



Andrés de Daroca

Caballero Verde de Aragón, Novato



Agilidad	d6
Astucia	d4
Espiritu	d6
Fuerza	d8
Vigor	d6

0	Carisma
6	Paso
6	Parada
5	Dureza

Habilidades

Cabalgar d8
 Disparar d6
 Nadar d4
 Notar d6
 Pelear d8
 Rastrear d8+2
 Sigilo d6+2
 Supervivencia d6+2
 Trepar d4

Idiomas

Castellano
 Florentino

Desventajas

Arrogante
Código de Honor Manazas (-2 a *Reparar*, y si saca un 1 al usar un objeto mecánico lo rompe)

Ventajas

Leñador (+2 a *Rastrear*, *Sigilo*, y *Supervivencia en entornos naturales*)
Sentir el Peligro (puede tirar *Notar* con +2 antes de que algo malo le pase)

Armas & Armadura

Espada larga (FUE+d8)
Arco (2d6, 12/24/48)

Cota de Mallas (+2 Torso)
Brazales y grebas de cuero (+1 Brazos y Piernas)

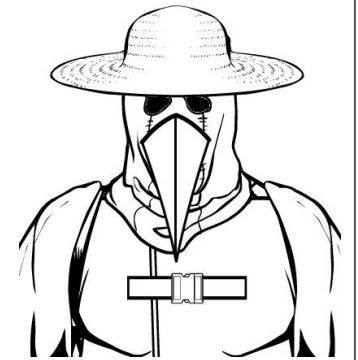
Mi vida y mi honor pertenecen a la reina Lucrecia de Aragón. Soy el único hijo varón de Rodrigo de Daroca, un padre ambicioso dispuesto a pisotear al mundo para medrar en la corte de la reina.

-3
-2
-1
-2 -1 0



Jacques de la Rochelle

Médico de la Plaga Novato



Agilidad	d6
Astucia	d8
Espiritu	d6
Fuerza	d4
Vigor	d6

0	Carisma
6	Paso
5	Parada
5	Dureza

Habilidades

Cabalgar d6
 Con. (Plaga) d6+2
 Disparar d4
 Investigar d6
 Notar d6
 Pelear d6
 Persuadir d6
 Sanar d8

Idiomas

Castellano
 Francés
 Florentino

Desventajas

Buscado (menor)
Curioso (mayor)

Ventajas

Médico de la Plaga (+2 a *Conocimiento de la Plaga*, y puede evitar contagios de heridas tirando *Sanar*-4)
Osado (+2 en tiradas contra efectos de miedo).

Armas & Armadura

Ballesta (2d6, Recarga 2, PA2)
Sable (FUE+d6)

Túnica atrapamuertos (+1 en todo el cuerpo)
Máscara de Médico de la Plaga

Mi obsesión por la medicina me ha traído problemas en mi tierra, el Imperio Romano-Franco, y he huído a Aragón, en busca de pacientes. Mis experimentos no siempre son entendidos...

-3
-2
-1
-2 -1 0



Franz "Comadreja"

Cazador de Muertos
Infectado, Novato



Agilidad	d8
Astucia	d6
Espiritu	d6
Fuerza	d6
Vigor	d4

-2

Carisma

6

Paso

5

Parada

4

Dureza

Habilidades

Callejear d6
Con.(Plaga) d4
Disparar d8
Nadar d4
Notar d6
Pelear d8
Rastrear d4
Sigilo d8
Superviv. d4

Idiomas

Alemán
Castellano
Florentino

Desventajas

Tozudo
Avaricioso (menor)
Vengativo (mayor)
Desventaja racial:
Infectado (Condenado en Vida, Contagioso, Demacrado, Inmune a la Plaga)

Ventajas

Manos Firmes (sin penalización al disparar montado o corriendo)
Disparo a la Cabeza (dispara a -2 en vez de a 4)

Armas & Armadura

Arcabuz (1 a 3d6, Munición 10)
Espada corta (FUE+d6)

Peto y brazaletes de cuero (+1 en Torso y extremidades)

Gorro de cuero (+1 Cabeza)

Hace años fui mordido en extrañas circunstancias, pero no morí, me convertí en el escuálido ser que soy ahora. Expulsado de mi aldea por un crimen que no cometí, alquilo mis habilidades para cazar muertos.

