PERFILES DE NUESTROS HÉROES

GALERÍA DE PERSONAJES PARA ATHKRI

EL NAUFRAGIO

PERFILES DE NUESTROS HÉROES

POR MAURICK STARKVIND
& DENEBIA AN'EI

Perfiles de nuestros héroes v.1.0

- **Redacción**: Adrián Diego «Starkvind»
- **Maquetación**: Adrián Diego «Starkvind»
- **Corrección**: Cristina Borrego «Denebia»

Las fotografías y dibujos sido creadas mediante tecnología de Inteligencia Artificial.

Basado en **Rápido y Fácil** (rapidoyfacil.es)

Este suplemento fue redactado a lo largo de 2022 y 2023, y maquetado para el Día del Rol Gratis de 2023 (24 de junio).

Publicado en junio de 2023.

https://naufragio.net/athkri/

Tabla de Contenido

Nuevos Poderes **8**
Creación 10
Movilidad 12
Supersalto 14
Teletransporte 16
Coalición Libertad **22**
Aiden Anderson “El Orfebre” 24
Arthur Degrass “Aracno Boy” 28
Irina Kuroda “Psyche” 32
Maurice McCoil “Waterman” 36
Neferet Selima “Nefara” 40
Villanos y delincuentes **44**
Alejandro Cruz “Darkspark” 46
Emilia Sokolova “Nosfetharia” 50
Frank Vortex “Voidmaster” 54
Safiya Khione “Lady Escarcha” 58
William Hurtenstein “Pincho Paliza” 62
Aventureros de Ylat **66**
Alais Sarralei — Elfa, Dama 68
Anarath Nuncascarcha — Iblisia, Hechicera 72
Gizmo Giroflecha — Goblin, Tahúr 76
Ledara Vuelumbrío — Elfa, Guerrera 80
Malping Espactra — Mediano, Mago 84
Maurezion Venttoalto — Humano, Guerrero 88
Orahiss Rockelord — Gnoma, Sacerdotisa 92
Slandemwurt Rifonti — Gnomo, Maestro de las espadas 96
Tammskel Nubof — Gatónido, Guerrero 100
Voras Rocanegra — Enano, Aristócrata 104
Yafar el-Nagi — Humano, Canalla 108
Zhooldra Fríepellejos — Enana, Bardesa 112
Licencia CC BY-SA 4.0 **116**

INTRODUCCIÓN

Publicar un suplemento, un libro físico, para el **Día del Rol Gratis** es ya una tradición en **El Naufragio**. Sin embargo, este año no hemos tenido demasiado tiempo para crear algo como una aventura o un suplemento. Todos estos personajes que vas a encontrar en estas páginas ya estaban creados, de cuando vamos de exploración a jornadas roleras, a extender este vasto océano imaginativo a otras mesas de juego.

Aún así, les hemos dado una vuelta de tuerca y hemos recuperado unos cuantos poderes que se quedaron fuera en **Turbotónico**. Adaptados a las mecánicas de **Athkri: Heroic**a, las posibilidades de tus héroes se van a ver aumentadas significativamente.

Ojo, esto no es un suplemento para **Athkri: Heroica** per se, aunque más del 60% de su contenido esté orientado a ese manual. Es un suplemento para **Athkri** y una oda a nuestro equipo. **El Naufragio** no es sólo aquellos que crean, escriben y maquetan, sino todos aquellos que nos acompañan, nos dan sus ánimos y comparten, leen y disfrutan nuestro contenido. Son muchos años subidos a esto de crear rol gratis, ¿verdad? ¿Qué sacamos con ello? ¿Qué tenemos más allá de la aceptación temporal de lo que hacemos? Ni siquiera nosotros podemos contestarlo.

Un año más, aquí estamos. Esta vez, os traemos los **Perfiles de Nuestros Héroes**, una colección de personajes pregenerados para utilizar con **Athkri**. Los superhéroes y supervillanos están relacionados entre sí, en una suerte de **Vengadores** contra los **Seis Siniestros** de marca blanca.

Los demás son aventureros listos para jugar por **Ylat**: los utilizamos en **El Secreto del Ekol**, el **Templo de Y'Tum** y en la **Alcazaba de la Luna Negra**. ¿Sabes lo que son estos tres títulos? Aventuras que esperamos sacar más pronto que tarde. Quizás deberíamos haber sacado alguna de ellas esta vez; o no, quién sabe.

De igual forma, esperamos que estos héroes sean útiles. Recuerda: los personajes de **Athkri: Heroica** tienen ya bastante experiencia acumulada, y están pensados para disfrutar al máximo de la ficción superheroica que nos tienen acostumbrados los cómics y las películas de universos cinematográficos.

Por otra parte, los aventureros de **Ylat** son personajes recién hechos: con todos sus puntos repartidos, están ansiosos de viajar por el mundo y explorar ruinas, recolectar tesoros y enfrentarse a monstruos peligrosos. ¡Más les vale tener cuidado con no morir de forma estúpida!

Nuevas reglas y Poderes

CREACIÓN

- **Tipo**: Activo
- **Atributo**: Mente

El arte de la generación espontánea de objetos es un don muy apreciado, debido a sus múltiples aplicaciones prácticas. Un héroe con este **Superpoder** es capaz de crear de la nada elementos sólidos que antes no existían, arrancados directamente de su imaginación y potenciados por la propia esencia vital del usuario.

A efectos prácticos, un usuario que activa **Creación** puede crear un objeto extrayéndolo de su propio cuerpo: para ello, debe haberlo visto o imaginado, el objeto ha de tener la capacidad coherente de existir y ser capaz de sacarlo de su interior, lo que limita la selección de elementos.

Cuando activa este poder, debe superar una **Tirada** de **Mente** + **Nivel de Poder**, a una **Dificultad** establecida según la **Categoría de objeto** que desee crear.

Esta tabla ha de actuar como sugerencia, ya que la imaginación del jugador debe prevalecer, al igual que el criterio del **Director de Juego**. No puedes crear comida, bebida, medicina o venenos.

El objeto tarda 1 **Turno** en ser generado, y aparecerá en las manos del usuario. Desde ese momento, durará 2 **Turnos** por **Nivel de Poder** y funcionará de forma idéntica a su contraparte real; sin embargo, lo que diferenciará a este objeto de los demás será un color característico (a elegir por el **Aumentado** cuando adquiere este **Superpoder**). Un usuario de **Creación** puede mantener activos tantos objetos como **Nivel de Poder** * 3.

Mejoras

- **Nivel 5**: Los objetos son creados de forma instantánea, aunque se limitan a 1 por **Turno**.
- **Nivel 10**: Ahora el usuario puede crear objetos emanando la materia por sus manos; ésta se reconstruirá frente a él. Por lo tanto, ahora puede crear objetos más grandes que su cuerpo.

TABLA DE CREACIÓN

Categoría	Ejemplos	Detalles	Dificultad
Objetos comunes	Herramientas, tablones de madera, planchas de pladur, piedras	Su duración es el doble de lo habitual.	10
Armas simples	Espadas, hachas, lanzas, arcos, ballestas, hondas	Usan el perfil del capítulo de **Equipamiento**.	12
Armas de fuego	Pistolas, rifles, ametralladoras	Aparecen con **munición llena**. Una vez se agota, **desaparecen**.	16
Vehículos	Motocicletas, coches, lanchas	Sólo posible a partir de **Nivel de Poder** 7.	20
Armamento pesado	Cañones, satélites, colisionadores de hadrones	Sólo posible a partir de **Nivel de Poder** 9.	22

MOVILIDAD

- **Tipo**: Activo
- **Atributo**: Físico

Este **Superpoder** permite a su portador disfrutar de un característico tipo de movimiento concreto, que es distinto al desplazamiento humano. Dentro de estas ventajas entra la capacidad de nadar a gran velocidad, trepar por las paredes o caminar por encima de las aguas como si fuese suelo sólido.

El uso es sencillo, casi instintivo, sin embargo se requiere cierto entrenamiento para perfeccionarlo. Es por ello que el **Aumentado** que disponga de este **Superpoder** ha de activarlo de forma consciente antes de disfrutar de sus efectos: mientras estén activos, podrá moverse durante 3 **Turnos** por **Nivel de Poder** de la forma seleccionada cuando tomó este **Superpoder**.

Sin embargo, ya que es una forma de movimiento anómala, cualquier alteración al equilibrio puede provocar que el usuario se caiga o sea interrumpido; es por ello que, cuando sufre daño de cualquier fuente, ha de superar una **Tirada** de **Físico** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 20 para mantener la **Movilidad**. En caso de no superarla, interrumpe de forma instantánea el movimiento y se queda en el lugar dónde estaba. Se han de aplicar las reglas de **Daño por Caídas** si corresponde.

Mejoras

- **Nivel 5**: La **Dificultad** para mantener el **Superpoder** en caso de impacto baja a 15.
- **Nivel 10**: Ya no es necesario gastar **Puntos de Poder** para activarlo.

TIPOS DE MOVILIDAD

Movimiento especial	Descripción
Caminar por las aguas	El usuario puede **caminar** por las **superficies acuáticas** tranquilas sin hundirse. Esta capacidad no funciona si el agua está revuelta producto del clima u otros factores externo.
Surcar los vientos	El usuario es capaz de **caminar**, a velocidad de paso, por las **corrientes de viento**. No es lo mismo que **Volar**, ya que necesita el viento, y está limitado a la dirección en la que sopla.
Trepada de araña	El usuario puede **moverse por las paredes** utilizando sus extremidades. Quizás sus dedos generan un adhesivo o existe un campo de fuerza que lo pega de forma magnética.
Torpedo acuático	El usuario **atraviesa el agua** con total facilidad, **nadando** como si fuese un tiburón o un delfín **a toda velocidad**. Su piel repele el líquido de forma natural mientras esté en movimiento.

SUPERSALTO

- **Tipo**: Pasivo / Activo
- **Atributo**: Agilidad

Por lo general, cualquier **Aumentado** con suficiente fuerza puede pegar saltos impresionantes; sin embargo, la posesión de este **Superpoder** otorga al usuario la posibilidad de pegar enormes saltos verticales u horizontales sin necesidad de tomar carrerilla, como si se tratase de una rana.

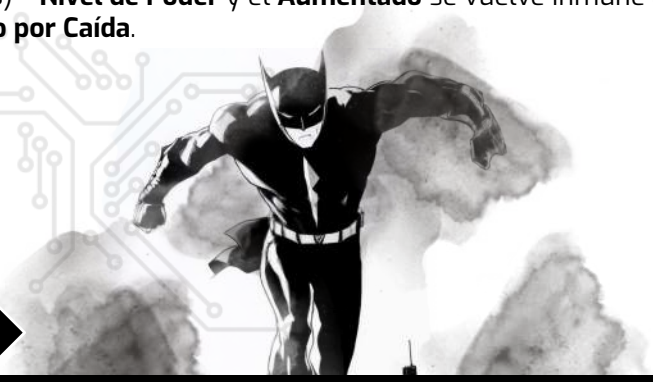
Para activar el **Supersalto**, el usuario necesita emplear una **Acción Menor** para cargar la energía en sus piernas y, después, realizar una **Acción de Movimiento** (Mayor) para efectuar el salto.

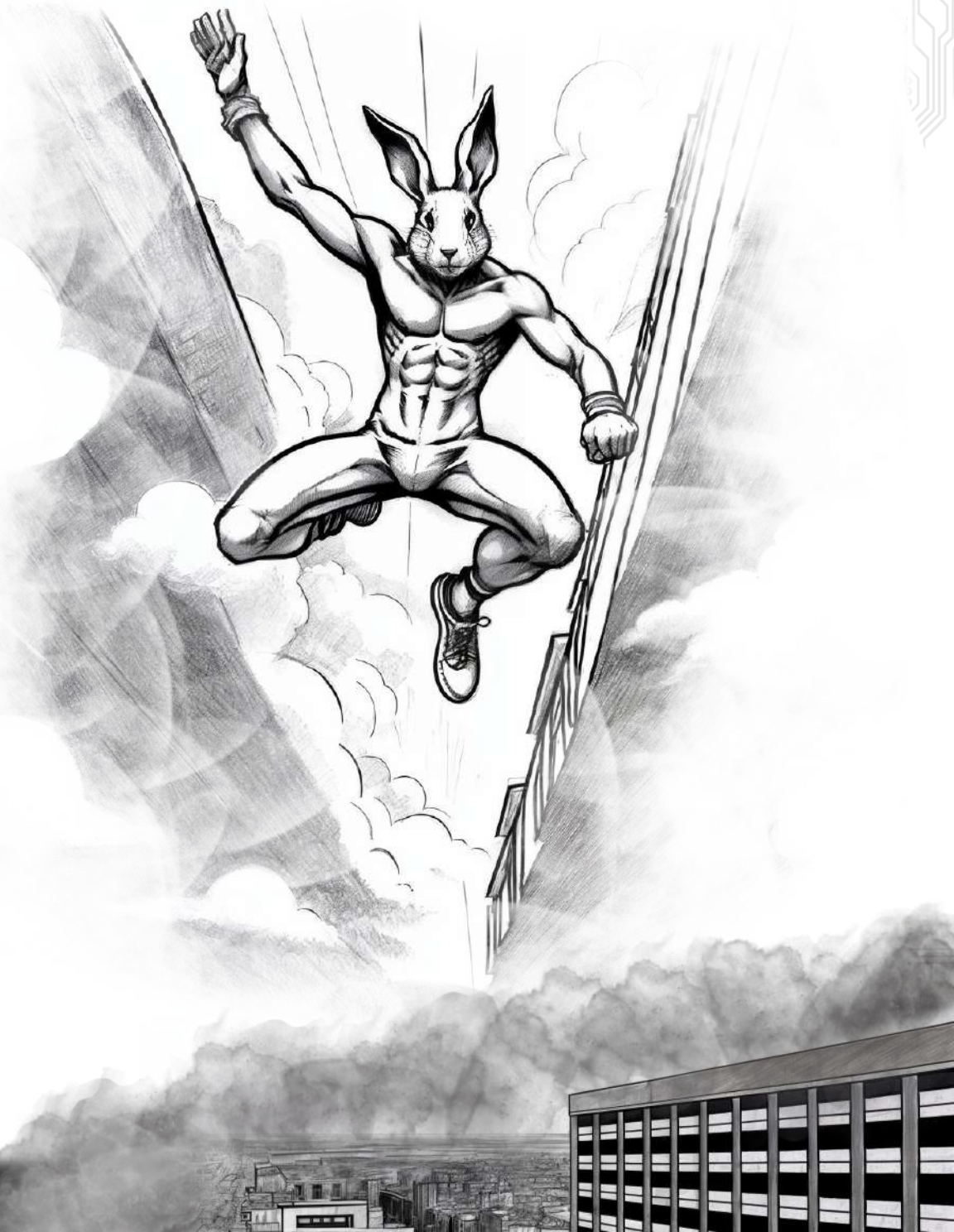
Antes de resolver la distancia recorrida, el personaje debe realizar una **Tirada** de **Agilidad** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 20: si tiene éxito, recorre con su salto tantos metros como 4 * **Nivel de Poder**, ya sean en horizontal o en vertical; si falla, recorre la mitad; el personaje no necesita finalizar su movimiento en una superficie sólida, aunque si no lo hace, en el siguiente **Turno** comenzará a caer siguiendo las reglas de **Daño por Caída** (***Athkri: Definitivo*** página 114).

De forma pasiva, el **Supersalto** proporciona una reducción a la mitad del daño por caída, ya que las piernas del **Aumentado** se acostumbran a soportar la presión y el peso generado al caer desde gran altura.

Mejoras

- **Nivel 5**: Los metros recorridos mediante el salto pasan a ser 6 (3) * **Nivel de Poder**.
- **Nivel 10**: Los metros recorridos mediante el salto pasan a ser 10 (5) * **Nivel de Poder** y el **Aumentado** se vuelve inmune al **Daño por Caída**.





TELETRANSPORTE

- **Tipo**: Activo
- **Atributo**: Intuición

La capacidad para desvanecerse en el aire y aparecer en otro lugar es uno de los **Superpoderes** más comunes de la cultura pop. Cuando un **Aumentado** desarrolla esta capacidad, aprende a reconfigurar sus partículas y moverlas a gran velocidad a través de una dimensión adyacente a la nuestra, conocida como ***Mundo Plano***, apareciendo en otro lugar en prácticamente microsegundos.

Para activar el **Teletransporte**, el usuario emplea su **Acción de Movimiento** (Menor) como lo haría con normalidad; no obstante, puede moverse tantas **Casillas** (2m) como **Nivel de Poder** * 2. Debe poder ver a dónde se va a teletransportar y tener un espacio libre para reconstruirse. El personaje puede teleportar consigo a tantas personas como **Nivel de Poder** / 2 (mínimo 1). Éstas deben estar en contacto continuo con el usuario (o entre ellas y una con el usuario) y no deben superar ninguna **Tirada** ni gastar **Puntos de Poder**.

En otro caso, por ejemplo teleportarse a un lugar que no puede ver, teletransportarse más allá del alcance del **Superpoder** (hasta **Nivel de Poder** * 4) o llevar más personas de las necesarias, se requiere una **Tirada** de **Intuición** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 15 + 2 por cada **Casilla** (2m) por encima del máximo.

Fallar esta tirada provocaría que el personaje se teleportarse dentro de un objeto sólido, que no se reconstruye de forma adecuada u otro tipo de desgracias. Para ello, emplea la Tabla de accidentes al teleportarse.

Mejoras

- **Nivel 5**: La distancia de teletransporte aumenta a tantas **Casillas** (2m) como **Nivel de Pode**r * 4.
- **Nivel 10**: Perfeccionas tu capacidad para forzar el ***Mundo Plano*** y ahora puedes gastar 1 **Punto de Poder** por cada **Casilla** extra o persona adicional a la hora de teletransportarte.

