

PERSONAJES PREGENERADOS

BALICHO



Humanoide mediano (elfo del camino), neutral

Hechicero (Granuja), Nivel 1

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 7 (1d6+1)

Velocidad 30'

FUE 10 (+0) **DES** 14 (+2) **CON** 13 (+1) **INT** 8 (-1) **SAB** 14 (+2) **CAR** 16 (+3)

Bonificador de competencia +2

Tiradas de Salvación Fuerza +0, Destreza +2, Constitución +3, Inteligencia -1, Sabiduría +2, Carisma +5

Habilidades Herramientas (kit de disfraces) +5, Herramientas (ladrón) +4, Instrumento (guitarra) +4, Intimidar +5, Percepción +4, Persuasión +5, Sigilo +4, Trato con animales +4, Trucos de manos +4

Sentidos Infravisión 60', Percepción pasiva 14

Idiomas Común, Élfico

Otros rasgos de raza: Ancestro feérico, Trance, Afinidad con el hierro, Reparador nato.

Hechizos. Eres un lanzador de hechizos de nivel 1. El origen de tu poder de hechicería es *Magia Salvaje*. Tu atributo de lanzador es CAR (TS 13, ataque +5). Siempre llevas los siguientes hechizos preparados:

Trucos (a voluntad): *chill touch*, *friends*, *poison spray*, *prestidigitation*

Nivel 1 (2 slots): *mage armor*, *witch bolt*

Rasgo de trasfondo (Granuja): Secretos de ciudad.

Acciones

Daga. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +4 a golpear, alcance 5', rango 20/60, un objetivo. *Daño:* 1d4+2 perforante.

Descripción

Balicho es un elfo del camino alto y muy delgado, de pelo negro como el tizón, profundos ojos verdes y piel morena. Viste ropas sencillas, pero muy alegres y coloridas.

Huérfano desde pequeño, Balicho aprendió a sobrevivir en las calles de Riebel para aplacar la ira de su estómago hambriento. Aunque ya no pasa tanta necesidad, sigue comiendo de manera obsesiva, rozando lo vulgar, y no duda en rebañar platos propios y ajenos. También a temprana edad se vio obligado a aprender el código de la calle: «Debemos ayudarnos los unos a los otros, porque nadie más lo hará por nosotros». Guarda tan duros recuerdos de su infancia que mantiene un orfanato en secreto en Riebel donde acoge y ayuda a salir adelante a todos los niños que se han quedado solos tras el ataque de los esqueletos. Confía tanto en sí mismo, en su suerte y en su talento natural para manipular las fuerzas del caos, que le cuesta confiar en cualquiera que no esté necesitado.

PERSONAJES PREGENERADOS

JUSTINA TRAPAZAS



Humanoide pequeño (mediano), neutral caótico

Pícaro (Escolar), Nivel 1

Clase de Armadura 14 (jubón de cuero)

Puntos de Golpe 9 (1d8+1)

Velocidad 25'

FUE 10 (+0) **DES** 16 (+3) **CON** 13 (+1) **INT** 16 (+3) **SAB** 12 (+1) **CAR** 8 (-1)

Bonificador de competencia +2

Tiradas de Salvación Fuerza +0, Destreza +5, Constitución +1, Inteligencia +5, Sabiduría +1, Carisma -1

Habilidades Arcanos +5, Herramientas (ladrón) +7, Historia +5, Investigación +7, Percepción +3, Sigilo +5, Trucos de manos +5

Sentidos Infravisión 60', Percepción pasiva 13

Idiomas Común, Mediano

Otros rasgos de raza: Astucia de gnomo, Ilusionista natural, Hablar con pequeñas bestias.

Otros rasgos de clase: Ataque furtivo (+1d6), Experta en Herramientas (ladrón) e Investigación.

Rasgo de trasfondo (Escolar): Búsqueda.

Acciones

Espada corta. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 a golpear, alcance 5', un objetivo. *Daño:* 1d6+3 perforante (1d6 mano izquierda).

Descripción

Justina es una mujer de estatura normal para una gnom, pero de complexión generosa. Tiene ojos verdes, grandes y brillantes, y lleva su pelo cobrizo recogido en una larga trenza. Su piel es pálida como la leche, salpicada de pecas, en la que destacan unos mofletes eternamente rojos por su afición al vino. Viste un jubón de cuero y una capa con capucha de color verdoso. A un lado, le cuelga un zurrón con sus herramientas de ladrón y su equipo de escritura (octavillas, tinta y pluma). Cuando entra en combate, no duda en mostrar su destreza con la espada corta y los cuchillos.

Justina Trapazas nació con una clara vocación para la magia, lo que la llevó a trabajar muchos años como ayudante de escriba. Sin embargo, su afición al vino afloró también bien temprano. Ella asegura que el vino la ayuda a expandir sus ideas, pero hasta ahora solo le ha servido para meterse en problemas y acabar de patitas en la calle. Siempre dispuesta a seguir adelante, está decidida a buscar la belleza y la verdad en el mundo acumulando conocimientos por su cuenta, valiéndose de su talento natural para el latrocinio. Es terrible en las situaciones sociales y prefiere beber acompañada de sus apuntes antes que de sus amigos. De hecho, su obsesión por el saber es tal que, ante la aparición de un monstruo, dejaría que el resto corra para ella poder tomar notas más tranquila.

