

## Enano {de Hierro}:

Un típico Soldado Mostali.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG	
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2	1-3	Pierna Derecha	5/6	
<b>FUE</b>	4D6	14	<b>R. Ataque</b>	12	4-6	Pierna Izquierda	5/6	
<b>CON</b>	2D6+12	19	<b>Mod. Daño</b>	-0	7-9	Abdomen	5/7	
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	5/8	
<b>TAM</b>	2D6	7	<b>P.A. Piel</b>	0	13-15	Brazo Derecho	5/5	
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 3m		16-18	Brazo Izquierdo	5/5	
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	6/6	
<b>CAR</b>	3D6	10						
<b>Rasgos:</b> Sentido de la Tierra, Visión en la Oscuridad								
Armas		Habilidad	Daño	PA	Armaduras		P A	
Hacha de batalla		24% 34%	-36	1D6+1 1D6+2	3/8	Pantalón de cota de malla		5
Pico militar		59%	-36	1D6+1	3/10	Camisa de cota de malla		5
Gran martillo		59%	-36	1D10+3	3/10	Yelmo completo		6
Ballesta repetidora (12 disparos)		25%	-36	2D6	2/	P.A. 6	Malus -36	
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total	
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-36	= -26%	
Atletismo	FUE+DES	24	+	+	+	-36	= -12%	
Barquear	FUE	14	+	+	+	-36	= -24%	
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%	
Evaluar	INT	13	+10	+	+		= 23%	
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%	
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%	
Saber (Animal)	INT	13	+	+	+		= 13%	
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%	
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+10		= 23%	
Percepción	INT+POD	23	+	+	+		= 23%	
Persistencia	POD+10	20	+10	+	+		= 30%	
Resistencia	CON+POD	29	+10	+	+20		= 39%	
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-36	= -16%	
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%	
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-36	= -26%	
Sigilo	DES+10-TAM	13	+	+	+	-36	= -23%	
Esquivar	DES+10-TAM	13	+	+	+	-36	= -23%	
Arrojar	DES	10	+	+	+10	-36	= -16%	
Desarmado	FUE	14	+	+	+	-36	= -22%	
ARMA BASE	FUE+DES	24	+	+	+	-36	= -12%	
PROYECTIL BASE	DES	10	+	+	+	-36	= -26%	
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total		
Saber (Mineral)	INT	13	+0	+	+	= 13%		
Ingeniería	INT	13	+0	+	+	= 13%		
Mecanismos	DES+INT	23	+0	+10	+	= 33%		
Oficio (Armero)	INT	13	+0	+10	+10	= 33%		
<b>Equipo:</b> Hacha de batalla, Martillo, Ballesta repetidora (12 disparos), Cuchillo, Virotas (20), Mochila, Manta, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Ropas de Lino y Lana, Camisa de cota de malla, Pantalón de cota de malla, Yelmo completo, Hacha de batalla, Pico militar, Gran martillo, Ballesta repetidora (12 disparos).								

## Elfos

<b>Mreli (Elfo Marrón) {Jardinero}:</b>							
Culturas posibles Elfica, Mreli (Elfo Marrón) o Vronkali (Elfo Verde).							
Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha	0/4
<b>FUE</b>	2D6+2	9	<b>R. Ataque</b>	16	4-6	Pierna Izquierda	0/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	-1D2	7-9	Abdomen	0/5
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	13	10-12	Pecho	0/6
<b>TAM</b>	2D6+4	9	<b>P.A. Piel</b>	0	13-15	Brazo Derecho	0/3
<b>INT</b>	3D6+6	16	<b>Movimiento:</b> 5m		16-18	Brazo Izquierdo	0/3
<b>POD</b>	2D6+6	13			19-20	Cabeza	0/4
<b>CAR</b>	3D6	10					
<b>Rasgos:</b> Sentido de la Vida, Visión Nocturna							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<b>PA</b>
Arco elfico		56%	2D8-1D2	3/8	Ropas de Lino y Lana		0
Lanza larga		35%	1D10-1D2	2/10	P.A.	0	Malus 0
<i>Habilidades Básicas</i>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>	<i>Malus</i>	<i>Total</i>
Acrobacias	DES	16	+10	+	+	-	= 26%
Atletismo	FUE+DES	25	+	+5	+	-	= 30%
Barquear	FUE	9	+	+	+	-	= 9%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	16	+	+	+		= 16%
Primeros Auxilios	INT	16	+	+	+		= 16%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	16	+	+	+		= 16%
Saber (Plantas)	INT	16	+10	+15	+		= 41%
Saber (Mundo)	INT	16	+	+	+		= 16%
Percepción	INT+POD	29	+10	+5	+		= 44%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-	= 29%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Sigilo	DES+10-TAM	17	+10	+5	+10	-	= 42%
Esquivar	DES+10-TAM	17	+	+	+30	-	= 47%
Arrojar	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Desarmado	FUE	9	+	+	+	-	= 9%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	25	+	+	+	-	= 25%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	16	+	+	+	-	= 16%
<i>Habilidades Avanzadas</i>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>	<i>Total</i>	
Supervivencia	INT+POD	29	+0	+	+	= 29%	
Rastrear	INT	16	+0	+	+	= 16%	
Moldear Runas	POD+CAR	23	+0	+	+10	= 33%	
Oficio (Herbalista)	INT	16	+	+0	+20	= 36%	
<b>Equipo:</b> Morral, Cuerda, 10m, Herramientas del oficio, Daga, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Ropas de Lino y Lana, Arco elfico, Lanza larga, Espada corta, Rodela.							