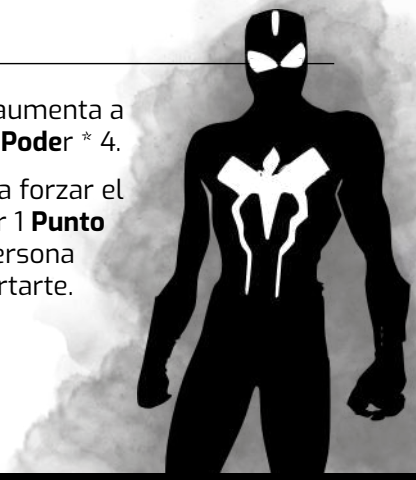


TABLA DE ACCIDENTES AL TELEPORTARSE

2d6	Accidente	Consecuencias
2	Deformidad inducida por el teletransporte	A la hora de reconstruirse, el cuerpo ha fallado a nivel atómico y el personaje sufre una deformidad horrorosa. Pierde 1d6 puntos permanentes de Físico y Agilidad.
3-4	Amputación inesperada	Al reconstituirse, una de las articulaciones del personaje no se ha fijado correctamente. Está suelta, como si fuese de goma. No podrá usar esa articulación durante 1d6 días, o hasta que sea curado por algún método científico o místico.
5-7	Mala fijación articular	Al reconstituirse, una de las articulaciones del personaje no se ha fijado correctamente. Está suelta, como si fuese de goma. No podrá usar esa articulación durante 1d6 días, o hasta que sea curado por algún método científico o místico.
8-9	Jaqueca insoportable	Un terrible dolor de cabeza incapacita al personaje, con mareos y brillos oculares. Sufre 2d6 de daño y guardará el Dado objetivo Menor durante 2d6 Turnos.
10-11	Desorientación espacial	Al completar el teletransporte, la mente del personaje no es capaz de ubicarse adecuadamente. Guardará el Dado objetivo Menor durante 1d6 Turnos hasta que se recupere.
12	Sangrado repentino	El proceso ha sido doloroso para el cerebro. Sufre una hemorragia nasal que le provoca 1d6 de daño.

TALENTOS ESPECÍFICOS

Estos cuatro nuevos **Superpoderes** disponen de varios **Talentos** que alteran su funcionamiento, al igual que en el manual de **Athkri: Heroica**. Recuerda que sólo se puede aprender 1 **Talento** por **Superpoder**. Elige bien entre las opciones disponibles.

Creación abundante

- **Coste**: 6 puntos
- **Requisito**: Creación 2+

Puedes crear un montón de objetos sin poner en peligro la integridad de los anteriores. La cantidad de objetos que puedes mantener activos pasa a ser **Nivel de Poder** * 5.

Creación ingeniosa

- **Coste**: 5 puntos
- **Requisito**: Creación 4+

Tu creatividad es increíble: como **Acción Menor**, puedes combinar objetos ya creados con otros (creados también) para dar lugar a invenciones extremadamente inventivas. Cuando combinas dos objetos, la duración de éstos se reinicia.

Atención: Este **Talento** puede dar lugar a situaciones absurdas o surrealistas, consulta con el **Director de juego** el poder seleccionarlo.

Creación optimizada

- **Coste**: 4 puntos
- **Requisito**: Creación

Sabes cómo ahorrar energía a la hora de dar rienda suelta a tu **Superpoder**; el coste por crear un objeto se reduce a la mitad (mínimo 1 **Punto de Poder**).

Movilidad equilibrada

- **Coste**: 6 puntos
- **Requisito**: Movilidad

Tienes semejante control sobre tu **Movilidad** que ni siquiera los embates de un tornado u olas aplastantes son capaces de perturbar tu movimiento. Ya no necesitas realizar una **Tirada** de **Atributo** para mantenerte en equilibrio cuando estás usando tu **Movilidad**.

Movilidad extensiva

- **Coste**: 5 puntos
- **Requisito**: Movilidad 2+

Cuando activas tu poder, logras mantener su efecto durante más tiempo de lo habitual. En lugar de 3 **Turnos** por **Nivel de Poder**, tu **Movilidad** dura 6 **Turnos** por **Nivel de Poder**.

Movilidad variada

- **Coste**: 4 puntos
- **Requisito**: Movilidad 4+

Has desarrollado dos tipos de **Movilidad** distintos, en lugar de uno (que es lo habitual). Elige un **movimiento especial** adicional, además del que ya tenías; no obstante, no puedes tener ambos activos al mismo tiempo.

Supersalto espontáneo

- **Coste**: 4 puntos
- **Requisito**: Supersalto 4+

Tus piernas reaccionan de forma automática cuando vas a emplear tu **Superpoder**. Ahora sólo necesitas una **Acción Menor** para realizar el **Supersalto**, en lugar de una **Acción Menor** para cargar y una **Acción de Movimiento** (Mayor) para completarlo.

Supersalto impetuoso

- **Coste**: 5 puntos
- **Requisito**: Supersalto 2+

Cuando pegas un salto, comienzas a generar energía cinética en tus piernas que puedes aprovechar para liberar un impacto terrible. En el momento en el que vayas a aterrizar, realiza una **Tirada de Agilidad** + **Proezas de Fuerza**: si tienes éxito, liberas una onda de energía explosiva que causa 1d6 + **Nivel de Poder** de daño cinético en 4 **Casillas** (8 metros) alrededor de tu zona de aterrizaje.

Supersalto perfeccionado

- **Coste**: 3 puntos
- **Requisito**: Supersalto

Eres mucho más fuerte con tu **Supersalto**, lo que te permite avanzar el doble cuando lo empleas; sin embargo, el **Coste de Poder** para activarlo aumenta en +2.

Teletransporte largo

- **Coste**: 4 puntos
- **Requisito**: Teletransporte

Eres capaz de recorrer mucha más distancia por el ***Mundo Plano*** cuando empleas tu **Superpoder**. Duplica tu alcance de **Teletransporte**.

Teletransporte masivo

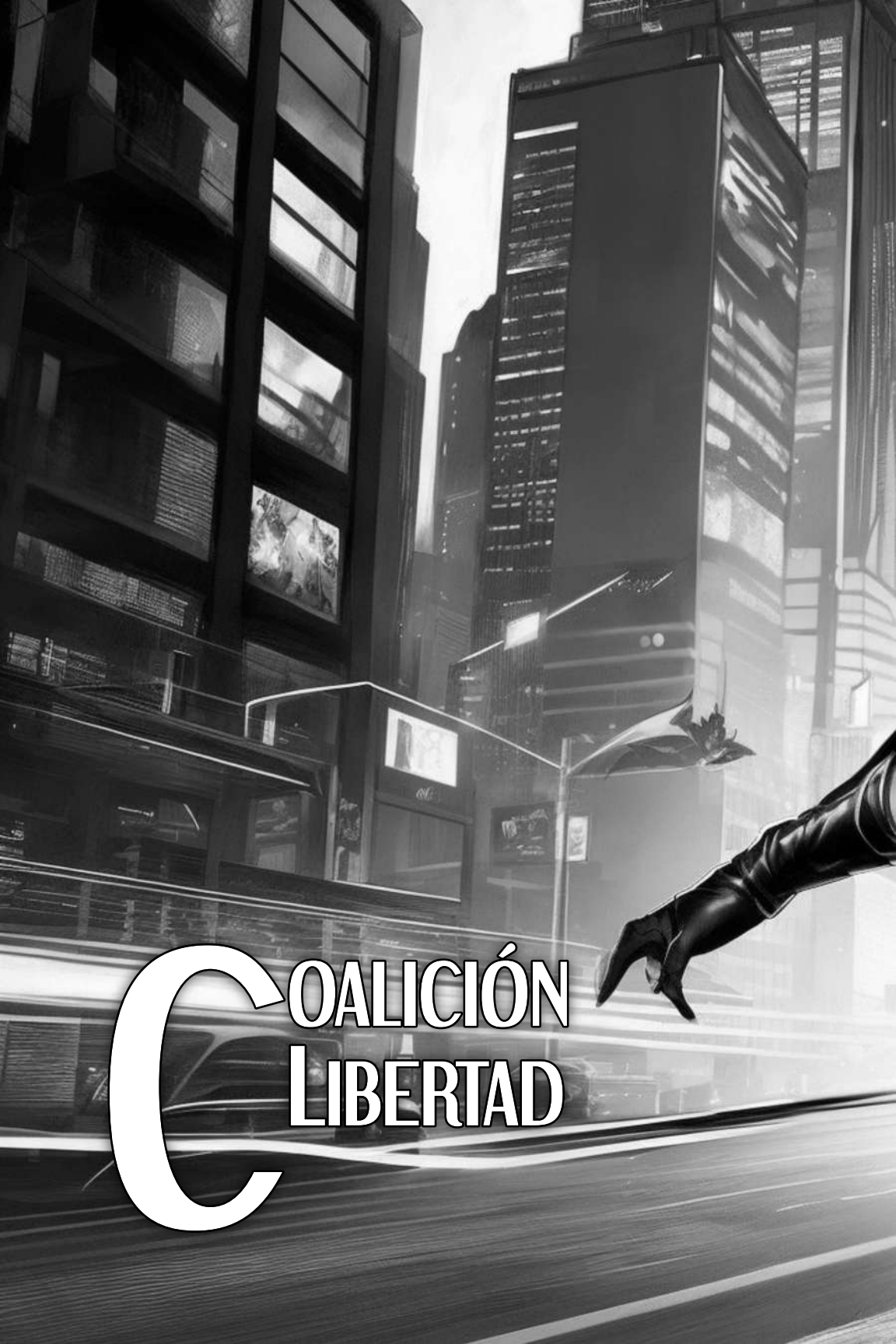
- **Coste**: 5 puntos
- **Requisito**: Teletransporte 2+

Cuando te llevas a otros aliados, tu dominio sobre el teletransporte sale a relucir. Puedes teleportar contigo a tantas personas como tu **Nivel de Poder**, y cuando puedas forzar tu capacidad para llevar a más, ésto te costará la mitad de **Puntos de Poder**.

Teletransporte seguro

- **Coste**: 6 puntos
- **Requisito**: Teletransporte 2+

Tus células de **Aumentado** están muy bien ligadas entre sí, por lo que evitas los perjuicios más graves a la hora de teletransportarte. Cuando debas tirar en la **Tabla de Accidentes al teletransportarse**, obtienes un +4 al resultado (negando los 2 accidentes más graves).


COALICIÓN
LIBERTAD

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Aiden Anderson **ESPECIE:** Humano

ALIAS: El Orfebre **ARQUETIPO:** Mágico

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
4	6	8	8	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
4	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	20		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	BLINDAJE
6	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	4		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
13	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	30		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
15	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	9		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
19	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Aguante (Fis)	4	Atención (Int)	7	Bailar (Agi)	3
Ciencia (Men)	5	Compostura (Pre)	8	Empatía (Pre)	6
Esquivar (Agi)	4	Etiqueta (Men)	6	Interrogar (Pre)	4
Liderazgo (Pre)	5	Manipulación (Agi)	5	Nadar (Fis)	4
Ocultismo (Men)	8	Reflejos (Int)	5	Religión (Men)	5
Sigilo (Agi)	6	Subterfugio (Pre)	3		

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,75 metros
CABELLO: Rubio platino
PESO: 81 kg.
IDENTIDAD: Secreta
COLOR DE PIEL: Blanca
ORÍGENES: Místicos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
8	8	28

TALENTOS

	COSTE
Creación abundante	6
Vuelo armónico	4

SÚPERPODERES

	NIVEL
Creación	8
Vuelo	5
Curación	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN		DAÑO / MUNICIÓN	
Disparo etéreo (10/20/40)	1d6+2	5		

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Orbe etéreo		Capa de vuelo	
Manuscrito en piedra de At'Sharah			

HISTORIA

Aiden es un hombre enigmático y místico cuyo destino se entrelaza con el éter, una fuerza cósmica ancestral. Durante años, se sumergió en la meditación y el estudio de antiguos textos esotéricos, buscando desentrañar los secretos de la magia y sus posibilidades ilimitadas. En uno de sus viajes a lugares remotos, descubrió un antiguo templo oculto en lo profundo de las montañas. Fue allí donde encontró un artefacto ancestral conocido como el **Orbe Etéreo**. Al tocarlo, sintió una energía trascendental recorrer su ser, despertando sus habilidades latentes.

Con el tiempo, aprendió a canalizar el éter a través de su voluntad y convertirlo en formas tangibles. Con un simple pensamiento, puede moldear la energía en cualquier objeto que desee, creando armas, escudos, herramientas y todo lo que su imaginación le permita. Además, el poder del éter le otorga la capacidad de volar, elevándose sobre los cielos con una gracia asombrosa.

Aiden se convirtió en un defensor de la justicia y la paz, bautizándose a sí mismo como **El Orfebre** y no tardó en unirse a la **Coalición Libertad**, un grupo de superhéroes comprometidos con la protección de la humanidad y la lucha contra las fuerzas del mal. Su dominio sobre el éter y su habilidad para crear objetos poderosos lo convierten en un miembro muy valioso del equipo.

Su archienemigo es un trastornado llamado **Voidmaster**, un pobre hombre que fue expuesto a un portal de energía dimensional oscura y adquirió poderes de teleportación. Desde entonces, las acciones de este individuo han perturbado al éter, y por lo tanto **El Orfebre** ha tenido que plantarle cara.

TALENTOS

Creación abundante

La cantidad de objetos que puedes mantener activos pasa a ser **Nivel de Poder** * 5.

Vuelo armónico

Reduces en 2 puntos la **Dificultad** cuando maniobras con **Vuelo** (ya aplicado).

Situación de vuelo	Dificultad
Pocos obstáculos / buen espacio para maniobrar.	7
Varios obstáculos / poco hueco para la maniobra	10
Bastantes peligros / casi imposible moverse	13
Precisión inalcanzable para maniobrar	16

PODERES

Creación

Cuando activas **Creación**, puedes crear un objeto extrayéndolo de tu propio cuerpo: para ello, debes haberlo visto o imaginado, el objeto ha de tener la capacidad coherente de existir y debes ser capaz de sacarlo de tu interior.

Debes superar una **Tirada** de **Mente** + **Nivel de Poder**, a una Dificultad establecida según la **Categoría de objeto** que desee crear. No puedes crear comida, bebida, medicina o venenos.

El objeto tarda 1 **Turno** en ser generado, y aparecerá en tus manos. Desde ese momento, durará 2 **Turnos** por **Nivel de Poder** y funcionará de forma idéntica a su contraparte real; sin embargo, lo que diferencia a este objeto es un resplandor violeta y una coloración morado oscuro.

Categoría	Ejemplos	Dificultad
Objetos comunes	Herramientas, tablones de madera	10
Armas simples	Espadas, hachas, lanzas, arcos, ballestas	12
Armas de fuego	Pistolas, rifles, ametralladoras	16
Vehículos	Vehículos	20

Vuelo

Puedes flotar a tantos metros del suelo como **Nivel de Poder**; por otra parte, si desea volar a gran velocidad deberás activar el **Superpoder**: durante un **Combate** o una escena (lo que finalice antes) te mueves por el aire a una velocidad de 20 km/h por **Nivel de Poder** (140 km/h).

Si vuelas a través de obstáculos, bajo fuego enemigo, deberás superar una **Tirada** de **Agilidad** a **Dificultad** establecida por la situación. Si no tienes éxito, sufres 1d6 de daño por cada 10 km/h que hubieses alcanzado. Con quien te choques sufrirá el mismo daño.

Curación

Debes tener contacto con el objetivo y activar el superpoder como una **Acción Mayor**; el objetivo recuperará 2d6+1 **Puntos de Salud** o podrá sanarse de alguna enfermedad o aflicción. El efecto es instantáneo y no es necesario realizar ninguna **Tirada**.

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Arthur Degrass **ESPECIE:** Humano

ALIAS: Aracno Boy **ARQUETIPO:** Estudiante

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
6	8	5	7	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
11	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	28		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	2 BLINDAJE
11	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	12		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
12	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	26		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
16	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	9		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
15	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Aguante (Fis)	4	Amenazar (Pre)	2	Atención (Int)	7
Atletismo (Fis)	6	Buscar (Int)	5	Ciencia [Biología] (Men)	8
Combate a distancia (Agi)	3	Combate C.C. (Fis)	5	Compostura (Pre)	4
Empatía (Pre)	4	Escalar (Fis)	7	Esquivar (Agi)	3
Fauna (Men)	5	Medicina (Men)	7	Nadar (Fis)	5
Reflejos (Int)	5	Supervivencia (Men)	4		

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,69 metros
CABELLO: Castaño oscuro
PESO: 61 kg.
IDENTIDAD: Secreta
COLOR DE PIEL: Clara
ORÍGENES: Tecnológicos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
5	8	22

TALENTOS

	COSTE
Ataque de energía concentrado	3
Movilidad equilibrada	6

SÚPERPODERES

	NIVEL
Ataque de energía (Electricidad)	5
Movilidad (Trepada de araña)	5
Supersalto	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN	
Puño arácnido	1D6	
Pistola de púas [5/10/20]	1D6+2	6

	DAÑO / MUNICIÓN	
Descarga eléctrica [30/60/90]	2D6	

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Traje de cuero plástico (+2 BLI)	
Zapatillas de deporte	

Teléfono móvil con funda aislante	

HISTORIA

Este joven estudiante de ingeniería en la **Universidad de Indiana** se encontró un día con un droide militarizado con forma de araña cuando regresaba a su casa. Este aparato, confeccionado por **McCoil Industries**, se rebeló contra su propósito y escapó de las instalaciones, hallando un objetivo a destruir en **Arthur**.

Sin embargo, un gen latente provocó una mutación cibernética en el joven y absorbió la araña mecánica en su organismo. Las capacidades que desarrolló, tras varios días de sudores y fiebres, le concedieron unos poderes magníficos: podía adherirse a superficies sólidas, pegar tremendos saltos y disparar descargas eléctricas desde sus dedos.

