

# Kvarek / Kvara

Mercenario bárbaro



Naciste en el seno del orgulloso clan Jezora y has caminado por la senda del acero desde que eras un niño. Pero tu clan fue aniquilado por los ejércitos ambrios, hace ya doce años; probablemente seas el último de los jeziteos. Ahora viajas solo, alquilando tu brazo al mejor postor, sea ambrio o bárbaro. Pero tu alma está empezando a pagar el precio de tanta violencia y tu conciencia no para de martirizarte por no haber seguido a tus hermanos y al jefe Haloban hasta su muerte. Es hora de colgar las armas.

Es probable que te hayan contratado como un guardia de caravana. Esperas que sea un trabajo tranquilo que te permita ganar lo suficiente para dejar de trabajar y poder instalarte en algún sitio cerca del bosque de Davokar. Puede que de camino al sur te hayas hecho amigo de Rabioso, Niha, Karla o Fenya (o de todos ellos).

## KVAREK

**Raza** Humano (bárbaro)

**Rasgos** *Contactos* (espadas de alquiler)

**Ágil 13, Atento 10, Diestro 15, Discreto 7, Fuerte 11, Inteligente 9, Persuasivo 5, Tenaz 10**

**Habilidades** *Combate con armadura* (principiante), *Combate con escudo* (adepto), *Guardaespaldas* (principiante)

**Armas** Daga 1D8 (Corta), arco 1D8, espada 1D10, golpe de escudo 1D4 (más posibilidad de derribo)

**Armadura** Armadura de cuervo 1D8 (Aparatosa)

**Defensa** 11 (escudo)

**Resistencia** 11 **Umbral de dolor** 6

**Equipo** Tabaco y pipa, juego de dados, equipo de aventurero, equipo de mantenimiento de armas, 9 chelines,

**Sombra** Verde floreciente (Corrupción: 0)

«¿Y yo qué salgo ganando?»

# Orlan / Oria

Orlan de la Casa de Daar, pansar



Eres el benjamin y último miembro con vida de la noble Casa de Daar. Tu familia y sus tierras desaparecieron durante la Gran Guerra, pero tú lograste entrar en los Pansars de la Reina gracias a tus habilidades y al nombre de tu familia. Con el tiempo renunciaste a tu puesto, harto de tanto entrenamiento y patrullas. Ahora buscas un propósito en la vida, o quizás estés reuniendo fuerzas para reconstruir tu casa desde sus ruinas.

Es muy probable que te quedaras en Alberetor como miembro de la retaguardia, mientras la reina y su pueblo cruzaban las montañas. Posiblemente te costara dejar atrás las tierras y las tumbas de tu familia. Bartelom y Ansel pueden ser viejos conocidos, quizás luchaste junto a ellos en los estertores de la Gran Guerra.

## ORLAN DE LA CASA DAAR

**Raza** Humano (ambrio)

**Rasgos** *Privilegiado*

**Ágil 10, Atento 9, Diestro 11, Discreto 5, Fuerte 15, Inteligente 7, Persuasivo 13, Tenaz 10**

**Habilidades** *Armas a dos manos* (principiante), *Dominación* (principiante), *Lider* (adepto)

**Armas** Daga 1D6 (Corta), espada 1D8, mandoble 1D12

**Armadura** Cota de malla reforzada 1D8 (Incómoda)

**Defensa** 6 (esquiva) o 7 (escudo)

**Resistencia** 15 **Umbral de dolor** 8

**Equipo** Bolsa con tierra de la residencia familiar en el sur, equipo de aventurero, equipo de mantenimiento de armas, 1 tálero y 5 chelines,

**Sombra** Plata reluciente (Corrupción: 0)

«¡Tienes mi palabra!»

# Niha / Niho

Estafadora trocalenga



Fuiste intercambiada por el primogénito de tus padres bárbaros, la primera de muchas desgracias. «Madre» y «Padre» te pusieron a trabajar como aprendiz del curtidor del poblado y te echaron de casa tan pronto como tu verdadero origen se hizo evidente. Con el tiempo has aprendido a valerte por ti misma, pero siempre te has preguntado por qué te abandonaron tus padres élficos.

Has viajado por las tierras de Ambria con la esperanza de encontrar respuestas o, al menos, otros parias con los que crear algún tipo de vínculo. Siempre tienes un último recurso: has oído hablar de un humano llamado Vernam que vive en Fuerte Espina y que supuestamente sabe mucho sobre elfos.

Puede que hayas acabado en las montañas del sur por varias razones, pero lo más probable es que viajes acompañando a Rabioso, Magdala o Fenya. Si tienes amigos es solo porque son extranjeros o porque tienen información sobre los elfos que te abandonaron en una cuna humana.