## Vronkali (Elfo Verde) {Guerrero}:

Culturas posibles Elfica, Mreli (Elfo Marrón) o Vronkali (Elfo Verde).

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3		
<b>FUE</b>	2D6+4	11	<b>R. Ataque</b>	15	1-3	Pierna Derecha 0/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	0	4-6	Pierna Izquierda 0/4
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	13	7-9	Abdomen 3/5
<b>TAM</b>	3D6	10	<b>P.A. Piel</b>	0	10-12	Pecho 3/6
<b>INT</b>	4D6	14	<b>Movimiento:</b> 5m		13-15	Brazo Derecho 3/3
<b>POD</b>	2D6+6	13			16-18	Brazo Izquierdo 3/3
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza 0/4

**Rasgos:** Sentido de la Vida, Visión Nocturna

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Arco elfico	66% -12	2D8	3/8	Camisa de cota de anillos	3
Lanza larga	37% -12	1D10	2/10	P.A. 3 Malus -12	

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	16	+	+	+	-12	= 4%
Atletismo	FUE+DES	27	+10	+	+	-12	= 25%
Barquear	FUE	11	+	+	+	-12	= -1%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	14	+	+	+		= 14%
Primeros Auxilios	INT	14	+	+	+		= 14%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	14	+	+	+		= 14%
Saber (Plantas)	INT	14	+10	+	+		= 24%
Saber (Mundo)	INT	14	+	+	+		= 14%
Percepción	INT+POD	27	+10	+5	+		= 42%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	23	+	+5	+		= 23%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-12	= 17%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-12	= 16%
Sigilo	DES+10-TAM	16	+10	+	+10	-12	= 24%
Esquivar	DES+10-TAM	16	+	+10	+30	-12	= 44%
Arrojar	DES	16	+	+	+	-12	= 14%
Desarmado	FUE	11	+	+	+	-12	= -1%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	27	+	+	+	-12	= 15%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	16	+	+	+	-12	= 4%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	27	+0	+	+		= 27%
Rastrear	INT	14	+0	+	+		= 14%
Moldear Runas	POD+CAR	23	+0	+	+10		= 33%

**Equipo:** Petate, Cadena, 2 metros, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Carcaj, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Espada de guerra, Camisa de cota de anillos, Ropas de Lino y Lana, Arco elfico, Lanza larga, Espada corta, Rodela.

## Vronkali (Elfa Verde) [Hembra] {Jardinera}:

Culturas posibles Elfica, Mreli (Elfo Marrón) o Vronkali (Elfo Verde).