Entonces, motivado por los tebeos que había leído de pequeño, **Arthur Degrass** decidió confeccionarse una identidad secreta como **Aracno Boy**, el *Chico Eléctrico*, y luchar contra el crimen de la ciudad.

Las hazañas de **Arthur** no tardaron en llamar la atención del CTO de **McCoil Industries**, **Maurice McCoil**, que vio en el joven héroe parte de la tecnología biomecánica de su empresa. En seguida se reunió con él —en un encuentro ciertamente violento— y lo reclutó para su creciente grupo de súperhéroes, **Coalición Libertad**. Desde entonces, **Aracno Boy** ha compaginado sus estudios de biología con su papel como superhéroe.

Uno de sus mayores enemigos, el conocido como **William Hurtenstein** alias **Pincho Paliza**, lo ha derrotado en varias ocasiones. No obstante, gracias a la ayuda de sus compañeros y la mentoría de **Waterman**, ha logrado salir victorioso. Aún así, **William** ha jurado venganza y en algún momento regresará para cobrar su retribución.

TALENTOS

Ataque de energía concentrado

Puedes fundir sin mucha dificultad materiales duros como el cemento o el acero (consulta con el **Director de juego**); cuando hieres a un enemigo con tu **Ataque de energía** reduces en 1 punto su **Blindaje** de forma permanente.

No obstante, activar tu **Ataque de energía** pasa a costar 1 **Punto de Poder** más.

Movilidad equilibrada

Ya no tienes que una **Tirada** de **Atributo** para mantenerte en equilibrio cuando usas tu **Movilidad**.

PODERES

Ataque de energía

Disparas descargas eléctricas a través de las yemas de tus dedos. Trata estas descargas como un arma a distancia con alcance 30/60/90 sobre un único objetivo.

Para activarlo, realiza una **Tirada** de **Agilidad** + **Nivel de Poder** contra la **Cobertura** del objetivo; causas 2d6 de daño por relámpago.

Movilidad (Trepada de araña)

Puedes moverte por las paredes usando sus extremidades, adheriéndote a ellas con tus manos y pies. Debes activarlo de forma consciente antes de disfrutar de sus efectos: mientras estén activos, te puedes mover por las paredes durante 18 **Turnos** (un minuto apróximadamente).

Si sufres daño mientras trepas, debes superar una **Tirada** de **Físico** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 15 para mantenerte o caer.

Supersalto

Para activar el **Supersalto**, debes emplear una **Acción Menor** para cargar la energía en tus piernas y, después, realizar una **Acción de Movimiento** (Mayor) para efectuar el salto.

Antes de resolver la distancia, debes realizar una **Tirada** de **Agilidad** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 20: si tienes éxito, recorre con su salto tantos metros como 4 * **Nivel de Poder**, ya sean en horizontal o en vertical; si falla, recorres la mitad.

Además, reduces a la mitad el **Daño por Caída**.

OTROS ENSERES

Pistola de púas: Un arma de defensa personal desarrollada por McCoil Industries. Tiene un alcance limitado (5/10/20) y funciona con púas de polímero plástico, no letal. Permite incapacitar al enemigo mediante un pequeño tranquilizante.

Traje de cuero de plástico: Vuelve a **Aracno Boy** inmune a su propia electricidad. Es cómodo y da +2 **Blindaje**.

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Irina Kuroda **ESPECIE:** Humana

ALIAS: Psyche **ARQUETIPO:** Sabia

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
7	5	8	6	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
7	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	28		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	2 BLINDAJE
13	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	7		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
12	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	33		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
17	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	6		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
19	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Atención (Int)	8	Buscar (Int)	6	Ciencia (Men)	4
Combate a distancia (Agi)	8	Compostura (Pre)	8	Empatía (Pre)	5
Esquivar (Agi)	5	Historia (Men)	4	Leyes (Men)	4
Liderazgo (Pre)	6	Manipulación (Agi)	3	Medicina (Men)	3
Ocultismo (Men)	4	Reflejos (Int)	6	Religión (Men)	3
Subterfugio (Pre)	5	Tecnología (Men)	6		

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,60 METROS
CABELLO: MORENO
PESO: 49 KG.
IDENTIDAD: SECRETA
COLOR DE PIEL: BLANCA
ORÍGENES: GENÉTICOS

ESENCIA	KARMA	CORDURA
5	5	28

TALENTOS

	COSTE
TELEPATÍA DENSA	5
TELEQUINESIS INSTINTIVA	4

SÚPERPODERES

	NIVEL
TELEPATÍA	8
TELEQUINESIS	5
ELASTICIDAD	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN		DAÑO / MUNICIÓN

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

ROPA ELÁSTICA DE MCCOIL INC.		SMARTWATCH HOLOGRÁFICO	

HISTORIA

Desde muy joven tuvo la capacidad innata de leer la mente de las personas, pero fue en su adolescencia cuando sus poderes se manifestaron por completo. Utilizando sus habilidades para su propio beneficio, fundó una consultoría en línea, ofreciendo servicios de lectura de pensamiento y predicciones del futuro. A pesar de su éxito financiero, su ética fue cuestionada y fue detenida por las autoridades.

Después de enfrentar las consecuencias legales, **Irina** experimentó un cambio de perspectiva. Reconociendo el poder y la responsabilidad que conllevaban sus habilidades, decidió redirigir su camino y utilizar sus dones para ayudar en lugar de manipular. A través de la rehabilitación, aprendió la importancia de escuchar las necesidades de las personas.

Bajo el alias de **Psyche**, **Irina** se convirtió en una defensora de la justicia y la verdad. Utilizando sus capacidades, ayudó a aquellos que necesitaban orientación y apoyo. Tras intentar hackear al CEO de una empresa multinacional, **McCoil Industries**, Irina se topó con el que la invitaría a la **Coalición Libertad**, **Maurice McCoil**. Sus talentos únicos fueron apreciados de forma inmediata por **Maurice**, que no tardaría en reclutarla para su grupo de súperhéroes.

La opinión de Irina es muy importante para la **Coalición**, pues aporta una perspectiva única para desenmascarar a los villanos. A pesar de su pasado turbio, **Psyche** se comprometió a compensar sus errores y construir un mundo más compasivo.

TALENTOS

Telepatía densa

Duplicas la duración del control mental de **Telepatía**.

Telequinesis instintiva

Cuando falles en esquivar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puedes utilizar tu **Telequinesis** de manera repentina para tomar un objeto grande y usarlo como escudo temporal.

Debe estar a tu alcance y podrías arrastrar involuntariamente a un aliado, un inocente o incluso a un animal, dependiendo del **Nivel de Poder** de tu **Telequinesis**. La decisión final queda en manos del **Director de juego**.

Recuerdo	Orden	Dificultad
Irrelevante	Acto simple	10
Antiguo y familiar	Dar dinero / objetos	15
Apreciado	Romper principios	18
Importante	Hacer algo perverso	20
Vital, decisivo	En peligro mortal	25

PODERES

Telepatía

Este **Superpoder** te permite investigar, modificar y evocar recuerdos, influenciar opiniones y dominar la voluntad. Para activarlo, debes superar una **Tirada** de **Mente** + **Nivel del Poder**, con una **Dificultad** variable.

Ambos personajes deben conocer el mismo idioma, y si el objetivo es consciente de la manipulación, puede resistirse con una **Tirada** enfrentada de **Mente**. Si tiene éxito, el usuario no puede usar la **Telepatía** contra esa persona durante 1 hora. La duración del control mental es igual al **Nivel del Poder** en minutos (o **Turnos** en combate).

Telequinesis

El uso de este poder no requiere gasto para pequeños objetos o acciones simples, pero en combate o al levantar objetos pesados sí se requerirá un gasto. No se necesita una **Tirada** para activarlo.

Puedes seleccionar cualquier objeto dentro de un radio de 12 metros y que no pese más de 100 kg como objetivo. Arrojar un objeto como un arma a distancia es una **Acción Mayor** que requiere una **Tirada** de **Mente** + **Combate a distancia**, y la **Dificultad** y el daño dependerán del objeto utilizado, con limitaciones según el **Nivel de Poder**.

Ejemplo de objeto	Daño
Clavo	1d6 (ignora BLI)
Ladrillo	1d6+2
Electrodoméstico	2d6
Rocas	2d6+1
Automóvil	3d6+3
Contenedor portuario	4d6+2

Elasticidad

Puedes estirar cualquier parte de tu cuerpo como si fueses de chicle. El efecto es continuo si los cambios son mínimos o no requieren esfuerzo.

Como arma, tu cuerpo se puede estirar hasta 12 metros (8 **Casillas**); ha de realizar una **Tirada** de **Ataque Cuerpo a Cuerpo** y causa un **Daño** físico de 1d6+3. Además, recibes +2 a **Defensa** y +2 a **Blindaje** (ya aplicados).

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Maurice McCoil **ESPECIE:** Humano

ALIAS: Waterman **ARQUETIPO:** Filántropo

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
8	5	7	6	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
14	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	32		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	3 BLINDAJE
9	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	14		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
14	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	36		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
13	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	8		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
12	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Atención (Int)	4	Atletismo (Fis)	6	Combate a distancia (Agi)	4
Combate C.C. (Fis)	6	Comercio (Men)	5	Compostura (Pre)	1
Esquivar (Agi)	3	Etiqueta (Pre)	6	Historia (Men)	5
Leyes (Men)	4	Música (Int)	3	Nadar (Fis)	8
Ocultismo (Men)	6	Reflejos (Int)	8	Subterfugio (Pre)	6
Tecnología (Men)	7				

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,83 metros
CABELLO: Moreno
PESO: 89 kg.
IDENTIDAD: Secreta
COLOR DE PIEL: Bronceada
ORÍGENES: Místicos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
9	5	26

TALENTOS

	COSTE
Hombros resistentes	2
Movilidad variada	4
Transmutación distante	4

SÚPERPODERES

	NIVEL
Transmutación	7
Movilidad (Caminar agua / Torpedo)	6
Inmortalidad	5
Ataque de energía (Chorro de agua)	3

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
Jiu-jitsu	1D6+3				
Chorro de vapor (20/40/80)	2D6				

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Mono de buceo atlante (+3 BLI)		Comunicador de muñeca	
Lentes adaptativas impermeables		Tarjeta de Coil Inc.	

HISTORIA

Desde su juventud, **Maurice** demostró una pasión desenfrenada por la ingeniería y la ciencia, siguiendo los pasos de su ilustre linaje. Según completó sus estudios, se aprovechó de su posición familiar para adquirir el puesto de **Chief Technical Officer** en **McCoil Industries**, la empresa de su familia, y se especializó en ingeniería de fluidos. Gracias a sus contactos, pudo preparar una investigación sobre una extraña corriente oceánica ubicada en el Océano Atlántico.

Allí encontraron las ruinas de **Lemuria**, una legendaria civilización sumergida. Durante la exploración submarina, **Maurice** se encontró con una fuente mística de poder: al adentrarse en sus aguas cristalinas, su ser fue transformado, adquiriendo la habilidad de metamorfosearse en agua líquida a voluntad. Esta metamorfosis le permitía deslizarse por las más estrechas rendijas, fluir a través de tuberías y canalizaciones, y reformarse en su forma sólida cuando así lo deseaba.

Tras regresar de su viaje místico a **Lemuria**, decidió aprovechar sus habilidades para luchar contra el crimen. Empoderado por su posición privilegiada, utilizaba sus conocimientos técnicos, su enorme fortuna y sus habilidades místicas para acabar con atracadores, ladrones y pandilleros. Sus acciones llamaron la atención de otros **Aumentados**, como una psíquica con poderes mentales o un chaval que había absorbido un dron de su empresa.

Juntos, formaron el equipo superheroico llamado **Coalición Libertad**, y comenzaron a actuar a espaldas de las fuerzas de seguridad, ignorando las advertencias policiales. No obstante, sus hazañas lograron más bien que mal. Pero **Maurice** teme que la estabilidad de su equipo se rompa.

TALENTOS

Hombros resistentes

-2 **Estorbo**.

Movilidad variada

Has desarrollado dos tipos de **Movilidad** distintos, en lugar de uno. Como **Waterman**, puedes moverte a gran velocidad por el agua o caminar por la superficie de ésta como si fuese sólida.

Transmutación distante

No necesitas entrar en contacto con los elementos que quieras transmutar: con que estés a una distancia de 4 **Casillas** (10 metros) o menos, podrás modificar su composición como si lo estuvieses tocando.

PODERES

Ataque de energía

Puedes lanzar oleadas de agua a presión como forma de ataque. Trata estas oleadas como un arma a distancia con alcance 20/40/80 sobre un único objetivo. Para activarlo, realiza una **Tirada** de **Agilidad** + **Nivel de Poder** contra la **Cobertura** del objetivo; causas 2d6 de daño contundente y de agua.

Inmortalidad

Si mueres mientras estás transmutado en tu forma de **Waterman**, volverás a la vida en 1d6, reformándote a partir de las gotas que hayan quedado de tu cuerpo.

Movilidad

Posees ***Caminar por las aguas*** y ***Torpedo acuático***. Debes activarlo de forma consciente antes de disfrutar de sus efectos: mientras estén activos, puedes caminar por el agua como si fuese sólida o nadar a 100km/h durante 21 **Turnos** (un minuto apróximadamente).

Si sufres daño mientras nadas a gran velocidad o caminas por el agua, debes superar una **Tirada** de **Físico** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 15 o anular la **Movilidad**.

Transmutación

Para poder usar **Transmutación**, has de entrar en contacto con el elemento que quieras transmutar con una **Acción Mayor** y superar una **Tirada** de **Mente** + **Nivel de Poder** a una **Dificultad** que varía según el material (consulta la tabla inferior). Se ha de sumar la de los 2 materiales para obtener la **Dificultad**.

Tardas 15 segundos (5 **Turnos**), pero por cada 5 puntos en la **Tirada** por encima de la **Dificultad**, reduces 3 segundos (1 **Turno**). Debes estar concentrado: si te interrumpen o te distraes, se cancela el proceso.

Material	Ejemplo	Dificultad
Común	agua, aceite, vino, sangre	5
Nocivo	ácido de batería, lejía, veneno	10
Raro	oro, piedras preciosas, uranio	15
Extraño	roca lunar, lava, gemas aliens	20

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Neferet Selima **ESPECIE:** Humana

ALIAS: Nefara **ARQUETIPO:** Guerrera

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Variable

7	8	6	6	5
FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA

		MÁXIMO / ACTUAL			
15	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	36		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	BLINDAJE
8	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	15		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
11	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	30		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
18	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	6		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
11	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Aguante (Fis)	8	Amenazar (Pre)	2	Atletismo (Fis)	8
Combate C.C. (Fis)	8	Compostura (Pre)	1	Escalar (Fis)	5
Esquivar (Agi)	5	Fauna (Men)	3	Historia (Men)	7
Liderazgo (Pre)	4	Medicina (Men)	3	Nadar (Fis)	5
Ocultismo (Men)	2	Proezas de fuerza (Fis)	6	Reflejos (Int)	5
Sigilo (Agi)	4	Supervivencia (Int)	6		

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,62 metros
CABELLO: Moreno
PESO: 60 kg.
IDENTIDAD: Secreta
COLOR DE PIEL: Morena
ORÍGENES: Místicos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
4	7	22

TALENTOS

	COSTE
Modificación de tamaño presta	5
Inmortalidad férrea	5

SÚPERPODERES

	NIVEL
Modificación de tamaño	7
Inmortalidad	5
Superfuerza	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
Puñetazo ujibo	2D6		Guja de acero divino (-1 Atq CC)	2D6+1	

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Arnés del Ultranodonte (+2 Bli)		Traje de Nefara	
Piedra del habla antigua			

HISTORIA

Neferet Selima es una joven y prometedora arqueóloga procedente de una tierra convulsa en Oriente Medio Su destino se vio entrelazado con el arnés mágico de la antigua reina de su tierra natal. Hace siglos, la reina gobernante de **Ujibistán** poseía decenas de objetos mágicos, entre ellos el **Arnés del Ultranodonte**, una cárcel metafórica dónde se había encerrado la esencia de una bestia de la antigüedad. Sin embargo, la reina se encerró a si misma en una prisión de hielo y el arnés desapareció en las nieblas de la historia.

Años más tarde, durante una excavación arqueológica en las ruinas de **Ujibistán**, **Neferet** descubrió el antiguo tesoro escondido en una cámara mortuoria. Fascinada por su brillo y misterio, se colocó el arnés mágico sin saber realmente sus poderes. En ese momento, una ráfaga de energía plateada la envolvió, y se vio imbuida de fuerza e inmortalidad. La joya espectral ahora se fusionó con su ser, otorgándole poderes extraordinarios y un aura de resplandor etéreo. Su tamaño puede fluctuar desde la de una diminuta partícula hasta una figura colosal, permitiéndole adaptarse a cualquier situación y enfrentar a sus enemigos con igualdad de condiciones.

No obstante, este acto liberó a la terrible **Lady Escarcha** y desde entonces ambas mujeres han chocado en un duelo de voluntades y ambición. **El Orfebre** reclutó a **Nefara** cuando los tejemanejes llegaron a la capital y ofreció la ayuda de la **Coalición Libertad** para plantar cara a la malvada **Safiya Khione**.

TALENTOS

Modificación de tamaño presta

Activar tu **Modificación de tamaño** es una **Acción Menor**.

Inmortalidad férrea

Ya no necesitas «resistir» las heridas que provocan que guardes el **Dado bajo**: ignoras cualquier penalización por tener la **Salud** baja de forma permanente.

PODERES

Modificación de tamaño

Puedes alterar tu tamaño a voluntad como **Acción Menor**. Cuando lo activas, debes superar una **Tirada** de **Físico** + **Nivel de Poder** a una **Dificultad** establecida por tu nuevo tamaño.