## NIHA

<b>Raza</b>	Trocalenga
<b>Rasgos</b>	<i>Longeva, Cambiaformas</i> (principiante)
<b>Ágil 11, Atenta 10, Diestra 10, Discreta 15, Fuerte 5, Inteligente 7, Persuasiva 13, Tenaz 9</b>	
<b>Habilidades</b>	<i>Ataque traicionero</i> (principiante), <i>Finta</i> (adepta)
<b>Armas</b>	Daga 1D6 (Corta), vara 1D6 (Larga, Roma)
<b>Armadura</b>	Cuero tachonado 1D4 (Incómoda)
<b>Defensa</b>	13
<b>Resistencia</b>	10 <b>Umbral de dolor</b> 3
<b>Equipo</b>	Una muñeca de paja encontrada junto a tu cuna (posiblemente élfica), equipo de aventurero, 11 chelines y 3 ortegs.
<b>Sombra</b>	Latón bruñido (Corrupción: 0)

«¡No te arrepentirás!»

# Fenya

Cazatesoros trasgo



Naciste y te criaste en el poblado trasgo de Karabbadokk, el lugar al que tu familia se mudó después de que el resto de la tribu se uniera a un grupo de bandoleros de los bosques de Mervidun. Cuando no pudiste encontrar trabajo en Fuerte Espina, la reluciente ciudad en la que nunca lograste poner un pie, abandonaste Karabbadokk en busca de una vida mejor. Tienes que darte prisa, ya has cumplido cinco años ¡y la vida pasa volando!

De camino al sur te encontraste con un cerdo viejo y gruñón al que atrapaste con tu magia trasgo y bautizaste con el nombre de Kverula. En el corto periodo de tiempo que lleváis juntos habéis desarrollado una profunda relación de amor-odio. También os habéis alistado como cuidadores de mulas de una caravana que se dirige al sur. Durante el trayecto esperas reunir compañeros y fondos con los que organizar un viaje de exploración en busca de los tesoros de Davokar.

## FENYA

<b>Raza</b>	Goblin
<b>Rasgos</b>	<i>Paria, Poco longevo, Superviviente</i> (principiante)
<b>Ágil 15, Atento 10, Diestro 10, Discreto 13, Fuerte 11, Inteligente 5, Persuasivo 7, Tenaz 9</b>	
<b>Habilidades</b>	<i>Armas de asta</i> (adepto), <i>Rituales</i> (Familiar, principiante)
<b>Armas</b>	Daga 1D6 (Corta), lanza 1D10 (Larga)
<b>Armadura</b>	Traje de cuero 1D4 (Incómoda)
<b>Defensa</b>	13
<b>Resistencia</b>	11 <b>Umbral de dolor</b> 6
<b>Equipo</b>	Equipo de aventurero, 3 ortegs.
<b>Sombra</b>	Roja como la sangre de arteria (Corrupción: 1)

## KVERULA, EL CERDO SALVAJE

<b>Raza</b>	Bestia (cerdo)
<b>Rasgos</b>	<i>Arma natural</i> (I), <i>Duro</i> (I)
<b>Ágil 13, Atento 10, Diestro 11, Discreto 9, Fuerte 15, Inteligente 7, Persuasivo 5, Tenaz 10</b>	
<b>Armas</b>	Colmillos 1D6 (Cortos)
<b>Armadura</b>	Piel 1D4 (Flexible)
<b>Defensa</b>	13
<b>Resistencia</b>	15 <b>Umbral de dolor</b> 8
<b>Sombra</b>	Roja amarillenta, como hojas de álamo en otoño (Corrupción: 0)

# Bartalom / Bartala

Mago de la Ordo Mágica



Eres un novicio de la Ordo Mágica, la orden de místicos más grande e influyente de Ambria. Cuando los demás viajaron al norte, tus maestros y tú os quedasteis en el sur para estudiar la tierra moribunda. Pero lo que tú ansiabas era explorar el nuevo reino y descubrir la verdad tras los rumores sobre las hierbas de Davokar y la magia de las brujas bárbaras. Tuviste que esperar hasta la muerte de tu maestro, pero ahora vas camino de cumplir la primera parte de tu plan: localizar a un antiguo colega, el maestre Vernam, que supuestamente vive en Fuerte Espina.

La última cosa que te pidió tu difunto maestro fue que le llevaras su único tesoro, el artefacto conocido como la Piedra Solar, al gran maestre Seldonio, en Yndaros. Cuando cumplas con esa misión serás libre de hacer lo que quieras, pero es probable que tengas pensado unirte al capítulo de la Ordo en Fuerte Espina. Puede que conozcas o seas amigo de Orlan o Ansel.