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha	0/4
<b>FUE</b>	2D6	7	<b>R. Ataque</b>	15	4-6	Pierna Izquierda	0/4
<b>CON</b>	2D6	7	<b>Mod. Daño</b>	-1D2	7-9	Abdomen	0/5
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	13	10-12	Pecho	0/6
<b>TAM</b>	3D6	10	<b>P.A. Piel</b>	0	13-15	Brazo Derecho	0/3
<b>INT</b>	4D6	14	<b>Movimiento:</b> 5m		16-18	Brazo Izquierdo	0/3
<b>POD</b>	2D6+6	13			19-20	Cabeza	0/4
<b>CAR</b>	4D6	14					
<b>Rasgos:</b> Sentido de la Vida, Visión Nocturna							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Arco elfico		56%	2D8-1D2	3/8	Ropas de Lino y Lana		0
Lanza larga		32%	1D10-1D2	2/10	P.A.	0	Malus 0
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	16	+	+	+10	-	= 26%
Atletismo	FUE+DES	23	+10	+5	+10	-	= 48%
Barquear	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	14	+	+	+		= 14%
Primeros Auxilios	INT	14	+	+	+		= 14%
Influencia	CAR+10	24	+	+	+		= 24%
Saber (Animal)	INT	14	+	+	+		= 14%
Saber (Plantas)	INT	14	+10	+15	+		= 39%
Saber (Mundo)	INT	14	+	+	+		= 14%
Percepción	INT+POD	27	+10	+5	+		= 42%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	20	+	+	+		= 20%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-	= 29%
Cantar	CAR	14	+	+	+		= 14%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Sigilo	DES+10-TAM	16	+10	+5	+10	-	= 41%
Esquivar	DES+10-TAM	16	+	+	+30	-	= 46%
Arrojar	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Desarmado	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
ARMA BASE	FUE+DES	23	+	+	+	-	= 23%
PROYECTIL BASE	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	27	+0	+	+		= 27%
Rastrear	INT	14	+0	+	+		= 14%
Moldear Runas	POD+CAR	27	+0	+	+10		= 37%
<b>Equipo:</b> Morral, Cuerda, 10m, Herramientas del oficio, Daga, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Ropas de Lino y Lana, Arco elfico, Lanza larga, Espada corta, Rodela.							

## Embyli (Elfo Amarillo) {Recolector}:

Culturas posibles Elfica o Embili (Elfo Amarillo).

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>					
<b>FUE</b>	2D6+2	7	<b>R. Ataque</b> 3	1-3	Pierna Derecha		0/4
<b>CON</b>	3D6	7	<b>Mod. Daño</b> 13	4-6	Pierna Izquierda		0/4
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b> -1D2	7-9	Abdomen		0/5
<b>TAM</b>	2D6	10	<b>P.A. Piel</b> 13	10-12	Pecho		0/6
<b>INT</b>	3D6+6	14	<b>Movimiento:</b> 0	13-15	Brazo Derecho		0/3
<b>POD</b>	2D6+6	13		16-18	Brazo Izquierdo		0/3
<b>CAR</b>	3D6	14		19-20	Cabeza		0/4
<b>Rasgos:</b> Sentido de la Vida, Visión Nocturna							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Cerbatana elfica		66%	1D3+1-1D2	2/5	Ropas de Lino y Lana		0
Lanza larga		45%	1D10-1D2	2/10	P.A.	0	Malus 0
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	16	+	+	+10	-	= 26%
Atletismo	FUE+DES	25	+10	+5	+10	-	= 50%
Barquear	FUE	9	+	+	+	-	= 9%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	16	+	+	+		= 16%
Primeros Auxilios	INT	16	+	+	+		= 16%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	16	+	+	+		= 16%
Saber (Plantas)	INT	16	+10	+15	+		= 41%
Saber (Mundo)	INT	16	+	+	+		= 16%
Percepción	INT+POD	29	+10	+10	+		= 49%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-	= 29%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Sigilo	DES+10-TAM	19	+10	+10	+10	-	= 49%
Esquivar	DES+10-TAM	19	+	+	+30	-	= 49%
Arrojar	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Desarmado	FUE	9	+	+	+	-	= 9%
ARMA BASE	FUE+DES	25	+	+	+	-	= 25%
PROYECTIL BASE	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	29	+0	+	+		= 29%
Rastrear	INT	16	+0	+	+		= 16%
Moldear Runas	POD+CAR	27	+0	+	+10		= 37%
<b>Equipo:</b> Morral, Saco, grande, Cuerda, 10m, Daga, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Ropas de Lino y Lana, Arco elfico, Cerbatana elfica, Lanza larga, Rodela.							