Tu **Modificación** dura tantos **Turnos** como **Nivel de Poder** en **Combate**. Fuera de **Combate**, todo el tiempo que quieras.

Talla	Cambios	Dificultad
Pequeña (15 cm.)	-5 **Físico**, +2 **Agilidad**, -3 **Daño**, +6 **Defensa**	15
Grande (7 m.)	+6 **Físico**, -2 **Agilidad**, -6 **Defensa**, +4 **Daño**, +2 **Blindaje**	22

Inmortalidad

Si mueres, volverás a la vida en 1d6 horas, restaurando por completo tu cuerpo gracias a la influencia del **Arnés**.

Superfuerza

Este **Superpoder** no mejora tu **Atributo Físico,** si no que te proporciona una fuerza sobrenatural. Puedes ser capaz de doblar barras de hierro como si fuesen de plástico blando.

A nivel de reglamento, tu daño desarmado se ajusta a 2d6 y puedes levantar 200 kg. de peso por **Nivel de Poder**; nótese que esto se ha de extrapolar a otros esfuerzos, como arrastrar pesos, arrojar y partir.

Villanos y Delincuentes

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Alejandro Cruz **ESPECIE:** Humano

ALIAS: Darkspark **ARQUETIPO:** Atleta

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
7	8	5	6	6

		MÁXIMO	ACTUAL		
14	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	34		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	3 BLINDAJE
11	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	15		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
13	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	27		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
21	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	7		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
15	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Aguante (Fis)	6	Atletismo (Fis)	8	Bailar (Agi)	4
Cabalgar (Agi)	3	Callejeo (Int)	2	Comb. a distancia (Agi)	3
Combate C.C. (Fis)	7	Compostura (Pre)	4	Escalar (Fis)	8
Esquivar (Agi)	8	Latrocinio (Agi)	5	Manipulación (Agi)	4
Nadar (Fis)	5	Proezas de fuerza (Fis)	6	Reflejos (Int)	7
Supervivencia (Men)	5				

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,79 metros
CABELLO: Rubio
PESO: 70 kg.
IDENTIDAD: Pública
COLOR DE PIEL: Blanca
ORÍGENES: Genéticos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
4	0	22

TALENTOS

	COSTE
Supervelocidad inacabable	5
Supersalto perfeccionado	3
Vida callejera	2

SÚPERPODERES

	NIVEL
Supervelocidad	7
Supersalto	5
Regeneración	3

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
Puñetazo veloz	1D6		Patada sónica	1D6+2	

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Traje de kevlar ligero (+3 BLI)	
Electropíldoras	3
Bolsa de herramientas de ladrón	

HISTORIA

Alejandro fue en su juventud un atleta destacado de origen español. Con un talento innato para el deporte, se había ganado el reconocimiento a nivel nacional por sus impresionantes marcas en las competiciones. Sin embargo, su vida dio un giro inesperado cuando sufrió un trágico accidente durante una competición: al finalizar un triatlón, **Alejandro** fue alcanzado por un rayo que fulminó de repente el campo de juego.

El impacto no solo lo dejó al borde de la muerte, sino que también provocó una mutación genética en su organismo: a partir de ese momento, descubrió que podía moverse a velocidades extraordinarias, transformando su cuerpo en una materia que eludía la luz y parecía como si se fusionara con las sombras mismas.

Se volvió adicto a la sensación de velocidad y poder que experimentaba. Incapaz de aceptar su destino como un atleta convencional, decidió aprovechar sus nuevos poderes para dedicarse al crimen, al robo y a luchar contra la justicia. Adoptó el nombre de **Darkspark** y no tardó en ser conocido de forma internacional como un ladrón terrible y ladino.

Gracias a su velocidad y agilidad sobrehumanas, puede cometer robos y escapar de la escena del crimen antes de que alguien pueda reaccionar. A medida que perfecciona sus habilidades y se sumerge más en la oscuridad, **Alejandro Cruz** se aleja cada vez más de su antigua vida de atleta y se convierte en un súper villano que desafía a la **Coalición Libertad** con su poder devastador y su astucia criminal.

La historia de **Alejandro** es un testimonio de cómo los eventos traumáticos y la sed de poder pueden corromper incluso a los más talentosos y nobles.

TALENTOS

Supervelocidad inacabable

Duplicas la duración de **Supervelocidad** tras activarla.

Supersalto perfeccionado

Duplicas el alcance de tu **Supersalto**; sin embargo, te cuesta 2 **Puntos de Poder** adicionales activarlo.

Vida callejera

Obtienes un +2 a las **Habilidades Callejeo** y **Combate cuerpo a cuerpo** (ya aplicados).

PODERES

Supervelocidad

Cuando lo activas como **Acción Gratuita**, eres capaz de correr a 300km/h, convirtiéndote en algo similar a una sombra que elude la luz. Si tu movimiento es narrativo y el **Director de juego** lo aprueba, no tienes que realizar tiradas. Sin embargo, en **Combate** y en situaciones estresantes, obtienes lo siguiente:

- Aumenta la distancia de movimiento en +4 **Casillas** al usar tus **Acciones** y recibe +2 a **Iniciativa**.
- Una vez por **Turno**, puedes realizar una **Tirada** de **Agilidad** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 18 como **Acción Gratuita** para obtener una **Acción Mayor** adicional; si tiene éxito, ha de pagar el coste de activación.

Supersalto

Para activar el **Supersalto**, debes emplear una **Acción Menor** para cargar la energía en tus piernas y, después, realizar una **Acción de Movimiento** (Mayor) para efectuar el salto.

Antes de resolver la distancia, debes realizar una **Tirada** de **Agilidad** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 20: si tienes éxito, recorre con su salto tantos metros como 4 * **Nivel de Poder**, ya sean en horizontal o en vertical; si falla, recorres la mitad. Además, reduces a la mitad el **Daño por Caída**.

Regeneración

Es capaz de sanar cualquier herida. Tu punto débil son los pulmones: si los pierdes, no podrás regenerarte más.

- Recuperas el doble de **Salud** al descansar.
- Puedes recuperar 1d6 **Puntos de Salud**, una vez por **Turno** y como **Acción Gratuita**, si tiene éxito en una **Tirada** de **Físico** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 18.
- Puedes morir si sufres daño suficiente, aunque si te queda una pizca de aliento podrá regenerarse.

EQUIPO

Herramientas de ladrón: +2 a las **Tiradas** de **Latrocinio** para forzar cerraduras o entrar por ventanas.

Electropíldoras: Droga sintética, a la que es adicto **Darkspark**. Al tomarla, causará +2 de daño eléctrico durante 1d6 **Turnos**.

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Emilia Sokolova **ESPECIE:** Humana

ALIAS: Nosfetharia **ARQUETIPO:** Científica

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
6	5	8	6	7

		MÁXIMO / ACTUAL			
10	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	29		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	1 BLINDAJE
14	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	6		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
13	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	33		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
15	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	5		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
17	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Aguante (Fis)	5	Atención (Int)	6	Buscar (Int)	6
Ciencia (Men)	9	Comb. a distancia (Agi)	9	Combate C.C. (Fis)	4
Compostura (Pre)	5	Empatía (Pre)	2	Esquivar (Agi)	5
Fauna (Men)	8	Medicina (Men)	5	Reflejos (Int)	7
Sigilo (Agi)	6	Supervivencia (Men)	4	Tecnología (Men)	5

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,70 metros
CABELLO: Castaña
PESO: 63 kg.
IDENTIDAD: Pública
COLOR DE PIEL: Blanca
ORÍGENES: Sintéticos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
7	1	22

TALENTOS

	COSTE
Armas naturales mortíferas	6
Persuasión dinámica	4

SÚPERPODERES

	NIVEL
Persuasión (feromonas)	8
Armas naturales (serpientes)	6
Campo de detención (feromonas)	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN	
Mordisco de cobra	2D6	
Escupitajo de tósigo (3/6/9)	1D6+2	
Constricción de boa	2D6	
Pistola de rayos verdes	1D6+3	6

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Body de escamas ofidias (+1 BLI)	
Bata de laboratorio	
Dosis de antídoto nosfethario	3
Tablet (con varios datos)	
Tarjeta de acceso a la universidad	

HISTORIA

Emilia Sokolova, conocida como **Nosfetharia**, fue una vez una respetada profesora de biología en la Universidad de Indiana. De apariencia serena y elegante, sus conocimientos científicos y su pasión por la vida natural eran ampliamente reconocidos. Sin embargo, detrás de su fachada de maestra amable se ocultaba una mente inquieta y ambiciosa.

Inmersa en su investigación sobre las feromonas y su influencia en el comportamiento animal, **Emilia** desarrolló un peligroso interés por el poder. Obsesionada con el control y la manipulación, experimentó con su propio cuerpo y mente.

Sus experimentos tuvieron éxito de una manera aterradora. **Emilia** descubrió que podía influir sobre los humanos, convirtiéndolos en sus leales secuaces. Además, desarrolló la capacidad de transformar sus brazos y otras partes del cuerpo en serpientes letales, capaces de envenenar a sus objetivos.

Su caída en el lado oscuro fue impulsada por su sed de poder y su deseo de imponer su voluntad a cualquier precio. Convencida de que solo ella poseía la verdadera comprensión y dominio de la naturaleza, se transformó en **Nosfetharia**, una villana despiadada que utiliza su conocimiento científico retorcido y sus poderes para someter a los demás.

Ha tenido sus encontronazos con la **Coalición Libertad**, sobretodo con **Waterman** y **Aracno Boy**, a los que considera una molestia y sus auténticos némesis.

TALENTOS

Persuasión dinámica

En lugar de requerir una **Acción Mayor** para activar tu poder de **Persuasión**, sólo necesitas una **Acción Menor**.

Armas naturales mortíferas

Tus **Armas naturales** causan +2 de daño adicional (ya aplicado).

PODERES

Armas naturales

Puedes convertir tus brazos en serpientes (de cualquier tipo), que utilizarás para atacar y herir a tus oponentes; éstas tienen un alcance de 5 **Casillas** (10 metros) como máximo. Si quieres activarlo, sólo tienes que anunciarlo (**Acción Gratuita**) y pagar el coste en **Puntos de Poder**. Tus armas duran tantos Turnos (o minutos) como **Nivel de Poder**.

Campo de detención

Tus estudios te han permitido desarrollar una nube de feromonas que paraliza la vida orgánica en un radio de 10 metros cuando la exhalas. Los aparatos tecnológicos seguirán moviéndose mientras dure el efecto, con todas las consecuencias que eso conlleve.

Para activarlo, emplea una **Acción Mayor** y supera una **Tirada** de **Intuición** + **Nivel de Poder** contra una **Dificultad** equivalente a 8 + 2 por cada persona a paralizar. No hay tirada para resistirse y el efecto dura tantos **Turnos** (o minutos) como **Nivel de Poder**. Si sufres daños mientras el **Campo de detención** está activo, el efecto se anula de inmediato.

Persuasión

Tus feromonas naturales hacen más sugerentes tus peticiones y exigencias a oyentes que tengan una disposición neutral o positiva hacia ti. Para activar **Persuasión**, el objetivo te debe escuchar, entender, no debe querer herirte de algún modo y debéis estar en un lugar tranquilo.

Con esto confirmado, realiza una **Tirada** de **Presencia** + **Nivel de Poder** contra la **Voluntad** del objetivo -2; con éxito, el oyente deberá hacer todo lo posible para llevar a cabo lo que le has pedido, siempre dentro de sus capacidades y convicciones. Sólo puede obedecer una orden y, si otra persona o tú volvéis a usar **Persuasión** sobre él, la nueva instrucción sustituirá a la antigua.

Si pasan más de 48 horas desde que recibió la orden, el efecto se disipa. El oyente recordará que algo le llevó a obedecer, notando una sensación extraña y desasosegante. Obviamente, no cometerá acciones suicidas o atacará a familiares, amigos o amantes.

ATAQUES DE SERPIENTE

- **Mordisco de cobra**: Ataque estándar. Alcance 1 Casilla (2m).
- **Constricción de boa**: Ataque de Presa. +2 a la Tirada.
- **Escupitajo de tósigo**: Ataque a distancia. Alcance 3/6/9

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Frank Vortex
ESPECIE: Humano
ALIAS: Voidmaster
ARQUETIPO: Ciudadano
JUGADOR/A:
TAMAÑO: Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
6	6	7	7	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
6	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	24		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	0 BLINDAJE
13	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	6		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
16	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	31		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
18	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	5		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
18	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Alerta (Int)	3	Comb. a distancia (Agi)	7	Comercio (Men)	6
Compostura (Pre)	7	Conducción (Agi)	6	Empatía (Pre)	5
Escalar (Fis)	2	Esquivar (Agi)	7	Etiqueta (Pre)	7
Latrocinio (Agi)	6	Leyes (Men)	5	Manipulación (Agi)	5
Ocultismo (Men)	6	Reflejos (Int)	9	Sigilo (Agi)	7

ATHKRI HEROICA

ALTURA:	1,85 metros	**CABELLO:**	Lampiño
PESO:	69 kg.	**IDENTIDAD:**	Secreta
COLOR DE PIEL:	Pálida	**ORÍGENES:**	Sintéticos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
3	2	26

TALENTOS

	COSTE
Teletransporte largo	4
Superatributo enfocado	6

SÚPERPODERES

	NIVEL
Teletransporte	7
Superatributo (Intuición)	6
Invisibilidad	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN		DAÑO / MUNICIÓN	
Glock 9mm	2d6	8		

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Sensor dimensional		Llave USB de hackeo	

HISTORIA

Frank Vortex es un hombre común y corriente que pasó gran parte de su vida como un oficinista en **Infinitum Tech**. En apariencia era un empleado más, dedicado a su trabajo y sin destacar en ningún aspecto. Sin embargo, su vida dio un giro inesperado cuando, durante una revisión ordinaria en los sótanos de la corporación, fue testigo de un experimento que salió terriblemente mal.

Durante aquel evento, un portal interdimensional se abrió de forma accidental, liberando una descomunal energía cósmica. **Frank**, quien estaba en el lugar equivocado en el momento equivocado, fue expuesto a dicha energía, transformando su biología a nivel molecular. Cuando fue dado de alta en el hospital, decidió adoptar el manto del temible supervillano conocido como **Voidmaster**, un sinvergüenza capaz de teleportarse y con una percepción sobrenatural sobre todo lo que le rodea.

La transformación de **Frank** no solo afectó su aspecto físico, sino también su mente. El poder que ahora poseía despertó en él una sed de dominio y control, poniendo en jaque a la sociedad hasta que **El Orfebre** le paró los pies. Enfurecido al encontrar a otro manipulador del vacío, **Voidmaster** ha jurado vengarse del **Orfebre**, intentando recopilar toda la información que pueda para acabar con él.

TALENTOS

Teletransporte largo

Duplica tu alcance de **Teletransporte**.

Superatributo enfocado

Tu capacidad para explotar tu **Intuición** es impresionante. Cuando debas realizar una **Tirada** de **Intuición** en la que la **Dificultad** sea igual o menor al doble de tu puntuación en **Intuición** (14-), puedes declarar éxito automáticamente.

PODERES

Teletransporte

Para activarlo, emplea tu **Acción de Movimiento** (Menor) con normalidad; puedes moverse tantas **Casillas** (2m) como **Nivel de Poder** * 4. Debes ver a dónde vas y tener espacio libre para reconstruirse.

Puedes teleportar contigo a tantas personas como **Nivel de Poder** / 2 (mínimo 1). Deben estar en contacto contigo.

Si intentas ir más allá del alcance o llevar a más personas, deberás superar una **Tirada** de **Intuición** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** 15 + 2 por cada **Casilla** (2m) / persona adicional. Si fallas, deberás tirar en la **Tabla de accidentes al teleportarse**.

Superatributo (Intuición)

Este **Superpoder** no otorga puntos adicionales para **Intuición**, si no que aumenta el límite máximo del mismo. El límite de **Intuición** aumenta en 1 punto por cada 2 **Niveles de Poder**.

Puedes forzar tu perceción, una vez por escena y como **Acción Gratuita**, para obtener un +1 a **Intuición** durante tantos **Turnos** como el **Nivel del Poder**. Esta mejora no tiene en cuenta el límite establecido.

Invisibilidad

Para activar la ***Invisibilidad***, hasde superar una **Tirada** de **Intuición** + **Nivel de Poder** a una **Dificultad** determinada por el entorno. Si tienes éxito, te vuelves invisible durante tantos minutos (o **Turnos**, si estás en combate) igual al **Nivel de Poder**.

Debes tener en cuenta que no te podrán ver, pero podrán escuchar cualquier ruido que hagas, como pisadas, efluvios, toses, etc. Eres invisible para aparatos de vigilancia, pero no para escáneres infrarrojos o ultravioleta.

Entorno	Dificultad
En la oscuridad, sin más luz que la natural	10
En penumbra, con algo de reflejos de luz	14
De día en la calle o en un edificio iluminado por luz artificial	18
A plena luz del sol	22

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: Safiya Khione
ESPECIE: Homo Arcanae
ALIAS: Lady Escarcha
ARQUETIPO: Caótica
JUGADOR/A:
TAMAÑO: Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
7	7	5	5	8

		MÁXIMO / ACTUAL			
15	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	28		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	1 BLINDAJE
7	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	7		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
12	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	29		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
20	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	4		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
13	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Amenazar (Pre)	7	Atención (Int)	4	Bailar (Agi)	5
Buscar (Int)	5	Combate C.C. (Fis)	8	Esquivar (Agi)	8
Etiqueta (Pre)	6	Historia (Men)	5	Interrogar (Pre)	5
Liderazgo (Pre)	4	Ocultismo (Men)	6	Reflejos (Int)	7
Sigilo (Agi)	5	Subterfugio (Pre)	5		

ATHKRI HEROICA

ALTURA: 1,65 metros
CABELLO: Blanco
PESO: 56 kg.
IDENTIDAD: Desconocida
COLOR DE PIEL: Morena
ORÍGENES: Místicos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
6	3	26

TALENTOS

	COSTE
Vuelo prudente	5
Atmoquinesis sencilla	5

SÚPERPODERES

	NIVEL
Vuelo	7
Atmoquinesis	5
Ataque de energía (Oleada de hielo)	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
Palmada gélida (25/50/100)	3d6		Granizo (área)	2d6	
Rayo gélido	1d6+1				

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Manteo de la Reina de hielo (+1 Bli)		Corona de hielo perenne	

HISTORIA

En la antigüedad, el viejo reino de **Ujibistán** fue gobernado con puño de hierro por la terrible reina **Safiya Khione**, heredera de un largo linaje de hechiceros criománticos. Sin embargo, cuando su civilización fue amenazada por las invasiones de reinos cercanos, mucho más evolucionados, la egoísta reina liberó un conjuro que encerró su cámara real en una tumba de hielo. Resguardada de la tragedia, **Safiya** durmió durante siglos y fue olvidada, hasta que unos arqueólogos que exploraban las ruinas de **Ujibistán** descubrieron la prisión de la reina y la liberaron.