-3

-2

-1

-2

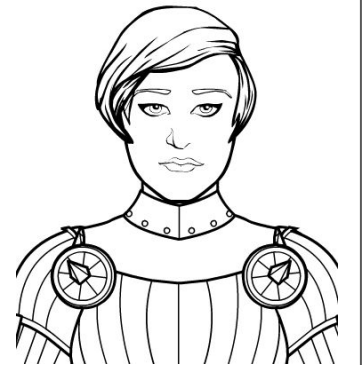
-1

0



Giulia de Petris

Inventora,
Novata



Agilidad	d6
Astucia	d6
Espiritu	d8
Fuerza	d4
Vigor	d6

0

Carisma

6

Paso

5

Parada

5

Dureza

Habilidades

Ciencia Extraña d6
Investigar d6
Disparar d8
Reparar d6
Notar d6
Pelear d6
Provocar d6

Idiomas

Latín
Francés
Florentino

Podere

Armadura (-1 a la Tirada para activar, otorga +2/+4 de Armadura)

Desventajas

Duro de oído (-2 a Notar con el oído)
Manía (recubre la comida en grasa)
Rechazo de Ciencia Extraña (un 1 en tu dado de Brujería hace fallar tu poder y sufres 2d6 de daño. Necesitarás Reparar con éxito tu artificio durante 1d3+1 horas)

Ventajas

Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña)

Armas & Armadura

Maza (FUE+d8, PA2 contra armaduras rígidas, -1 a Parada)

Armadura mecánica (+1 a todo el cuerpo sin activar)

Soy una inventora de la toscana, y he llegado a estudiar con el mismísimo Leonardo da Vinci. Mis experimentos llegaron a salir mal, provocándome la sordera. Sólo la ciencia nos salvará de los muertos...

-3

-2

-1

-2

-1

0



Samira ben Ali

Agilidad	d8
Astucia	d4
Espiritu	d6
Fuerza	d6
Vigor	d6

Armas & Armadura

4x Cuchillos (FUE+d4, 3/6/16)

Cimitarras gemelas (AGI+d6)

Chaleco de cuero (+1 en Torso)

3

Carisma

6

Paso

7

Parada

5

Dureza

Habilidades

Callejear d4
Cerraduras d4
Lanzar d8
Notar d4
Pelear d10
Persuadir d6
Sigilo d6

Idiomas

Castellano
Árabe
Florentino

Odalisca Roja, Novata



Desventajas

Leal
Tozudo
Estómago débil (cuando ve a un muerto tira *Espiritu*, si fallas estás aturdida)

Ventajas

Atractiva (+2 Carisma)
Odalisca Roja (dos cimitarras sin penalización, y +1 a Carisma cuando lleva su vestido de velos)

Soy una odalisca roja, la guardia de élite de la sultana Soraya de Granada. Recientemente descubrí uno de sus secretos, y he sido enviada a guardarlo con mi vida...

-3

-2

-1

-2

-1

0



Carmen Heredia

Agilidad	d6
Astucia	d8
Espiritu	d6
Fuerza	d4
Vigor	d6

Armas & Armadura

4x Cuchillos (FUE+d4, 3/6/16)

Pistola corta (2d6, PA2, Recarga2)

Peto de cuero (+1 en Torso)

Grebas de cuero (+1 Piernas)

-2

Carisma

6

Paso

5

Parada

5

Dureza

Habilidades

Brujería d6
Callejear d6
Disparar d6
Investigar d4
Notar d6
Pelear d6
Persuadir d6
Sigilo d6

Poderes

Confusión (el blanco tira Astucia-2 y queda aturdido en fallo)

Chorro (los blancos tiran Agilidad y en fallo reciben 2d10 de daño como arma pesada)

Bruja Gitana, Novata



Desventajas

Forastera (-2 a Carisma por etnia gitana)
Rechazo de Brujería (un 1 en tu dado de Brujería hace fallar tu truco y quedas aturdida. Tu dado de Brujería baja un nivel, que recuperas al usar con éxito tus poderes)

Ventajas

Trasfondo Arcano: Brujería

La gente común cree que somos hechiceras con grandes poderes, pero sólo empleamos trucos y bastante sugestión para engañar a nuestras presas. Desplumaré a todos los nobles por lo que me han hecho...

-3

-2

-1

-2

-1

0