PERSONAJES PREGENERADOS

LAZERIA



Humanoide mediano (humano), neutral

Exploradora (Vagabunda), Nivel 1

Clase de Armadura 14 (jubón de cuero)

Puntos de Golpe 11 (1d10+1)

Velocidad 30'

FUE 12 (+1) **DES** 16 (+3) **CON** 13 (+1) **INT** 10 (+0) **SAB** 14 (+2) **CAR** 8 (-1)

Bonificador de competencia +2

Tiradas de Salvación Fuerza +3, Destreza +5, Constitución +1, Inteligencia +0, Sabiduría +2, Carisma -1

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +3, Instrumento (rabel) +5, Naturaleza +2, Percepción +4, Sigilo +5, Supervivencia +4.

Sentidos Percepción pasiva 14

Idiomas Común, Infracomún.

Otros rasgos de raza: Dote (Tirador preciso).

Otros rasgos de clase: Enemigo predilecto (Ajenos), Explorador natural (Infraoscuridad).

Rasgo de trasfondo (Vagabundo): Vagabundo.

Acciones

Espada corta. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 a golpear, alcance 5', un objetivo. *Daño:* 1d6+3 perforante.

Mosquete. *Ataque a distancia:* +5 a golpear, rango 40/120, un objetivo. *Daño:* 1d12+3 perforante.

Descripción

Lazeria es una mujer humana bajita, morena, de ojos claros y piel curtida. Porta una espada corta y estilizada al costado, aunque confía más en su fiel mosquete. Viste un jubón de cuero desgastado y ropas bastas de viaje, desgastadas por tantas noches de dormir al raso. Siempre guarda unas cuantas trampas para cazar animales pequeños y nunca se desprende de su rabel.

Sin duda, si hay algo importante para Lazeria, es el contacto con la naturaleza. No es que odie las ciudades, pero se encuentra incómoda rodeada de tanta gente. Nunca ha conocido a sus padres ni a nadie de su familia, y después de unos tragos le gusta contar que fue criada por una manada de lobos... o de osos, o de lince, según la ocasión.

Hace un tiempo, Lazeria sufrió pesadillas premonitorias de una horrible catástrofe que se cernía sobre el mundo. Tras oír las noticias que se comentaban en las caravanas de mercaderes sobre Riebel, ha decidido investigar la catástrofe para intentar prevenir una mayor. De hecho, se ha vuelto cada vez más temeraria y no duda en reírse de los cautos, tachándolos de cobardes.

PERSONAJES PREGENERADOS

T'RSK

Humanoide mediano (dracónido), caótico maligno

Bárbaro (Pirata), Nivel 1

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 14 (1d12+2)

Velocidad 30'

FUE 17 (+3) **DES** 13 (+1) **CON** 14 (+2) **INT** 8 (-1) **SAB** 10 (+0) **CAR** 13 (+1)

Bonificador de competencia +2

Tiradas de Salvación Fuerza +5, Destreza +1, Constitución +4, Inteligencia -1, Sabiduría +0, Carisma +1

Habilidades Atletismo +5, Herramientas (navegación) +2, Intimidar +3, Percepción +2, Pilotar (bote) +3, Supervivencia +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Idiomas Común, Dracónico

Otros rasgos de raza: Ancestro dracónico (Verde), Aliento (veneno), Resistencia al daño (veneno).

Otros rasgos de clase: Rabia, Defensa sin armadura.

Rasgo de trasfondo (pirata): Mala reputación.

Acciones

Gran Hacha. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 a golpear, alcance 5', un objetivo. *Daño:* 1d12+3 cortante.

Hacha de mano. *Ataque a distancia:* +3 a golpear, rango 20/60', un objetivo. *Daño:* 1d6+1 cortante.

Descripción

T'rsk es alto y corpulento, incluso para un dracónido, con el cuerpo plagado de escamas verdes y unos profundos ojillos rojos que delatan sus antepasados de dragón de los pantanos. Porta un gran hacha y viste unos calzones anchos de marinero, una camisa siempre abierta y un cinturón con una bolsa.

Es agresivo y ruidoso, pero no es mala persona. Simplemente, cree que la mejor manera de conocer a la gente es mediante una buena pelea de taberna. Añora sus días de pirata, en los que se creía libre de verdad, cruzando los pantanos en una barcaza. Por desgracia, su capitán y el resto de la tripulación perecieron en extrañas circunstancias. Solamente sobrevivió T'rsk, y no recuerda mucho de la desgracia, aunque desde entonces está movido por la sed de venganza. No puede evitar llevarse al bolsillo cualquier moneda o baratija que tenga a mano, hábito que adquirió también en sus días de piratería.

Sin embargo, su secreto mejor guardado es su sexo. Solo él lo sabe, y pocos se atreven a sacar el tema en una conversación...