Revivida y repleta de una sed de venganza indomable, **Lady Escarcha** emergió de su largo letargo, encontrándose con un mundo cambiado y el olvido de su reino. Dotada de la habilidad de manipular el hielo y la nieve a su voluntad, se convirtió en una fuerza imparable de destrucción y poder glacial. Sus deseos egoístas, su absoluto desprecio por la vida humana y sus peligrosas habilidades místicas, hacen de **Lady Escarcha** una absoluta amenaza para el mundo. Y la **Coalición Libertad**, junto a la heroína **Nefara**, estarán listos para plantarle cara.

TALENTOS

Vuelo prudente

Si sufres daño producto de un fallo al intentar mantener el equilibrio mientras vuelas, reduces el daño sufrido a la mitad.

Atmoquinesis sencilla

La **Dificultad** para generar efectos deseados de tu **Superpoder** se reduce en 2 puntos.

PODERES

Vuelo

Puedes flotar a tantos metros del suelo como **Nivel de Poder**; por otra parte, si desea volar a gran velocidad deberás activar el **Superpoder**: durante un **Combate** o una escena (lo que finalice antes) te mueves por el aire a una velocidad de 20 km/h por **Nivel de Poder** (140 km/h).

Si vuelas a través de obstáculos, bajo fuego enemigo, deberás superar una **Tirada** de **Agilidad** a **Dificultad** establecida por la situación. Si no tienes éxito, sufres 1d6 de daño por cada 10 km/h que hubieses alcanzado. Con quien te choques sufrirá el mismo daño.

Atmoquinesis

Puedes generar un cambio climático tras activar el superpoder y realizar una **Tirada** de **Intuición** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** según efecto deseado.

Si no te concentras, el efecto dura **Nivel de Poder** / 2; si lo haces, dura **Nivel de Poder.** El alcance del cambio climático equivale a tantos m2 a tu alrededor como **Nivel de Poder**.

Ataque de energía

Puedes lanzar oleadas de nieve gélida como forma de ataque. Trata estas oleadas como un arma a distancia con alcance 25/50/100 sobre un único objetivo. Para activarlo, realiza una **Tirada** de **Agilidad** + **Nivel de Poder** contra la **Cobertura** del objetivo; causas 3d6 de daño por frío.

Situación de vuelo	Dificultad
Pocos obstáculos / buen espacio para maniobrar.	9
Varios obstáculos / poco hueco para la maniobra	12
Bastantes peligros / casi imposible moverse	15
Precisión inalcanzable para maniobrar	18

Atmoquinesis, efecto deseado	Dificultad	Daño
Chubasco leve, nubes que tapan el sol, brisas.	9 (11)	-
Calor peligroso, frío extremo, rayos	13 (15)	1d6 +1
Lluvias tormentosas, calor insoportable, tornados	17 (19)	2d6

ATHKRI HEROICA

NOMBRE: William Hurtenstein **ESPECIE:** Humano

ALIAS: Pincho Paliza **ARQUETIPO:** Mercenario

JUGADOR/A: _____ **TAMAÑO:** Estándar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
8	8	4	6	4

		MÁXIMO / ACTUAL			
17	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	32		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	3 BLINDAJE
15	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	8		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
14	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	30		**PODER** *FÍSICO + MENTE + NIVELES SUPERPODERES*	
22	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*	3		**SUERTE** *1D6 + 3 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
9	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
				ESTORBO *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Amenazar (Pre)	5	Atención (Int)	8	Comb. a distancia (Agi)	7
Combate C.C. (Fis)	9	Escalar (Fis)	5	Esquivar (Agi)	5
Latrocinio (Agi)	5	Liderazgo (Pre)	3	Manipulación (Agi)	6
Proezas de fuerza (Fis)	7	Reflejos (Int)	8	Sigilo (Agi)	3
Subterfugio (Pre)	3				

ATHKRI HEROICA

ALTURA:	1,94 metros	**CABELLO:**	Castaño
PESO:	117 kg.	**IDENTIDAD:**	Secreta
COLOR DE PIEL:	Blanca	**ORÍGENES:**	Tecnológicos

ESENCIA	KARMA	CORDURA
5	-1	16

TALENTOS

	COSTE
Armadura afilada	6
Armas naturales persistentes	3

SÚPERPODERES

	NIVEL
Armadura	6
Armas naturales (pinchos)	6
Superfuerza	6

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
Puño paliza	3D6		Placaje puntiagudo	4D6+2	
Pinchazo	2D6				

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

Traje de cuero de Pincho Paliza		Nudillos de acero	
Brazaletes de control			

HISTORIA

Un día fatídico, mientras el mercenario **William Hurtenstein** seguía su rutina habitual, se encontró con un dron de grado militar en forma de armadillo blindado. Sin saberlo, este aparato era una creación de **McCoil Industries**, la misma compañía responsable de la transformación de **Aracno Boy**. En un giro del destino, el encuentro desencadenó un gen latente en su cuerpo, llevando a una mutación cibernética dentro de su cuerpo. La armadura del dron de armadillo se fusionó con su ser, otorgándole poderes extraordinarios.

Todo su cuerpo se transformó en una armadura espinosa formidable, proporcionando tanto invulnerabilidad como una fuerza aumentada más allá de los límites humanos.

Abrazando sus nuevas capacidades, **William**, consumido por la ira y la sed de poder, adoptó la identidad de **Pincho Paliza**, un violento hooligan que solo se satisfacía con la más absoluta devastación. Sin embargo, esto le llevó a toparse de lleno con **Aracno Boy** y la **Coalición Libertad**.

Aunque hasta ahora **el chico eléctrico** ha frustrado los planes de destrucción de **Pincho Paliza**, su ardiente deseo por retribución sigue intacto. Impulsado por un hambre insaciable de poder, espera el momento perfecto para atacar y conquistar a su némesis.

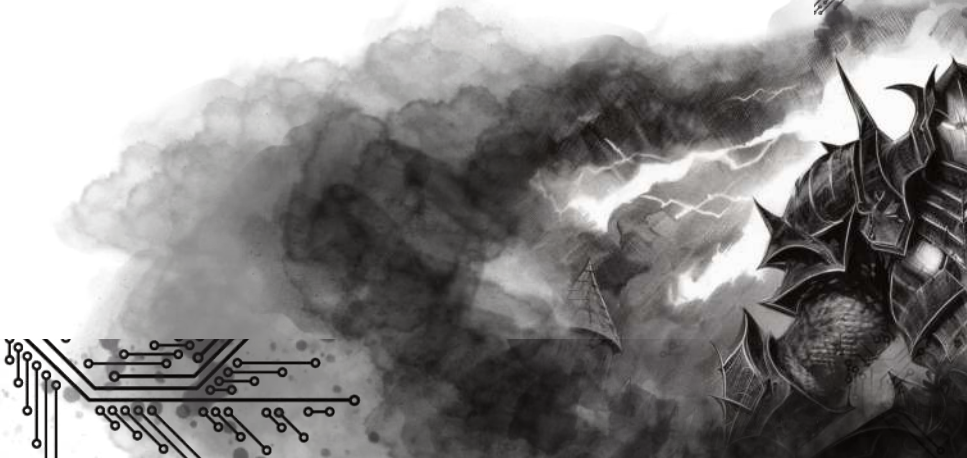
TALENTOS

Armadura afilada

Cuando seas impactado por un ataque cuerpo a cuerpo y tengas tu **Armadura** activa, el atacante sufre 1d6 de daño.

Armas naturales persistentes

Una vez sacas tus **Armas naturales**, no necesitas volver a guardarlas hasta que has acabado con tu trabajo. Las puedes conservar hasta que se acabe el **Combate** o finalice la escena.



PODERES

Armadura

Recubres tu cuerpo con una coraza de acero orgánico como Acción Gratuita, que te proporciona +6 Blindaje durante tantos minutos (Turnos en combate) como Nivel de Poder. Puedes activar este Superpoder todas las veces que quieras, pagando el coste en Puntos de Poder.

Armas naturales

Necesitas tener tu **Armadura** activa para usar este **Superpoder**. Actívalo como **Acción Gratuita**: de tu cuerpo surgen decenas de pinchos afilados, que te convierten en una bola de pinchos humana. Estos pinchos causan 2d6 de daño y están activos tantos **Turnos** (o minutos) como **Nivel de Poder**.

Superfuerza

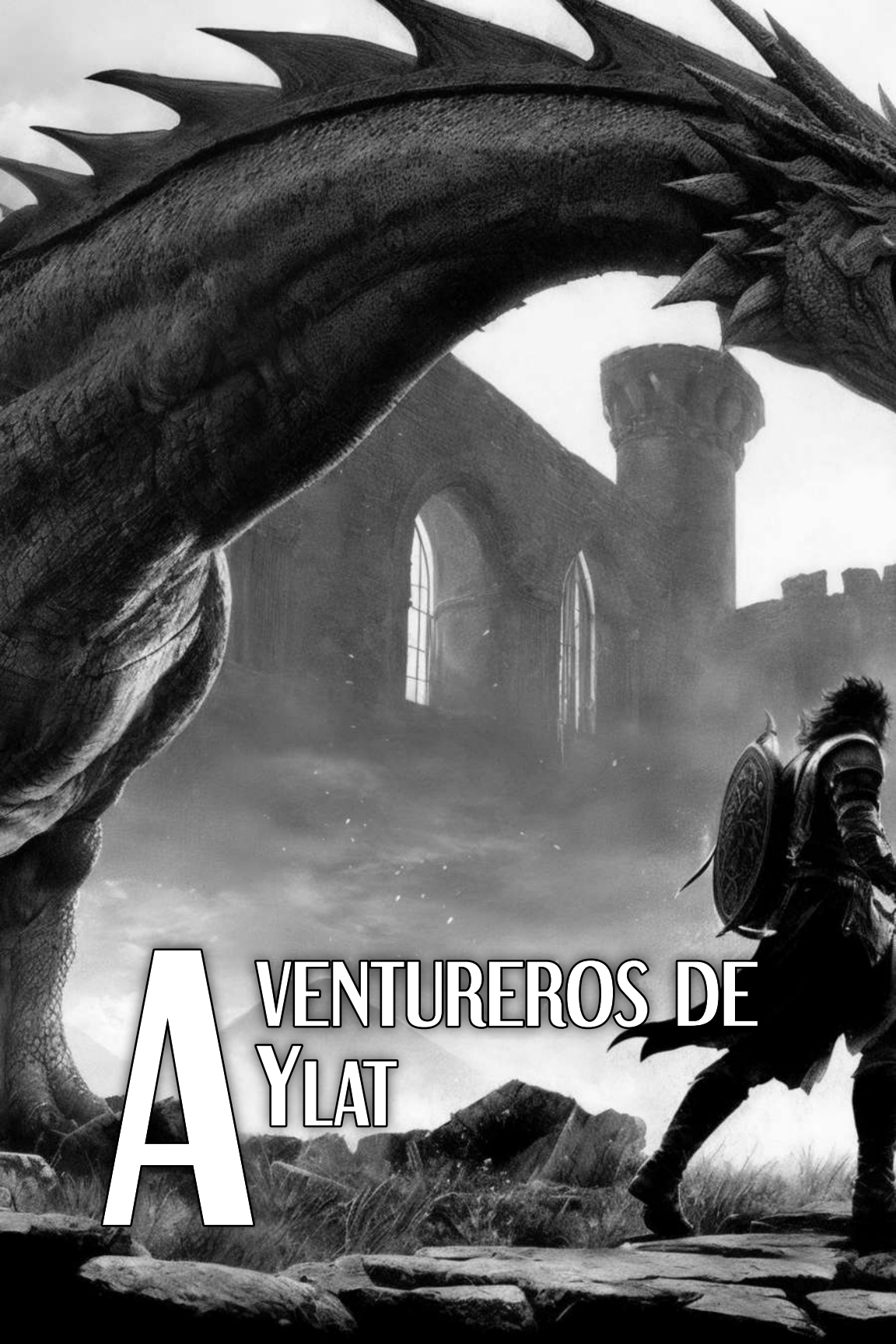
Este **Superpoder** no mejora tu **Atributo Físico,** si no que te proporciona una fuerza sobrenatural. Puedes ser capaz de doblar barras de hierro como si fuesen de plástico blando.

A nivel de reglamento, tu daño desarmado se ajusta a 2d6 y puedes levantar 200 kg. de peso por **Nivel de Poder**; nótese que esto se ha de extrapolar a otros esfuerzos, como arrastrar pesos, arrojar y partir.

COMBINACIONES DE SUPERPODERES

Placaje puntiagudo: Combina tus **Armas naturales** con tu **Superfuerza** para hacer una **Carga** demoledora. Cuesta 1 **Punto de Poder**.

Aterrizaje violento: Combina tu Armadura con tu Superfuerza para aterrizar reventando todo a tu alrededor. Cuesta 2 **Puntos de Poder**.



Aventureros de Ylat

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Alais Sarralei
ESPECIE: Elfa celestial
OCUPACIÓN: Dama
ROL: Defensora
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Aristócrata

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
6	6	6	6	8

		MÁXIMO / ACTUAL			
12	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	24		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	4 BLINDAJE
7	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	9		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
8	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	18		**MANÁ** *MENTE * 3*	
8	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	7		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
13	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		5	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
15	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		3	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

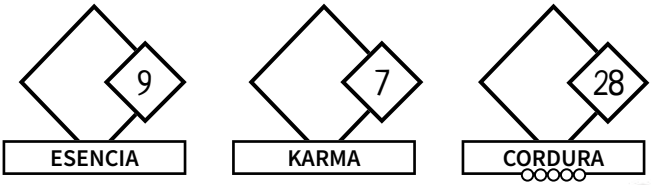
HABILIDADES

Amenazar	3	Atletismo	3	Cabalgar	1
Combate cuerpo a cuerpo	6	Compostura	2	Etiqueta	5
Historia	1	Leyes	1	Liderazgo	4
Reflejos	2	Religión	4		

ATHKRI EPICA

ALTURA:	1,92 METROS	CABELLO:	RUBIO ONDULADO
PESO:	50 KG.	CREENCIAS:	VALUJNA
TAMAÑO:	ESTÁNDAR (3)	CIUDADANÍA:	QELASTHAVIA

ESENCIA	KARMA	CORDURA
9	7	28



TALENTOS

	COSTE
JURAMENTO SAGRADO	8
LINAJE FEÉRICO	2
PASO LIGERO	2
PRESENCIA SOBRENATURAL	3
PUNTERÍA ÉLFICA	3

PODERES

	NIVEL
CENTELLA CINÉREA (CONJURO)	1
DESAFÍO HONORABLE (TÉCNICA)	1
FUEGO PURIFICADOR (TÉCNICA)	1
GOLPETAZO DE ESCUDO (TÉCNICA)	1

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
ESPADA LÁTIGO	1D6+2		ESCUDO PESADO CON PÚAS	1D6+1	

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

MALLA DE ÁMBAR (+4 BLI, +2 EST)		CANTARES DE VALUJNA	1
CANDIL DE PLATA	1		

HISTORIA

Superviviente de una de las purgas neretteas, Alais decidió dedicar su vida a la fe en el Espíritu deífico Valujna, creyendo que esta criatura mítica devolvería la gloria de lo salvaje a Esseria, arrasando la sociedad esclavista de Nerettea.

Ahora ofrece sus servicios como espada de alquiler, eligiendo a quienes considera más débiles y necesitados. Esto le ha granjeado cierta enemistad con el ejército y la iglesia.

TALENTOS

Juramento sagrado

Aquellos que siguen este Código son considerados guerreros sagrados o paladines de una deidad o espíritu deífico.

Permite lanzar Conjuros ignorando las penalizaciones por Estorbo.

Linaje feérico

+2 a las Tiradas de salvación contra efectos de control mental y dormir.

Paso ligero

+1 Movimiento.

Presencia sobrenatural

El Atributo que se emplea para lanzar Conjuros del personaje pasa a ser Presencia en lugar de Mente.

Puntería élfica

+1 Ataque a distancia. +1 a las Tiradas de Daño con arcos.

EQUIPO Y ABALORIOS

Espada látigo: Daño cortante, Largo alcance (2 Casillas)

Escudo pesado con púas: +2 Def, +3 Cobertura, Estorbo 1

Candil de plata: Ilumina como una antorcha. Funciona durante 1 hora al día.

PODERES

Centella cinérea

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: Distancia (10 m)

Efecto: Oscilas con delicadeza las hebras arcanas que rodean al objetivo, provocándole heridas astrales. Tira 1d6; si el resultado es par, causas 2 puntos de Daño por fuerza y si es impar, causas 1 punto de Daño por fuerza.

Potenciar: Por cada 1 Punto de Maná consumido de más, añades 2 puntos de daño al máximo y al mínimo.