# Trolls

<b>Troll Raza Señorial {Señor}:</b>							
Cultura Troll Señorial.							
Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha	8/8
<b>FUE</b>	4D6+6	20	<b>R. Ataque</b>	16	4-6	Pierna Izquierda	8/8
<b>CON</b>	2D6+6	13	<b>Mod. Daño</b>	+1D8	7-9	Abdomen	8/9
<b>DES</b>	2D6+6	13	<b>P. Magia</b>	14	10-12	Pecho	8/10
<b>TAM</b>	3D6+15	25	<b>P.A. Piel</b>	2	13-15	Brazo Derecho	8/7
<b>INT</b>	2D6+12	19	<b>Movimiento:</b> 4m		16-18	Brazo Izquierdo	8/7
<b>POD</b>	4D6	14			19-20	Cabeza	8/8
<b>CAR</b>	2D6+6	13					
<b>Rasgos:</b> Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Garrote troll		93% -42	2D8+1D8	4/16	Placas Completa		6
Arco largo		43% -42	2D8+1D8	2/7	P.A. 6	Malus -42	
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	13	+	+	+	-42	= -29%
Atletismo	FUE+DES	33	+	+	+	-42	= -9%
Barquear	FUE	20	+	+	+	-42	= -22%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	19	+	+	+		= 19%
Primeros Auxilios	INT	19	+	+	+		= 19%
Influencia	CAR+10	23	+5	+20	+10		= 58%
Saber (Animal)	INT	19	+	+	+		= 19%
Saber (Plantas)	INT	19	+	+	+		= 19%
Saber (Mundo)	INT	19	+	+	+		= 29%
Percepción	INT+POD	33	+5	+	+		= 38%
Persistencia	POD+10	24	+10	+10	+		= 44%
Resistencia	CON+POD	27	+10	+	+		= 37%
Montar	DES+POD	27	+	+10	+	-42	= 15%
Cantar	CAR	13	+	+	+		= 13%
Trucos de Manos	DES	13	+	+	+	-42	= -29%
Sigilo	DES+10-TAM	-2	+10	+	+	-42	= -34%
Esquivar	DES+10-TAM	-2	+	+	+	-42	= -2%
Arrojar	DES	13	+	+	+	-42	= -29%
Desarmado	FUE	20	+	+	+	-42	= -22%
ARMA BASE	FUE+DES	33	+	+	+	-42	= -9%
PROYECTIL BASE	DES	13	+	+	+	-42	= -29%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total	
Oratoria	POD+CAR	27	+0	+	+10	= 47%	
Idioma	INT	19	+0	+	+	= 19%	
Moldear Runas	POD+CAR	27	+10	+	+20	= 67%	
Saber (Teología Específica)	INT	19	+10	+	+20	= 59%	
<b>Equipo:</b> Saco, pequeño, Halcón. Caballo, entrenado para el combate, Silla y bridas, Maquillaje, Joyería y Abalorios, Lanza de caballería, Bordón, Espada de guerra, Placas Completa, Ropajes Nobles, Garrote troll.							

## Gran Troll {Guardian}:

Cultura Gran Troll.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>datos</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2	1-3	Pierna Derecha	3/9
<b>FUE</b>	4D6+12	26	<b>R. Ataque</b>	10	4-6	Pierna Izquierda	3/9
<b>CON</b>	2D6+12	19	<b>Mod. Daño</b>	+1D12	7-9	Abdomen	4/10
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	4/11
<b>TAM</b>	4D6+12	26	<b>P.A. Piel</b>	3	13-15	Brazo Derecho	4/8
<b>INT</b>	2D6+2	9	<b>Movimiento:</b>	4m	16-18	Brazo Izquierdo	4/8
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	5/9
<b>CAR</b>	2D6	7					
<b>Rasgos:</b> Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<b>PA</b>
Garra		51% -21	1D6+1D12	1/	Camisa de cota de escamas		4
Garrote troll		91% -21	2D8+1D12	4/16	Casco		5
Gran martillo		73% -21	1D10+3+1D12	3/10			
Alabarda		33% -21	1D8+2+1D12	3/10	<i>P.A.</i>	6	<i>Malus</i> -21
<b>Habilidades Básicas</b>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>	<i>Malus</i>	<i>Total</i>
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-21	= -11%
Atletismo	FUE+DES	36	+5	+	+	-21	= 20%
Barquear	FUE	26	+	+	+	-21	= 5%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	9	+	+	+		= 9%
Primeros Auxilios	INT	9	+	+	+		= 9%
Influencia	CAR+10	17	+5	+	+		= 22%
Saber (Animal)	INT	9	+	+	+		= 9%
Saber (Plantas)	INT	9	+	+	+		= 9%
Saber (Mundo)	INT	9	+	+	+		= 9%
Percepción	INT+POD	19	+5	+20	+10		= 44%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	27	+10	+	+		= 37%
Montar	DES+POD	27	+	+	+	-21	= 6%
Cantar	CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos	DES	7	+	+	+	-21	= -14%
Sigilo	DES+10-TAM	-6	+10	+	+	-21	= -17%
Esquivar	DES+10-TAM	-6	+	+	+	-21	= -27%
Arrojar	DES	10	+	+	+	-21	= -11%
Desarmado	FUE	26	+15	+	+	-21	= 20%
ARMA BASE	FUE+DES	36	+	+	+	-21	= 15%
PROYECTIL BASE	DES	10	+	+	+	-21	= -11%
<b>Habilidades Avanzadas</b>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>		<i>Total</i>
Supervivencia	INT+POD	19	+0	+	+10		= 29%
Rastrear	INT	9	+0	+	+10		= 19%
<b>Equipo:</b> Garrote troll, Gran martillo, Casco, Camisa de cota de escamas, Garrote troll, Mazo de guerra, Alabarda.							