## BARTOLOM

**Raza** Humano (ambrio)

**Rasgos** *Privilegiado*

**Ágil 11, Atento 7, Diestro 10, Discreto 5, Fuerte 9, Inteligente 13, Persuasivo 10, Tenaz 15**

**Habilidades** *Alquimista* (principiante), *Poder místico* (Cascada de azufre, principiante), *Magia* (principiante), *Medicus* (principiante), *Versado en criaturas* (principiante)

**Armas** Daga 1D6 (Corta), vara 1D6 (Larga, Roma)

**Armadura** Túnica bendita 1D4 (Flexible)

**Defensa** 11

**Resistencia** 10 **Umbral de dolor** 5

**Equipo** La Piedra Solar (artefacto, ver página 255), equipo de aventurero, vino oloroso añejo, tres dosis de hierbas curativas, 3 táleros y 9 chelines.

**Sombra** Cobre ardiente (Corrupción: 0)

«Interesante. Debería analizarlo»

# Ansel / Anselma

Teúrgo de la Iglesia de Prios



Eres un siervo de la fe educado en la Iglesia de Prios, pero también eres un mago sacerdote, uno de los pocos elegidos por Prios para iluminar el mundo. Puede que tu fe sea inquebrantable, pero tu relación con la Iglesia es otra cosa: sabes que tras cada puerta se esconden intrigas ulcerosas, que las traiciones y la difamación son armas normales en la lucha por ascender dentro de la jerarquía de la Iglesia. Por tu parte, siempre intentas distinguir entre la verdadera voluntad de Prios y las conspiraciones de tus superiores.

Estás decidido a seguir siendo un campeón de tu fe y no participar en ninguna lucha de poder. Es probable que, por decisión propia o por una orden, fueras uno de los que se quedó en Alberetor para cuidar de algún viejo templo del Dios Sol, hasta que te pidieron que cerraras sus puertas definitivamente y te unieras con tus hermanos y hermanas del norte. Puede que conozcas a Orlan y Bartelom de tiempos pasados, quizás de haber servido juntos en la misma unidad del orgulloso ejército de la reina Korinthia.

## ANSEL

**Raza** Humano (ambrio)

**Rasgos** *Contactos* (Iglesia del Sol)

**Ágil 7, Atento 10, Diestro 13, Discreto 5, Fuerte 9, Inteligente 10, Persuasivo 15, Tenaz 11**

**Habilidades** *Líder* (adepto), *Poder místico* (Martillo de monstruos, principiante), *Teúrgia* (principiante)

**Armadura** Daga 1D6 (Corta), martillo sagrado 1D8

**Armor** Túnica bendita 1D4 (Flexible)

**Defensa** 8 (escudo)

**Resistencia** 10 **Umbral de dolor** 5

**Equipo** Una copia desgastada del Iluminario (el libro sagrado de Prios), equipo de aventurero, 1 táleros y 3 chelines.

**Sombra** Oro reluciente, como el sol reflejándose en un espejo de plata (Corrupción: 0)

«Largo, Infiel!»

# Magdala | Magbrod

Bruja bárbara



Creciste bajo la sombra de Karvosti, la meseta de Davokar donde vive el gran jefe. Tu iniciación acabó en tragedia cuando el ritual fue interrumpido por una abominación que surgió del bosque negro como la noche. Durante el combate encontraste tu bestia interior y fue por eso que la líder de tu cabildo de brujas te mandó al sur: demostraste ser capaz de defenderte de los depravados ambrios, llegado el caso. Tu misión es observar e informar de vuelta al cabildo. Davokar podría despertar en cualquier momento, en parte por culpa de los recién llegados, pero también hay fuerzas conspirando en la oscuridad a las que hay que encontrar y erradicar.

La líder de las brujas, la huldra de Karvosti, está interesada en todo lo relacionado con el pueblo de la reina Korinthia y puede que te haya encargado estudiar el yermo sur como un medio para entender mejor el pasado de Ambria. A la gente le dices que te expulsaron por violar un tabú, pero es solo una mentira para evitar ciertas miradas o puede que realmente hayas quebrantado algún juramento y decidieras alejarte del territorio de las brujas. Es probable que hayas conocido y entablado amistad con otros viajeros que van rumbo al sur, especialmente con los bárbaros Kvarek y Karla o con Rabioso, Niha y Fenya, de los Pueblos Antiguos.