Desafío honorable

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad**: Amenazar
- **Alcance**: Distancia (10 m)
- **Acción menor** (1 PA)

Efecto: Realiza una Prueba de Habilidad de Presencia + Amenazar contra Dificultad la Voluntad del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo tendrá que atacarte durante su próximo Turno o sufrirá una penalización -2 a todas sus Tiradas.

Fuego purificador

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad**: Religión
- **Maná**: 3
- **Alcance**: 6m (3 Casillas)

Efecto: Puedes elegirte a ti o a un aliado dentro del Alcance del Poder. Realiza una Tirada porcentual a 50%; si tienes éxito, el objetivo sufre 2d6 de Daño por fuego y es sanado de cualquier Condición de Ceguera, Confusión, Daño continuo, Enfermedad, Parálisis y Sordera. En caso de que el objetivo quede reducido a 0 Salud o menos debido a este daño, su Salud se ajusta a 1.

Golpetazo de escudo

- **Técnica básica**
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: 2m (1 Casilla)
- **Requisito**: Has de llevar un escudo equipado en uno de tus brazos.
- **Salvación**: 4 + Nivel de Poder

Efecto: Realiza un ataque básico cuerpo contra el objetivo, empleando tu escudo. Causas 1d6 + la bonificación de Defensa del escudo como Daño contundente, y el objetivo ha de realizar una Tirada de salvación de Físico o quedar derribado.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Anarath Nuncascarcha
ESPECIE: Iblisia pura sangre
OCUPACIÓN: Hechicera
ROL: Apoyo
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Ladrona

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
5	6	7	6	8

		MÁXIMO / ACTUAL			
5	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	20		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	0 BLINDAJE
11	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	5		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
11	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	29		**MANÁ** *MENTE * 3*	
6	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	4		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
12	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
14	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		0	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Atención	2	Buscar	3	Callejeo	2
Combate a distancia	5	Compostura	1	Esquivar	1
Latrocinio	3	Manipulación	2	Ocultismo	4
Sigilo	3	Subterfugio	4	Supervivencia	1

ATHKRI EPICA

ALTURA:	1,73 METROS	CABELLO:	CENICIENTO
PESO:	50 KG.	CREENCIAS:	JORATH-AL-ENKANG
TAMAÑO:	ESTÁNDAR (3)	CIUDADANÍA:	GAHRKAS

ESENCIA	KARMA	CORDURA
7	5	28

TALENTOS

	COSTE
INFRAVISIÓN	1
LINAJE MÍSTICO (DEMONÍACO)	4
SANGRE DEL INFRAMUNDO	2
SEDUCTOR PECAMINOSO	1
TORRENTE ARCANO	3

PODERES

	NIVEL
ESPIRAL SORTÍLEGA (PODER DE CLASE)	1
ENDEBLEZ (CONJURO)	2
SAETA GÉLIDA (CONJURO)	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN		DAÑO / MUNICIÓN	
BALLESTA DE MANO	1D6+1	6		
DAGA RITUAL	1D6+2			

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

TÚNICA DE TELA		PÓCIMA DE MANÁ MENOR	1
MANTA DE VIAJE			

HISTORIA

Anarath Nuncascarcha se encuentra en una búsqueda de poder. Motivada por su propia sed de conocimiento y por el hecho de que se encuentra atrapada entre dos mundos, el humano y el demoníaco, sin pertenecer realmente a ninguno. Quiere descubrir quién es realmente y hallar la verdadera naturaleza de su origen.

Su cinismo y desprecio le permiten adoptar una postura más segura frente a los peligros que podría encontrar durante sus aventuras. Está dispuesta a utilizar todos los medios necesarios para alcanzar sus objetivos, incluso si esto significa mentir, manipular o engañar a otros. Está segura de que obtendrá lo que quiere sin importar cuáles sean las consecuencias, lo que le permite afrontar cualquier situación con actitud despreocupada.

TALENTOS

Infravisión

Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

Linaje místico (Demoníaco)

+8 Puntos de Maná máximos. Sólo Escuelas Demonología y Elemental. Los Conjuros que causen daño del tipo Fuego o Impío infligen 1 punto adicional de Daño.

Sangre del inframundo

Obtienes +2 a las Tiradas de salvación contra efectos que provoquen las Condiciones Dominación o Fascinación.

Seductor pecaminoso

+1 a las Tiradas de Subterfugio (ya aplicado).

Torrente arcano

Permite aprender y utilizar **Conjuros**. Un personaje con este **Rasgo** no puede tener más de 10 **Conjuros** aprendidos a la vez. Si desea aprender un onceavo, ha de olvidar uno de los otros sin derecho a recuperar los PX gastados.

Si otros **Rasgos** que le permitan adquirir **Conjuros**, persiste hasta que se deshaga del ***Torrente arcano*** bajo aprobación del Director de juego. Un personaje que pierda este **Rasgo**, olvida todos los **Conjuros** aprendidos mediante dicho método.

EQUIPO Y ABALORIOS

Ballesta de mano: Daño perforante, Alcance 10/20/30, Precisión +1, Recarga 6 (Cargadores)

Daga ritual: Tiene grabado el símbolo de Jorath-al-Enkang.

Pócima de maná menor: Si se bebe, restaura 1b2d6 Puntos de Maná.

PODERES

ENDEBLEZ

- **Primer círculo**
- **Escuela**: Demonología
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Con un rápido movimiento de tus dedos, imbuyes el cuerpo del objetivo con energía negativa que consume su poderío somático. El objetivo sufre una penalización -1 a **Físico** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

ESPIRAL SORTÍLEGA

- **Poder de clase**
- **Clase:** Hechicero
- **Coste**: Puntos de Maná
- **Alcance**: Lanzador
- **Etiquetas**: Diario, Ritual

Requisitos: El usuario debe tener una puntuación en **Ocultismo** igual o mayor al **Círculo** del **Conjuro** que se desee aprender.

Efecto: Aprende un **Conjuro** de forma espontánea tras completar un ritual de meditación. Paga tantos **Puntos de Maná** como el **Círculo** del **Conjuro**, y supera una **Prueba de Habilidad** de **Presencia** + **Nivel de Poder** con **Dificultad** igual al **Círculo**.

Se aplican las reglas de **Aprendizaje de los Conjuros**.

SAETA GÉLIDA

- **Segundo círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Una esquirla de escarcha helada aparece entre tus dedos, y la arrojas a gran velocidad hacia el objetivo. Causa 1d6 de **Daño** por frío y, si impacta, el objetivo sufrirá una penalización -1 a su **Movimiento** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

Potenciar: +1 Daño por cada 2 **Puntos de Maná** gastados adicionalmente.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Gizmo Giroflecha
ESPECIE: Goblin
OCUPACIÓN: Tahúr
ROL: Estratega
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Pirata

5	7	6	7	7
FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA

		MÁXIMO / ACTUAL			
5	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	23		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	1 BLINDAJE
13	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	7		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
7	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	18		**MANÁ** *MENTE * 3*	
7	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	5		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
15	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		3	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
12	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		1	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Aguante	3	Amenazar	1	Atención	5
Atletismo	2	Combate a distancia	6	Escalar	3
Esquivar	2	Latrocinio	2	Nadar	4
Subterfugio	3				

ATHKRI EPICA

ALTURA:	0,94 METROS	CABELLO:	NEGRO GRASIENTO
PESO:	15 KG.	CREENCIAS:	MISTER DINERO
TAMAÑO:	PEQUEÑO (2)	CIUDADANÍA:	ZEQ'RIEL

ESENCIA	KARMA	CORDURA
4	4	26

TALENTOS

	COSTE
BAJA ESTATURA	0
INFRAVISIÓN	1
MUCOSA RESISTENTE	5
COMBAR EL AZAR	5
EMBAUCADOR DE LOS HADOS	1

PODERES

	NIVEL
¡RUEDA, FORTUNA! (PODER DE CLASE)	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
BUMERÁN	1D6+2				

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

PONCHO DE CUERO (+1 BLI, +1 EST)		PÓCIMA DE SALUD MENOR	1
BARAJA DE CARTAS			

HISTORIA

Gizmo Giroflecha, un astuto goblin tahúr de Zeq'Riel, se sentía inquieto debido a las limitadas oportunidades de su tierra natal. Con el deseo de probar su destreza como trilero, se aventura en el la convulsa región de Malasthar. Utilizando su destreza en el arte del engaño y su capacidad para manipular el azar, desafía a señores corruptos y engaña a incautos, mientras busca fortuna y su lugar en un mundo lleno de desafíos y oportunidades.

Perseguido en multitud de provincias del imperio, Gizmo continúa, invocando a la Diosa Fortuna para guiar sus pasos y determinar su destino. Su reputación como un goblin impredecible y audaz crece a medida que desentraña los secretos ocultos de la tierra y descubre su propio potencial.

TALENTOS

Baja estatura

+1 Defensa. -1 Movimiento. Tu tamaño es Pequeño.

Infravisión

Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

Mucosa resistente

Cuando seas afligido por una Condición de Ceguera, Daño Continuo (Veneno) o Enfermedad, a la hora de realizar la Tirada de Salvación, guardas el Dado Alto.

Combar el azar

Una vez al día, puedes guardar el Dado objetivo Mayor de una Prueba en la que intervengan las Habilidades Latrocinio, Atención, Juegos de azar, Compostura o Subterfugio.

Embaucador de los hados

Otorga el Poder de clase ¡Rueda, fortuna! a Nivel 1 (ya aplicado).

EQUIPO Y ABALORIOS

Bumerán: Dontundente, Alcance 10/20/30, vuelve a tu mano.

Pócima de salud menor: Restaura 1b2d6 Puntos de Salud.

PODERES

¡Rueda, fortuna!

- **Acción Mayor**
- **Coste**: 2 Puntos de Suerte
- **Alcance**: Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Realiza una **Tirada de Suerte** y suma el **Nivel de Poder** de ***¡Rueda, fortuna!***; dependiendo de si quieres golpear cuerpo a cuerpo, acertar un ataque a distancia o hacer algún suceso extraordinario, lo que ocurra es capricho de la **Diosa Fortuna**. Compara el resultado de la tirada con la **Tabla de Fortuna**.

El jugador debe describir, con todo el detalle que le sea posible, los efectos que provoca el uso de este **Poder**.

Resultado	Suceso
1-2 (Pifia)	**Dolor desafortunado**: Auténtico fracaso. Los vestigios de la **Diosa Fortuna** te traicionan, sufres 2d6 **Puntos de Daño** no reducibles y pierdes toda tu **Suerte**.
3-7	**Esperanza manipulada**: Tu acción es un fallo que no te causa ningún perjuicio.
8-13 / 17-22	**Ilusión forastera**: Éxito parcial que causa el **Daño** de tu arma o haces lo que esperabas -con giro extraño-; guardas el **Dado objetivo menor** en la próxima **Tirada** de **Suerte**.
14-16 / 13-25	**Furias inoportunas**: Mala suerte; provocas una penalización a todos tus aliados presentes de -7 a la siguiente **Prueba** de **Habilidad** o **Tirada de Ataque**.
26-28	**Vientos de maravilla**: Éxito absoluto. Si el resultado requería una **Tirada** adicional del objetivo, como **Tirada de salvación** o una **Tirada enfrentada**, es beneficiosa para ti.
29-30+ (Crítico)	**Lo increíble y lo exacto**: El **Director de juego** describe un suceso asombroso que va a beneficiarte a ti y a tus aliados.
X-7-Y	**El número de la suerte:** Consulta página 105 **Athkri Definitivo**.
X-7-7	**Doble número de la suerte**: Consulta página 105 **Athkri Definitivo**.
7-7-7	**Triple número de la suerte**: Consulta página 105 **Athkri Definitivo**.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Ledara Vuelumbrío
ESPECIE: Elfa agreste
OCUPACIÓN: Guerrera
ROL: ⚔ Agresora
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Salvaje

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
5	8	6	8	5

		MÁXIMO / ACTUAL			
5	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	20		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	3 BLINDAJE
15	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	10		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
6	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	18		**MANÁ** *MENTE * 3*	
8	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	3		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
15	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		5	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
12	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		2	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Atención	2	Atletismo	5	Buscar	2
Combate a distancia	6	Compostura	2	Escalar	2
Esquivar	1	Fauna	3	Nadar	2
Proezas de fuerza	2	Sigilo	1	Supervivencia	4

ATHKRI EPICA

ALTURA:	1,72 METROS	CABELLO:	CASTAÑO
PESO:	65 KG.	CREENCIAS:	VALUJNA
TAMAÑO:	ESTÁNDAR (3)	CIUDADANÍA:	VILENNEA

ESENCIA	KARMA	CORDURA
7	4	26

TALENTOS

	COSTE
LINAJE FEÉRICO	2
PASO LIGERO	2
PUNTERÍA ÉLFICA	3
ENTRENAMIENTO MARCIAL	4
DEFENSOR	2

PODERES

	NIVEL
DISPARO MÚLTIPLE (TÉCNICA)	5
PRECISIÓN MARCIAL (PODER DE CLASE)	1

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
ARCO LARGO	2D6+1	20			
CUCHILLO	1D6+1				

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

ARMADURA DE PIELES (+3 BLI, +2 EST)		CUERDA Y GANCHO	1
GUANTES DE ESCALADA		CAPA DE HOJARASCA	
PÓCIMA DE CURACIÓN	1		

HISTORIA

Decidió abandonar su aldea natal tras sentirse oprimida por la sombra de lo mundano. Desde que era joven, siempre sintió que tenía que descubrir los secretos ocultos detrás de los reinos antiguos y los lugares más peligrosos.

Además, la llamada a la aventura la llamó profusamente. Ledara quería experimentar el desafío de enfrentarse a monstruos terroríficos, explorar ruinas misteriosas y encontrar reliquias perdidas en las profundidades de las cavernas.

Estaba ansiosa por adentrarse en un mundo lleno de aventuras y descubrimientos, un lugar donde podría poner a prueba sus habilidades como exploradora élfica.

TALENTOS

Defensor

+1 Defensa (ya aplicado).

Entrenamiento marcial

Permite aprender y utilizar Técnicas.

Linaje feérico

+2 a las Tiradas de salvación contra efectos de control mental y dormir.

Paso ligero

+1 Movimiento.

Puntería élfica

+1 Ataque a distancia. +1 a las Tiradas de Daño con arcos (ya aplicados).

EQUIPO Y ABALORIOS

Arco largo: Daño perforante, Precisión +1

Pócima de curación: Si se bebe, restaura 1b2d6 Puntos de Salud.

Guantes de escalada: Si su portador gasta 2 Puntos de Esfuerzo, otorgan una bonnificación +4 a Escalar durante 5 minutos.

PODERES

Disparo múltiple

- **Técnica experta**
- **Habilidad**: Combate a distancia
- **Alcance**: Arma
- **Requisito**: Debes empuñar un arma a distancia.

Efecto: Disparas con rapidez tu arma, impactando hasta a tres objetivos que no estén más de 6m (3 Casillas) separados entre sí. Realiza sólo una **Tirada de ataque a distancia** con **Dificultad** el valor de **Cobertura** más alto.

Mejora: A nivel 5, obtienes una bonificación +2 al **Daño**; a nivel 10, puedes impactar hasta a cuatro objetivos.

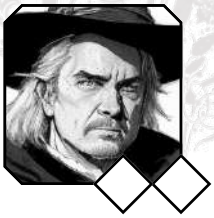
Precisión marcial

- **Poder de clase**
- **Coste**: 2 Esfuerzo
- **Alcance**: Lanzador
- **Acción menor**

Efecto: Apuntas con pericia a un objetivo que esté al alcance de tu arma a distancia, y obtienes una bonificación +1d6 a la siguiente **Tirada de Ataque** que realices sobre dicho objetivo.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Malping Espactra
ESPECIE: Mediano
OCUPACIÓN: Mago
ROL: Estratega
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Arcanista



FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
4	6	8	7	7

		MÁXIMO / ACTUAL			
4	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	16		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	0 BLINDAJE
6	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	4		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
12	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	24		**MANÁ** *MENTE * 3*	
9	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	7		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
12	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		3	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
13	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		0	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Atención	4	Buscar	4	Ciencia	4
Compostura	1	Interrogar	1	Ocultismo	5
Reflejos	2	Religión	2	Usar obj. mágico	5

ATHKRI EPICA

ALTURA:	1,02 METROS	CABELLO:	CASTAÑO GRISÁCEO
PESO:	34 KG.	CREENCIAS:	NASTALA
TAMAÑO:	PEQUEÑO (2)	CIUDADANÍA:	DUPOVIA

ESENCIA	KARMA	CORDURA
4	6	28

TALENTOS

	COSTE
BAJA ESTATURA	0
BUENA SUERTE	5
LIBRO DE CONJUROS	5

PODERES

	NIVEL
DETECTAR MAGIA	3
OFRENDA VITAL	2
PIES DE ARAÑA	1
TOQUE ELÉCTRICO	5

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
BASTÓN DE CRISTAL	1D6+2				

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

ATUENDO DE MAGO		PÓCIMA DE MANÁ MENOR	1
TOMO DE CONJUROS		PLUMA Y TINTA	
PERGAMINOS EN BLANCO	2		

HISTORIA

Malping Espactra decidió irse de aventuras por Esseria porque siente que su vida actual carece de interés y emoción. Pese a ser pequeño, enfermizo y miedoso, está dispuesto a arriesgarse a los peligros del mundo exterior para encontrar algo más que la rutina diaria de trabajar como mago mediano. Malping quiere descubrir el verdadero significado de la aventura y experimentar cosas nuevas, así como obtener una mayor satisfacción personal.

Cree que si se esfuerza lo suficiente, puede superar sus defectos físicos y emocionales, y triunfar como un héroe épico. A pesar del peligro que conlleva emprender este viaje, está decidido a hacerlo para cumplir su sueño de convertirse en un gran héroe.

TALENTOS

Baja estatura

+1 Defensa. -1 Movimiento. Tu tamaño es Pequeño en lugar de Normal.