## Troll de las Nieves {Pescador}:

Culturas posibles los Troll de las Nieves solo tienen acceso a la cultura de Trolls de las Nieves, Los Trolls Negros pueden ser: Troll Salvaje, Troll Bárbaro o Troll Civilizado.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>					
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	12	1-3	Pierna Derecha	1/6
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	+1D6	4-6	Pierna Izquierda	1/6
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	7-9	Abdomen	1/7
<b>TAM</b>	3D6+10	20	<b>P.A. Piel</b>	1	10-12	Pecho	1/8
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b>	4m	13-15	Brazo Derecho	1/5
<b>POD</b>	3D6	10			16-18	Brazo Izquierdo	1/5
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	1/6
<b>Rasgos:</b> Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Mordisco		61%	1D6+1D6		Ropas de Lino y Lana		0
Maza pesada 1M		71%	1D8+1D6	3/10			
Garrote troll		71%	2D8+1D6	4/16			
Gran martillo		53%	1D10+3+1D6	3/10			
Red		30%	1D4+1D3	2/20			
Escudo de cometa		23%	1D6+1D6	10/18	P.A.	0	Malus -
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Atletismo	FUE+DES	26	+5	+5	+	-	= 36%
Barquear	FUE	16	+	+20	+	-	= 36%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+	+5	+		= 13%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+5	+	+		= 28%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+10	+10	+		= 40%
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-	= 20%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Sigilo	DES+10-TAM	0	+10	+	+	-	= 10%
Esquivar	DES+10-TAM	0	+	+	+	-	= 0%
Arrojar	DES	10	+	+10	+10	-	= 30%
Desarmado	FUE	16	+15	+	+30	-	= 61%
ARMA BASE	FUE+DES	26	+	+	+	-	= 26%
PROYECTIL BASE	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	23	+0	+	+20		= 43%
Rastrear	INT	13	+0	+	+10		= 23%
<b>Equipo:</b> Petate, Caña y aparejos, Botella, vidrio, Herramientas del oficio, Palanca, Anzuelo, Equipo de pesca, Pedernal y yesca, Garfio, Cuerda, 10m, Saco, grande, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Cuchillo, Red, Ropas de Lino y Lana, Garrote troll, Maza pesada, Gran martillo, Escudo de cometa.							



## Troll de las Selvas {Cazador}:

Cultura Troll Salvaje.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG	
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>					
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	12	1-3	Pierna Derecha	1/6
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	+1D4	4-6	Pierna Izquierda	1/6
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	7-9	Abdomen	1/7
<b>TAM</b>	3D6+6	16	<b>P.A. Piel</b>	1	10-12	Pecho	1/8
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b>	4m	13-15	Brazo Derecho	1/5
<b>POD</b>	3D6	10			16-18	Brazo Izquierdo	1/5
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	1/6

**Rasgos:** Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Mordisco		61% 1D6+1D4		Ropas de Lino y Lana	0
Maza pesada 1M		71% 1D8+1D4	3/10		
Garrote troll		71% 2D8+1D4	4/16		
Gran martillo		43% 1D10+3+1D4	3/10		
Lanza larga		36% 1D10+1D4	2/10		
Arco largo		20% 2D8+1D2	2/7		
Escudo de cometa		43% 1D6+1D4	10/18	P.A.	0 Malus -