## MAGDALA

<b>Raza</b>	Humana (bárbara)
<b>Rasgos</b>	Montesa
<b>Ágil 13, Atenta 10, Diestra 10, Discreta 7, Fuerte 11, Inteligente 9, Persuasiva 5, Tenaz 15</b>	
<b>Habilidades</b>	<i>Brujería</i> (principiante), <i>Combate sin armas</i> (principiante), <i>Poder místico</i> (Cambiaformas, adepta)
<b>Armas</b>	Daga 1D6 (Corta), garras 1D8 (Cortas, en forma animal)
<b>Armadura</b>	Ropajes de bruja 1D4 (Flexible), piel 1D4 (en forma animal)
<b>Defensa</b>	13
<b>Resistencia</b>	11 <b>Umbral de dolor</b> 6
<b>Equipo</b>	Equipo de aventurero, 2 táleros y 7 chelines.
<b>Sombra</b>	Roja con algunas motas de óxido (Corrupción: 1)

«Los espíritus así lo quieren»

# Rabioso | Rabiosa

Ogro berserker



Hace ya muchos años que apareciste vagabundeando por Davokar, sin nombre ni memoria, hasta que una bruja te acogió y te enseñó a hablar y convivir junto a otras personas. Lo que no te dio fue un nombre, consciente de que no lo necesitabas: tú sabes quién eres y con eso basta. Sin embargo, la sirvienta de la bruja te bautizó con un apodo que encaja con tu temperamento. Desde entonces la gente te conoce como Rabioso. Decidiste abandonar el bosque después de que la bruja muriera consumida por la edad.

Parece que hay mucho que aprender sobre el mundo. Puede que hayas acabado al sur de los Titanes por casualidad («¿Qué habrá allá al sur?») o porque trabaras amistad con Fenya, Karla o Kvarek y simplemente les hayas seguido. Otra alternativa más emocionante es que la bruja que te crió hubiera sido asesinada por los Templarios. En ese caso, es posible que tanto las brujas como los Mantos Negros te estén persiguiendo para averiguar más sobre las actividades de la bruja o los motivos de su muerte.

## RABIOSO

<b>Raza</b>	Ogro
<b>Rasgos</b>	Longevo, Paria, Robusto (principiante)
<b>Ágil 11, Atento 10, Diestro 10, Discreto 5, Fuerte 15, Inteligente 9, Persuasivo 7, Tenaz 13</b>	
<b>Habilidades</b>	<i>Ataque con dos armas</i> (adepto), <i>Berserker</i> (principiante)
<b>Armas</b>	Daga 1D6 + 1D4 (Corta), dos espadas 1D8 + 1D4
<b>Armadura</b>	Peto de cuero (Incómodo)
<b>Defensa</b>	8 (parada)
<b>Resistencia</b>	15 <b>Umbral de dolor</b> 8
<b>Equipo</b>	Una flauta hecha por ti mismo y que solo suena en modo menor, 4 ortegs.
<b>Sombra</b>	Verde mate, como el musgo (Corrupción: 0)

«¡Oses enfadarme no!»

# Komar | Koma

## Exploradora bárbara



Eres originaria del este de Davokar, pero vives en el exilio desde que tuviste un sangriento malentendido con un hijo del jefe del clan. Al jefe todavía le quedan muchos hijos vivos, pero aun así te guarda rencor, de modo que decidiste irte a explorar el mundo más allá de Davokar. En realidad no tuviste otra elección.

Cuando te ofrecieron un trabajo en una de las caravanas que cruzaba los Titanes, solucionaste dos problemas de un golpe: por un lado, ponías tierra de por medio entre tú y los vengativos familiares del chico al que mataste; por otro, te proporciona unas monedas para tu muy necesitada bolsa. Puede que hayas trabado amistad con algunos de los personajes que viajan de camino al sur, como Kvarek, Rabioso, Niha o Fenya.

### KOMA

**Raza** Humana (bárbara)

**Rasgos** *Montesa*

**Ágil 13, Atenta 15, Diestra 5, Discreta 11, Fuerte 10, Inteligente 7, Persuasiva 9, Tenaz 10**

**Habilidades** *Acróbata* (adepa), *Sexto sentido* (principiante), *Tiradora* (principiante)

**Armas** Ballesta 1D12, daga 1D6 (Corta), hacha de mano 1D8

**Armadura** Cuero endurecido 1D4 (Incómoda)

**Defensa** 11

**Resistencia** 10 **Umbral de dolor** 5

**Equipo** Equipo de aventurero, cepos de caza, caña de pescar, carcaj con 12 virotes, 6 chelines y 6 ortegs.

**Sombra** Verde como una hoja recién brotada (Corrupción: 0)

**«Silencio, dejad que las huellas cuenten su historia»**