentes, que brillan tenuemente.

¿Que si paga?, vaya amigo, en eso no falla, y siempre en buena moneda... a cambio de que no se le moleste y de nuestro mejor vino llegado de Comarcana.

¿Sigues sin saber de quién hablo?. ¿Tú estás tonto o te han encantado?... ¿Su cara?... ¡brrrr! tiemblo de pensarlo, pues eso es lo mas terrorífico, su rostro... No lo he visto, le atiende mi mujer que es mas dada a hablar con los clientes, ¿cobarde yo?, ¡sandeces!... como te iba diciendo, su cara dicen que cambia... ¡oh!, ¡dioses!, pero no como la cara de Tresdedos, que usa ese espejo mágico y ya esta. A este tipo nadie le ha visto con el mismo rostro... ¿Conoces al sacerdote que viene por aquí?, jese malnacido no!, el otro, el del Dios Leviatán... pues bien le estuvo hablando para que viniera la próxima semana a la Ceremonia de la Olas, en la que se bendicen las embarcaciones de marinos y pescadores, y salió escandalizado. Luego, vino a la barra y le pregunte que le había pasado y me respondió que "tratándose de herejes de Neferu, ¿pues que iba a pasar?"... Bueno la cuestión es que Agrubio, el borracho, le vio mientras hablaba con el sacerdote y todo el rato estuvo viendo un rostro de mujer... ¿Te das cuenta? ¡pues que el sacerdote me lo describió como un hombre del sur, de esas tierras al otro lado del Mar del Dragón!... coincido que en que rara vez se puede confiar en Agrubio, pero vi su cara y era puro terror...

Tío, no se quién es, ni qué busca. Paga bien pero cuanto antes deje la posad... ¡Dioses!, ¿tu no eres?... ¡tu rostro!... tus ropas también están cambiando... ¡esa capa negra!... piedad!, ¡no diré nada!, ¡piedaaargg!...

Solo para el DJ:

Se sabe poco de este asesino mercenario, salvo la fama que le precede. La Sombra de las Mil Caras llegó del oeste por el camino de la Fortaleza del Vado y durante un tiempo se asentó en Robleda, pero de vez en cuando bajaba a Marvalar atendiendo asuntos de los que es mejor no saber nada. Sin embargo, hace cosa de un mes decidió trasladarse definitivamente a la capital.

Dicen que busca a uno de los miembros de la Compañía del Crepúsculo, que en realidad es su hija, pero el anonimato de los integrantes de esta compañía mercenaria le impiden saber mas. Además teme que si investiga demasiado le descubran, y se le vuelva a escapar como ya le pasó en Robleda. Quizás un grupo de aventureros quiera hacerle un favor como pago a sus servicios.

El motivo de esa búsqueda solo esta claro para él y quienes gocen de su confianza. Tal vez busca acabar con los únicos lazos que le atan a este mundo, para ser mas despiadado. Quizás busca que, alguien que aun recuerda quien era, le ayude a acabar con esa maldita capa. Ese tesoro que él, El Gato, robo al tío del emperador cuando solo era un joven ladrón de guante blanco. Esa maldición que le obliga a matar, sin que pueda remediarlo. Ese oscuro manto estrellado que oculta su rostro, que le protege y sana sus heridas traspasándolas a sus contrincantes.