Buena suerte

Una vez por Sesión, puedes descartar el resultado de cualquier Tirada que hayas hecho y repetirla. Debes quedarte con el segundo resultado.

Libro de conjuros

Permite aprender y utilizar Conjuros. El personaje conserva sus sortilegios en un tomo de magia que ha de llevar consigo en todo momento. Perder el Libro de conjuros le impediría utilizar sus hechizos, pero podría recuperarlo tras invertir 5d10 Monedas por cada Conjuro y un total de 3d6 días de trabajo continuo.

EQUIPO Y ABALORIOS

Bastón de cristal: Daño contundente y por agua.

Pócima de maná menor: Si se bebe, restaura 1b2d6 Puntos de Maná.

Tomo de sortilegios: Malping conserva todos sus conocimientos arcanos en este tomo.

PODERES

Detectar magia

- **Primer círculo**
- **Escuela**: Arcana
- **Alcance**: Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar **Conjuros** empleados, barreras mágicas, cierres arcanos y objetos mágicos. El **Director de juego** puede incrementar la **Dificultad** si lo considera necesario.

Ofrenda vital

- **Primer círculo**
- **Escuela**: Nigromancia
- **Alcance**: Lanzador
- **Coste**: 2 Puntos de Salud
- **Acción menor**

Efecto: Recuperas 1 **Punto de Maná** a cambio del coste del **Conjuro**. No necesitas realizar tirada de lanzamiento.

Potenciar: Por cada 2 **Puntos de Salud** consumidos, recuperas 1 **Punto de Maná** adicional. Puedes potenciar la ***Ofrenda vital*** tantas veces como **Nivel de Poder**.

Pies de araña

- **Segundo círculo**
- **Escuela**: Naturaleza
- **Alcance**: Lanzador

Efecto: Creas unas ventosas invisibles en tus manos y en tus pies que te permiten caminar o trepar por cualquier superficie, negando incluso la gravedad, durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

Toque eléctrico

- **Segundo círculo**
- **Escuela**: Elemental
- **Dificultad**: Defensa del objetivo
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Sobrecargas la palma de tu mano con energía chisporroteante, causando 2d6 de Daño de relámpago a un objetivo.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Maurezion Venttoalto
ESPECIE: Humano shadalense
OCUPACIÓN: Guerrero
ROL: Agresor
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Militar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
8	7	5	5	8

		MÁXIMO / ACTUAL			
13	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	34		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	4 BLINDAJE
10	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	11		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
8	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	15		**MANÁ** *MENTE * 3*	
10	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	5		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
12	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
13	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		1	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Aguante	2	Amenazar	2	Atletismo	3
Buscar	2	Combate a distancia	3	Combate cuerpo a cuerpo	5
Escalar	3	Liderazgo	2	Proezas de fuerza	2
Reflejos	5				

ATHKRI EPICA

ALTURA:	1,95 METROS	CABELLO:	NEGRO
PESO:	103 KG.	CREENCIAS:	BAJZURM
TAMAÑO:	ESTÁNDAR (3)	CIUDADANÍA:	SHADALEEN

ESENCIA	KARMA	CORDURA
6	4	26

TALENTOS

	COSTE
BUEN DESARROLLO (+1 AGILIDAD)	5
ENTRENAMIENTO MARCIAL	4
FEROCIDAD	3

PODERES

	NIVEL
IMPACTO PODEROSO	4
DOBLE GOLPE	5

ARMAMENTO

	DAÑO	MUNICIÓN		DAÑO	MUNICIÓN
ESPADÓN DE CRISTAL	2D6+2		CUCHILLO	1D6+1	
BALLESTA DE MANO	1D6+1	6			

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

COTA DE MITRILO (+4 BLI, +1 EST)		MOCHILA DE CUERO	1
SACO DE DORMIR	1	EQUIPO DE ESCALADA	1
ANTORCHA	3		

HISTORIA

Valiente y atrevido aventurero procedente de la ciudad capital de Shadaleen. Tras perder a su madre víctima de una terrible enfermedad, se lanzó a buscar fortuna como mercenario por las Llanuras Vertenia. No tardó en hacerse el líder de un grupo de desharrapados que combatió con más de una amenaza.

A pesar de recibir reconocimiento, tesoros y fama, no pudo hallar la paz en lo que hacía. Así, Maurezion decidió recorrer toda Esseria en busca de sí mismo y de algo que lo completase. La emoción de atravesar mazmorras, de luchar contra monstruos sobrenaturales y liberar a aldeas subyugadas por caciques orcos o hobgoblins era lo más.

Después de ver cómo uno de sus compañeros de viaje, el joven Heppi, fuera devorado por una horda de demonios enfurecidos, decidió acabar con el demonio él mismo.

Maurezion se unió al grupo tras encontrarlos durante sus travesías. Admira muchísimo a Amadeus, al que considera un ídolo.

TALENTOS

Buen desarrollo

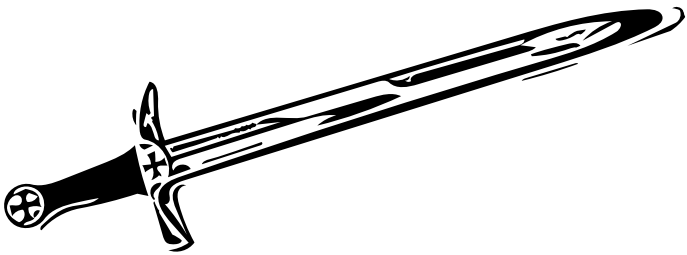
Tienes 1 punto adicional para repartir en tus Atributos durante la Creación de personaje (ya aplicado).

Entrenamiento marcial

Permite aprender y utilizar Técnicas. Otorga 3 puntos para comprar Técnicas en el momento de la Creación del personaje.

Ferocidad

Si sacas un 1 en una Tirada de Daño cuerpo a cuerpo con un arma a dos manos, descartas ese valor y tiras el Daño de nuevo. Debes quedarte con el nuevo resultado, aunque sea 1 otra vez.



EQUIPO Y ABALORIOS

Espadón de cristal: Daño cortante y agua, Precisión +1

Cuchillo: Daño cortante, Alcance 3/6/9, Ligera

Ballesta de mano: Daño perforante, Precisión +1, Alcance 10/20/30, Recarga 6 (cargador)

Equipo de escalada: Cuando hagas Tiradas de Escalar y uses esta herramientas, guardas del Dado Alto.

PODERES

Impacto poderoso

- **Técnica básica**
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo. Antes de resolver la Tirada de Ataque, puedes elegir sufrir una penalización -1 a la Tirada de Ataque para obtener una bonificación +1 al Daño.

Mejora: Puedes aumentar la penalización de la Tirada de Ataque hasta el Nivel del Poder, obteniendo así el mismo valor como bonificación al Daño; ten en cuenta que puedes reducir tu Característica de **Ataque cuerpo a cuerpo** por debajo de 0 mediante el uso de esta **Técnica**.

Doble golpe

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad**: Cualquiera
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza dos Ataques básicos -si llevas dos armas, puedes una en cada ataque o usar dos veces la misma- contra dos objetivos distintos o contra el mismo objetivo; sufres una penalización -2 en la segunda Tirada de Ataque.

Mejora: A Nivel 5, la penalización de la segunda Tirada de Ataque no se aplica; a Nivel 10, obtienes una bonificación +2 para las dos Tiradas de Ataque.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Orahiss Rockelord
ESPECIE: Gnoma ytumita
OCUPACIÓN: Sacerdotisa
ROL: Apoyo
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Curandera

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
5	5	7	8	7

		MÁXIMO / ACTUAL		
5	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	20		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*
5	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	5		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*
13	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	28		**MANÁ** *MENTE * 3*
8	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	8		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*
10	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		3	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*
13	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*			**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*

BLINDAJE

HABILIDADES

Atención	1	Buscar	1	Compostura	1
Empatía	2	Historia	3	Interrogar	2
Leyes	2	Manipulación	2	Medicina	5
Ocultismo	5	Religión	6		

ATHKRI EPICA

ALTURA:	0,84 METROS	CABELLO:	CASTAÑO
PESO:	15 KG.	CREENCIAS:	NASTALA
TAMAÑO:	PEQUEÑO (2)	CIUDADANÍA:	CIUDAD FLOTANTE DE Y'TUM

ESENCIA	KARMA	CORDURA
9	8	28

TALENTOS

	COSTE
BAJA ESTATURA	0
CANALIZACIÓN DEÍFICA	4
FUENTE DE MANÁ	5
INFRAVISIÓN	1
PODERÍO DE LA FÉ	3

PODERES

	NIVEL
CONVERTIR AGUA (CONJURO)	1
LUZ (CONJURO)	1
CONSAGRAR ESCUDO (CONJURO)	1
CURACIÓN (CONJURO)	3

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN		DAÑO / MUNICIÓN	
BASTÓN	1D6+2			

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

ATUENDO DE NOBLE ELEGANTE		VELA	1
ESCAPULARIO	1	LIBRO DE REZOS	1
POCIÓN CURATIVA MENOR	1		

HISTORIA

Sufrió una crisis existencial tras ver como su marido se desintegraba víctima de un experimento arcano. Desde entonces ve a la hechicería como algo aberrante.

Tras pasar un par de años en un monasterio en Shadaleen, ha decidido realizar un peregrinaje hasta los Campos del Extranjero, al sur del mundo. Sin embargo, necesita reunir oro para sus expediciones, ya que los peajes y el alimento es caro.

TALENTOS

Baja estatura

+1 Defensa. -1 Movimiento. Tu tamaño es Pequeño en lugar de Normal.

Canalización deífica

Permite aprender y utilizar Conjuros de la escuela Divina. Tu fe en Nastala te permite aprender y utilizar Conjuros de la escuela Arcana.

Fuente de maná

Tus Puntos de Maná máximos se calculan con Mente *4 en lugar de Mente *3.

Infravisión

Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

Poderío de la fé

El Atributo que se emplea para calcular el Ataque mágico del personaje pasa a ser Intuición en lugar de Mente.

EQUIPO Y ABALORIOS

Bastón: Daño contundente

Poción curativa menor: Dar a uno mismo o a un individuo adyacente; restaura 1b2d6 Puntos de Salud.

Escapulario: Tiene una imagen de Nastala en su verdadera —y monstruosa— forma.

PODERES

Convertir agua

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo**: Un recipiente que contenga 1 litro o más de agua.

Efecto: Permite convertir 1 litro por Nivel de Poder de agua en vino, cerveza, aceite o hielo. Es aconsejable que el líquido a transmutar esté en un recipiente

Luz

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: Toque o Distancia 6m (3 Casillas)
- **Objetivo**: Un objeto inanimado que no esté vivo o una criatura.

Efecto: Elige uno cuando lances el Conjuro.

Creas una luz brillante, que alumbra unos 4 metros (2 Casillas) a su alrededor, sobre un objeto, que sea inanimado y no esté vivo, durante 1 hora por Nivel de Poder.

Evocas un rayo cegador que paraliza durante 1 Turno a un objetivo si no supera una Tirada de salvación de Intuición a Dificultad 10.

Consagrar escudo

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo**: Un objeto de tipo escudo.

Efecto: Envuelve un escudo que tengas en tus manos de protección divina. Durante 1 Turno por Nivel de Poder, otorga al escudo una bonificación +1 a Defensa y a Cobertura.

Curación

- **Segundo Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Creas una tenue y cálida luz curativa que restaura 1d6 Puntos de Salud al objetivo.

Potenciar: Puedes gastar 2 Puntos de Maná adicionales para aumentar la Curación 1d6, hasta un máximo de 3d6 por Potenciación.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Slandemwurt Rifonti ESPECIE: Gnomo sylestri

OCUPACIÓN: Maestro de las Espadas ROL: Agresor

JUGADOR/A: ARQUETIPO: Mercenario

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
7	8	5	7	5

		MÁXIMO / ACTUAL		
13	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	32		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE* — BLINDAJE
8	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	10		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*
5	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	20		**MANÁ** *MENTE * 3*
11	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	4		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*
16	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*
10	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*			**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*

HABILIDADES

Aguante	4	Amenazar	2	Atención	1
Atletismo	3	Combate cuerpo a cuerpo	6	Esquivar	3
Interrogar	2	Liderazgo	2	Proezas de fuerza	3
Reflejos	4				

ATHKRI EPICA

ALTURA:	0,95 METROS	CABELLO:	GRISÁCEO
PESO:	29 KG.	CREENCIAS:	BAJZURM
TAMAÑO:	PEQUEÑO (2)	CIUDADANÍA:	BOSQUE DE BLINABAR

ESENCIA	KARMA	CORDURA
4	4	20

TALENTOS

	COSTE
BAJA ESTATURA	0
CUERPO DEL AIRE	-1
HOJA DE DISCIPLINA	4
INFRAVISIÓN	1
TORBELLINO ASCENDENTE	3

PODERES

	NIVEL
CABEZAZO (TÉCNICA)	1
FINTA (TÉCNICA)	1
IMPACTO DE SUPREMACÍA (TÉCNICA)	5

ARMAMENTO

	DAÑO	MUNICIÓN		DAÑO	MUNICIÓN
ESPADA CORTA	1D6+3		ESPADA CORTA	1D6+3	
DAGA BUCAL	1D6+2				

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

BOMBACHOS ENSANGRENTADOS		BOTAS UJIBAS	
PETACA	1D6		

HISTORIA

Un gnomo extremadamente violento y alcohólico, que abandonó su posición como alcalde de Claranebla tras una pelea con dos guardianes elfos. Viajó a lo largo de Vilennea en busca de algo que le diese sentido a la vida. Y lo halló. Conoció a un orco llamado Ghuran Masticartílagos y decidió entrenarse en cuerpo y alma al arte de la guerra. Ha regresado varios años después convertido en una auténtica máquina de matar. Ahora se gana la vida como mercenario de élite.

TALENTOS

Baja estatura

+1 Defensa. -1 Movimiento. Tu tamaño es Pequeño en lugar de Normal.

Cuerpo del aire

Si el valor de Estorbo es superior a 0, el Dado objetivo del personaje se reduce un nivel.

Fuente de maná

Tus Puntos de Maná máximos se calculan con Mente *4 en lugar de Mente *3.

Hoja de disciplina

+1 a las Tiradas de Combate cuerpo a cuerpo.

Infravisión

Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

Torbellino ascendente

Una vez por Ronda, siempre que el personaje sea objetivo de un Ataque cuerpo a cuerpo, puede gastar 2 Puntos de Esfuerzo para realizar una Tirada enfrentada de Combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo.

Si sales victorioso, realizas un Ataque básico contra tu atacante con una bonificación +2 a la Tirada de Ataque y a la Tirada de Daño. Si no tienes Puntos de Esfuerzo, no puedes activar Torbellino ascendente.

EQUIPO Y ABALORIOS

Espada corta: Daño cortante, ligera.

Daga bucal: Daño cortante, ligera, foco, +1 Ataque cuerpo a cuerpo, puedes blandirla con la boca.

Petaca: Tiene 3 dosis. Dar un trago es una Acción menor. Obtienes +2 al daño cuerpo a cuerpo y -2 Defensa durante 2 Rondas. Es un licor fortísimo y asqueroso.

PODERES

Cabezazo

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: 2m (1 Casilla)
- **Etiquetas**: Recarga 1.
- **Salvación**: 6 + Nivel de Poder

Efecto: Incrustas tu cabeza en la cara del objetivo, causándole 1d6+1 de Daño contundente y atontándolo durante su siguiente Turno.

Si el objetivo lleva protección en la cabeza o está hecho de acero o piedra, sufres tanto Daño contundente como su valor de Blindaje. Si llevas protección en la cabeza pero el objetivo no, causas tantos puntos de Daño contundente adicionales como tu valor de Blindaje.

Finta

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: 1 Casilla

Efecto: Te mueves 2m (1 Casilla) y realizas un Ataque básico cuerpo a cuerpo, con una bonificación de +2 a la Tirada de Ataque, contra un objetivo.

Impacto de supremacía

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad**: Cualquiera
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo; si causas Daño, recuperas 1d6 Puntos de Salud, no puede explotar el dado.

Mejora: A Nivel 5, la Tirada d6 puede explotar.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Tammskel Nubof
ESPECIE: Gatónido urbanita
OCUPACIÓN: Guerrero
ROL: Agresor
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Montaraz

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
8	8	4	6	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
8	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	32		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	4 BLINDAJE
13	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	11		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
4	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	12		**MANÁ** *MENTE * 3*	
8	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	5		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
15	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		5	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
11	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		2	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Atletismo	3	Buscar	5	Cabalgar	2
Combate a distancia	5	Escalar	2	Esquivar	2
Fauna	3	Nadar	2	Reflejos	3
Supervivencia	4	Sigilo	4		

ATHKRI ÉPICA

ALTURA:	0,84 METROS	CABELLO:	CAFÉ
PESO:	15 KG.	CREENCIAS:	MUSHUKI
TAMAÑO:	PEQUEÑO (2)	CIUDADANÍA:	CORAZÓN DEL MUNDO

ESENCIA	KARMA	CORDURA
8	9	20

TALENTOS

	COSTE
CAÍDA SUAVE	3
ENTRENAMIENTO MARCIAL	4
ESCURRIDIZO	2
LUCHA ENÉRGICA	3
RAPIDEZ	2

PODERES

	NIVEL
ATAQUE CERTERO (TÉCNICA)	2
LANZAMIENTO (TÉCNICA)	1

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN	
RIFLE	2D6+3	10

	DAÑO / MUNICIÓN	
CUCHILLO	1D6+1	

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

COTA DE MALLAS (+4 BLI, +2 EST)		BANDOLERA DE CUERO	1
CUERDA (10 METROS)	1	BARAJA DE NAIPES	1

HISTORIA

Este gatónido está en busca y captura en varias poblaciones a lo largo de Malasthar. Ha viajado por todo el reino tras fugarse de la Prisión acuática de Iskadar, ofreciendo sus servicios como francotirador.

Pocos expertos en armas de fuego hay por la zona y sus habilidades le han hecho un aliado valioso.

TALENTOS

Caída suave

Puedes caer desde una altura de 20m (10 Casillas) y aterrizar con ambos pies, sin sufrir daño. A partir de 22m (11 Casillas), cuentas el daño por caída de forma normal.

Entrenamiento marcial

Permite aprender y utilizar Técnicas.

Escurridizo

+1 a Movimiento. Tu tamaño es Pequeño en lugar de Normal.

Lucha enérgica

Una vez al día, puedes realizar un Ataque básico como Acción menor en lugar de Acción mayor.

Rapidez

+1 a Iniciativa.

EQUIPO Y ABALORIOS

Rifle: Daño penetrante, 50/100/200, Recarga 7 (Balas de rifle)

Cuchillo: Daño cortante y perforante, Alcance 5/10/15

La baraja de naipes está trucada.

PODERES

Ataque certero

- **Técnica básica**
- **Habilidad**: Cualquiera
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo. Antes de realizar la Tirada de Ataque, puedes elegir sufrir una penalización -1 al Daño para obtener una bonificación +1 a la Tirada de Ataque.

Mejora: Puedes aumentar la penalización de Daño hasta el Nivel del Poder, obteniendo así el mismo valor como bonificación a la Tirada de Ataque; no puedes reducir tu Daño por debajo de 1d6.

Lanzamiento

- **Técnica básica**
- **Habilidad**: Combate a distancia
- **Alcance**: 10m (5 Casillas)
- **Requisito**: Has de arrojar un objeto de, como máximo, un Tamaño equivalente al tuyo y que no sea considerado un arma arrojadiza.

Efecto: Arrojas con fiereza un objeto, un mueble, un jarrón o cualquier cosa que pueda lanzarse hacia el objetivo. Realiza un Ataque básico a distancia empleando el Atributo Físico en lugar de Agilidad para calcular el valor de tu Ataque a distancia. El impacto causa 1d6+2 de Daño variable (según el tipo de objeto lanzado, generalmente contundente) al objetivo.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Voras Rocanegra
ESPECIE: Enano alpino
OCUPACIÓN: Aristócrata
ROL: Defensor
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Noble

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
7	6	7	6	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
12	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	35		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	1 BLINDAJE
6	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	7		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
6	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	21		**MANÁ** *MENTE * 3*	
8	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	4		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
12	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		3	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
12	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		0	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Amenazar	2	Bailar	2	Cabalgar	2
Combate cuerpo a cuerpo	5	Compostura	1	Etiqueta	4
Historia	2	Leyes	2	Liderazgo	4
Subterfugio	4	Reflejos	2		

ATHKRI EPICA

ALTURA:	1,45 METROS	CABELLO:	NEGRO COMO LA OBSIDIANA
PESO:	117 KG.	CREENCIAS:	MULINITH
TAMAÑO:	ESTÁNDAR (3)	CIUDADANÍA:	MURODROS

ESENCIA	KARMA	CORDURA
5	5	24

TALENTOS

	COSTE
CORPULENCIA	3
HOMBROS RESISTENTES	1
INFRAVISIÓN	1
ALTA ALCURNIA	4
INSTRUCCIÓN DE COMBATE	1

PODERES

	NIVEL
ATAQUE CERTERO	3
MOFA	2

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN		DAÑO / MUNICIÓN	
ESTOQUE DE PLATA VIVA [+1, P 1]	1D6+2			

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

ARMADURA DE CUERO (+1 BLI, +1 EST)		MOCHILA DE CUERO	1
ESCUDO DE ROCANEGRA (+1 DEF, +2 COB)	1	MUDA DE NOBLE	1
CANDIL (1 HORA)	1		

HISTORIA

Voras Rocanegra ha decidido partir debido a los rumores que habían llegado a Murodros acerca de una antigua y misteriosa magia que se encontraba desperdigada por la región.

Se dice que fue utilizada alguna vez por un grupo de guerreros legendarios llamados Caballeros de la Oscuridad, quienes lucharon contra una entidad maligna con el fin de proteger el reino. Desaparecieron hace mucho tiempo, pero se cree que sus poderes fueron dispersados por toda Esseria.

Quiere descubrir los secretos detrás de esta magia antigua y recuperar los antiguos poderes para devolverlos al imperio. Además, como noble de Murodros sabe que su gente necesita ayuda y está decidido a hacer todo lo que esté en su poder para protegerlos.

Se ha equipado con sus mejores armas y está dispuesto a arriesgar su vida en la búsqueda de los Caballeros de la Oscuridad y luchar contra cualquier fuerza maligna que encuentre en su camino.

TALENTOS

Alta alcurnia

Proporciona bienes materiales, objetos valiosos, títulos nobiliarios, contactos en la corte o propiedades en posesión. Queda en mano del Director de juego poner límites a esta ventaja. +1 a las Pruebas de Etiqueta (ya aplicado).

Corpulencia

Tus Puntos de Salud máximos se calculan con Físico *5 en lugar de Físico *4; -1 Movimiento.

Hombros resistentes

-1 Estorbo.

Infravisión

Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

Instrucción de combate

Permite aprender y utilizar Técnicas.

EQUIPO Y ABALORIOS

Estoque de plata viva: Daño perforante, Precisión+1 Penetración 1

Escudo de Rocanegra: Resplancede ligeramente cuando su portador está bajo de salud.

Candil: Con suficiente aceite para 1 hora.

PODERES

Ataque certero

- **Técnica básica**
- **Habilidad**: Cualquiera
- **Alcance**: Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo. Antes de realizar la Tirada de Ataque, puedes elegir sufrir una penalización -1 al Daño para obtener una bonificación +1 a la Tirada de Ataque.

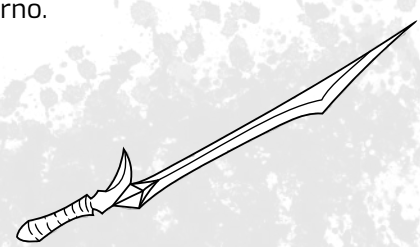
Mejora: Puedes aumentar la penalización de Daño hasta el Nivel del Poder, obteniendo así el mismo valor como bonificación a la Tirada de Ataque; no puedes reducir tu Daño por debajo de 1d6.

Mofa

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad**: Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance**: 2m (1 Casilla)
- **Acción menor**

Efecto: Hasta el inicio de tu próximo Turno, tú y el objetivo obtenéis una bonificación +4 a Defensa para los ataques que os hagáis entre vosotros.

Realiza una Prueba de Presencia + Subterfugio con Dificultad el valor de Voluntad del objetivo; si tienes éxito, provocas que si el objetivo no te elige como objetivo de sus ataques durante su próximo Turno, sufrirá una penalización -2 a todas sus Tiradas durante ese Turno.



ATHKRI EPICA

NOMBRE: Yafar el-Nagi
ESPECIE: Humano ujibo
OCUPACIÓN: Canalla
ROL: Estratega
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Mercenario

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
6	7	7	7	6

		MÁXIMO / ACTUAL			
10	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	24		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	2 BLINDAJE
7	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	8		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
7	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	21		**MANÁ** *MENTE * 3*	
10	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	4		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
12	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		4	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
11	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*		1	**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Atención	2	Atletismo	2	Buscar	2
Callejeo	3	Combate cuerpo a cuerpo	4	Comercio	2
Latrocinio	3	Leyes	3	Manipulación	3
Reflejos	3	Sigilo	1	Subterfugio	3
Supervivencia	2	Tecnología	2		

ATHKRI ÉPICA

ALTURA:	1,67 METROS	CABELLO:	MORENO
PESO:	52 KG.	CREENCIAS:	YUSETH
TAMAÑO:	ESTÁNDAR (3)	CIUDADANÍA:	AL-UJIB

ESENCIA	KARMA	CORDURA
5	4	26

TALENTOS

	COSTE
BUEN DESARROLLO (+1 PRESENCIA)	5
MANITAS IMPROVISADOR	4
PUÑALADA	3

PODERES

	NIVEL

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
MAZA	1D6+3		DAGA	1D6+2	

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

CUERO TACHONADO (+2 BLI, +1 EST)		MOCHILA DE CUERO	1
VIAL DE VENENO	4	BOMBA ÍGNEA	4
GANZÚAS	1	SAQUITO DE ARENA	

HISTORIA

La vida en los muelles de la Ciudad dorada no es nada fácil. Uno tiene que buscarse las habas haciendo trabajos de lo más despreciable, pero no es el caso de Yafar. Tenía que hacer una sola cosa: entrar en casa del estibador y falsificar un papiro con el cargamento del próximo navío. De esa forma, su jefe podría meter dentro de la metrópolis un montón de especies exóticas de Vilennea.

Desafortunadamente, Yafar se topó de bruces con la esposa del estibador. La cosa no salió nada bien y pocas horas después se hallaba sin un céntimo de polizón en un buque hacia el continente de Esseria.

TALENTOS

Buen desarrollo

Tienes 1 punto adicional para repartir en tus Atributos durante la Creación de personaje (ya aplicado).

Manitas improvisador

+1 a las Pruebas de Manipulación. +1 a las Pruebas de Tecnología.

Puedes realizar reparaciones parciales a máquinas o artefactos que estén estropeados, activándolos efectivamente durante tantos Turnos como el valor de tu Atributo Intuición. El alcance de este Rasgo queda en manos del Director de juego.

Puñalada

Una vez por Turno, permite al personaje realizar, como Acción Menor, un Ataque básico cuerpo a cuerpo sorpresa contra un enemigo adyacente. Este ataque no puede ser Crítico, y causa 1d6 de Daño si impacta.

EQUIPO Y ABALORIOS

Maza: Daño contundente, Penetración 2

Daga: Daño cortante y perforante, Alcance 3/6/9, Ligera, Foco

Bomba ígnea: Alcance 1 Casilla en un radio de 10 metros, Causa 1d6+1 Daño de fuego en un área de 3×3 Casillas.

Vial de veneno ardiente: Aplicar sobre 1 arma que cause Daño Cortante o Perforante; +2 al Daño del arma durante 1 Combate.

Ganzúas: Otorgan +1 a Latrocinio para forzar cerraduras.

ATHKRI EPICA

NOMBRE: Zhooldra Fríepellejos
ESPECIE: Enana de la jungla
OCUPACIÓN: Bardesa
ROL: Estratega
JUGADOR/A:
ARQUETIPO: Juglar

FÍSICO	AGILIDAD	MENTE	INTUICIÓN	PRESENCIA
6	7	7	7	5

		MÁXIMO / ACTUAL			
6	**ATAQUE CUERPO A CUERPO** *FÍSICO + COMBATE CUERPO A CUERPO*	30		**SALUD** *(FÍSICO * 4) + AGUANTE*	2 BLINDAJE
9	**ATAQUE A DISTANCIA** *AGILIDAD + COMBATE A DISTANCIA*	7		**ESFUERZO** *FÍSICO + ATLETISMO*	
8	**ATAQUE MÁGICO** *MENTE + OCULTISMO*	21		**MANÁ** *MENTE * 3*	
7	**INICIATIVA** *INTUICIÓN + REFLEJOS*	6		**SUERTE** *1D6 + 2 DURANTE LA CREACIÓN DEL PJ*	
12	**DEFENSA** *AGILIDAD + ESQUIVAR + 5*		3	**MOVIMIENTO** *ESPECIFICADO POR ESPECIE; BASE: 4*	
10	**VOLUNTAD** *PRESENCIA + COMPOSTURA + 5*			**ESTORBO** *APLICADO POR EQUIPO. REDUCE CIERTAS CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES.*	

HABILIDADES

Artesanía (Cocina)	2	Atención	2	Atletismo	1
Bailar	4	Callejeo	3	Combate a distancia	4
Historia	2	Latrocinio	2	Música	7
Ocultismo	1	Subterfugio	3		

ALTURA:	1,42 METROS	CABELLO:	RAPADO
PESO:	134 KG.	CREENCIAS:	BAJZURM
TAMAÑO:	ESTÁNDAR (3)	CIUDADANÍA:	JUNGLAS DE FANGHIS

ESENCIA	KARMA	CORDURA
7	6	24

TALENTOS

	COSTE
CULTURA DEL VIAJERO	3
MÚSICA DE BARDO	3
CORPULENCIA	3
HOMBROS RESISTENTES	2
INFRAVISIÓN	1

PODERES

	NIVEL
ARRULLO PACIFICADOR (CANCIÓN)	2
CANTATA DE ÁNIMO (CANCIÓN)	2
CONVERTIR AGUA (CONJURO)	1
DESJARRETAR (TÉCNICA)	1

ARMAMENTO

	DAÑO / MUNICIÓN			DAÑO / MUNICIÓN	
HONDA	1D6+2	20	CUCHILLO X2	1D6+1	

EQUIPAMIENTO Y OTROS ENSERES

CUERO TACHONADO (+2 BLINDAJE)		CUERDA (10 METROS)	1
GANZÚAS	1	ANTORCHA	1
HANG (INSTRUMENTO)	1	JUEGO DE TABAS (HECHO DE HUESOS)	1

HISTORIA

Cocinera de la tribu Mueletuétano que duró unos cuantos años en el cargo. No obstante, fue expulsada por ser demasiado sádica y comerse al hijo del jefe. Ahora viaja por toda Esseria en busca de la receta definitiva.

Su campo de cocina tiene que ver con los genitales y las criadillas de los humanoides. Se le da muy bien tocar el hang, una especie de olla esferoide oblonga, con abolladuras en su superficie.

TALENTOS

Combatiente neófito

Permite aprender y utilizar Técnicas de Categoría Básica.

Corpulencia

Tus Puntos de Salud máximos se calculan con Físico *5 en lugar de Físico *4; -1 Movimiento.

Cultura del viajero

Cuando el personaje vaya a realizar una Prueba de Habilidad en la que no tenga ningún punto, puede gastar 2 Puntos de Esfuerzo para elegir el valor medio del Dado objetivo.

Hombros resistentes

-1 Estorbo.

Infravisión

Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

Música de bardo

Permite aprender y utilizar Canciones.

Trucos de magia

Permite aprender y utilizar Conjuros hasta el Segundo Círculo.

Equipo y abalorios

Cuchillo: Daño cortante y perforante, Alcance 5/10/15

Honda: Daño contundente, Alcance 5/15/30, Recarga 1 (Piedras)

Colgante de glandes secos, Saco con "carne" seca, Bolsa de especias.

Poderes

Arrullo pacificador

- **Canción Sencilla**
- **Activación**: 1 Esfuerzo
- **Salvación**: Presencia 4 + Nivel de Poder

Los oyentes deben superar una Tirada de salvación o elegirán el Dado objetivo menor en las Tiradas relacionadas con la violencia —a discreción del Director de juego—.

Cantata de ánimo

- **Canción Sencilla**
- **Activación**: 1 Maná

Los oyentes obtienen una bonificación, equivalente a la mitad del Nivel de Poder (mínimo 1), a las Tiradas que empleen las Características Ataque cuerpo a cuerpo o Ataque a distancia.

Convertir agua

- **Primer Círculo**
- **Escuela**: Divina
- **Alcance**: Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo**: Un recipiente que contenga 1 litro o más de agua.

Permite convertir 1 litro por Nivel de Poder de agua en vino, cerveza, aceite o hielo. Es aconsejable que el líquido a transmutar esté en un recipiente.

Desjarretar

- **Técnica básica**
- **Habilidad**: Combate a distancia
- **Alcance**: Arma

Realiza un Ataque básico a distancia contra el objetivo. Si logras causar daño, reduces a la mitad el Movimiento del objetivo durante 1 Turno, redondeando hacia abajo.

Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

Este documento está bajo una licencia Creative Commons.
Usted es libre de:

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.

Esta licencia es aceptable para **Obras Culturales Libres**.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:

- **Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la lamisma licencia del original.
- **No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es

LISTA DE CONTENIDOS DE EL NAUFRAGIO

ESTRELLAS ERRANTES

- Protocolo de cuarentena
- Ceniza asfixiante
- La Gran Cacería
- Un crédito por tu silencio
- Expediente alienígena
- Planetas inhóspitos

DUNGEON HACK

- Guía del jugador de Ylat
- Guía del jugador de Ylat 2
- Llanto espectral, Avaricia ardiente

TURBOTÓNICO

- Turbotónico, el juego de rol de superhéroes absurdos
- Garrulos prediseñados

ATHKRI

- Athkri 2.0 Edición Definitiva v2
- Athkri: Heroica
- Perfiles de nuestros héroes

EGO

- EGO, un juego de rol narrativo
- Mantuviste silencio, un caso para EGO

¡MULTITUD DE INDIVIDUOS HEROICOS!

ESTÁ CLARO: NECESITAS PROTAGONISTAS.
¡Y VILLANOS! ¿Y POSIBLES ALIADOS?

¡NO BUSQUES MÁS! EN ESTAS PÁGINAS VAS A ENCONTRAR UNA COLECCIÓN DE PERSONAJES PREGENERADOS PARA EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL ATHKRI.

AQUÍ TIENES UNA LISTA DE LO QUE VAS A ENCONTRAR.

- 4 NUEVOS SUPERPODERES Y 12 NUEVOS TALENTOS, QUE COMPLEMENTARAN LAS OPCIONES DE TUS PJ.

- 5 SUPERHÉROES QUE CONFORMAN LA COALICIÓN LIBERTAD, UN GRUPO DE BIENHECHORES QUE EMPLEAN SUS DONES PARA PROTEGER LA CIUDAD.

- 5 VILLANOS QUE HAN LUCHADO EN ALGÚN MOMENTO CONTRA LA COALICIÓN, A VECES ALIÁNDOSE ENTRE ELLOS.

- 12 AVENTUREROS PREPARADOS PARA ENFRENTARSE A LOS MISTERIOS Y DESAFÍOS DE YLAT.

CC BY SA

ATHKRI