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Atletismo	FUE+DES	26	+5	+	+	-	= 31%
Barquear	FUE	16	+	+	+	-	= 16%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+	+10	+		= 13%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+5	+	+		= 33%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+10	+	+		= 35%
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-	= 20%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Sigilo	DES+10-TAM	4	+10	+10	+	-	= 14%
Esquivar	DES+10-TAM	4	+	+	+	-	= 4%
Arrojar	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Desarmado	FUE	16	+15	+10	+30	-	= 71%
ARMA BASE	FUE+DES	26	+	+	+	-	= 26%
PROYECTIL BASE	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	23	+0	+10	+20		= 43%
Rastrear	INT	13	+0	+10	+10		= 33%

**Equipo:** Herramientas del oficio, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Garfio, Carcaj, Cuerda, 10m, Saco, pequeño, Morral, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Daga, Cuchillo, Arco compuesto, Ropas de Lino y Lana, Garrote troll, Maza pesada, Gran martillo, Escudo de cometa.

## Troll Negro (Barbaro) {Guerrero}:

Los Trolls Negros pueden ser: Troll Salvaje, Troll Bárbaro o Troll Civilizado.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG	
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2	1-3	Pierna Derecha	1/6
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	12	4-6	Pierna Izquierda	1/6
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	+1D6	7-9	Abdomen	3/7
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	3/8
<b>TAM</b>	3D6+10	20	<b>P.A. Piel</b>	1	13-15	Brazo Derecho	3/5
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 4m		16-18	Brazo Izquierdo	3/5
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	5/6
<b>CAR</b>	3D6	10					

**Rasgos:** Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Mordisco	71% -17	1D6+1D6		Ropas de Lino y Lana	0
Maza pesada 1M	81% -17	1D8+1D6	3/10	Camisa de cota de anillos	3
Garrote troll	81% -17	2D8+1D6	4/16	Casco	5
Gran martillo	53% -17	1D10+3+1D6	3/10		
Escudo de cometa	43% -17	1D6+1D6	10/18	P.A. 5	Malus -17

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-17	= 10%
Atletismo	FUE+DES	26	+5	+	+	-17	= 31%
Barquear	FUE	16	+	+	+	-17	= 16%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+5	+5	+		= 33%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+10	+5	+		= 35%
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-17	= 20%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-17	= 10%
Sigilo	DES+10-TAM	0	+10	+	+	-17	= 10%
Esquivar	DES+10-TAM	0	+	+	+	-17	= 0%
Arrojar	DES	10	+	+	+	-17	= 10%
Desarmado	FUE	16	+15	+10	+30	-17	= 71%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	26	+	+	+	-17	= 26%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	10	+	+	+	-17	= 10%

Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total
Supervivencia	INT+POD	23	+0	+	+20	= 43%
Rastrear	INT	13	+0	+10	+10	= 33%

**Equipo:** Petate, Petate, Cadena, 2 metros, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Carcaj, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Espada de guerra, Casco, Camisa de cota de anillos, Ropas de Lino y Lana, Garrote troll, Maza pesada, Gran martillo, Escudo de cometa.

## Troll Negro (Civilizado) [Hembra] {Pastora de Insectos}:

Los Trolls Negros pueden ser: Troll Salvaje, Troll Bárbaro o **Troll Civilizado**.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>					
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	12	1-3	Pierna Derecha	1/6
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	+1D4	4-6	Pierna Izquierda	1/6
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	7-9	Abdomen	1/7
<b>TAM</b>	3D6+8	18	<b>P.A. Piel</b>	1	10-12	Pecho	1/8
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b>	4m	13-15	Brazo Derecho	1/5
<b>POD</b>	3D6	10			16-18	Brazo Izquierdo	1/5
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	1/6
<b>Rasgos:</b> Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Mordisco		61%	1D6+1D4		Ropas de Lino y Lana		0
Maza pesada 1M		71%	1D8+1D4	3/10			
Garrote troll		71%	2D8+1D4	4/16			
Gran martillo		26%	1D10+3+1D4	3/10			
Honda		45%	1D6+1D2	1/2			
Escudo de cometa		26%	1D6+1D4	10/18	P.A.	0	Malus -
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Atletismo	FUE+DES	26	+5	+5	+	-	= 31%
Barquear	FUE	16	+	+	+	-	= 16%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+5	+		= 13%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+	+15	+		= 13%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+5	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+5	+	+		= 33%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+10	+5	+		= 35%
Montar	DES+POD	20	+	+10	+	-	= 20%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Sigilo	DES+10-TAM	2	+10	+10	+	-	= 10%
Esquivar	DES+10-TAM	2	+	+	+	-	= 0%
Arrojar	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Desarmado	FUE	16	+15	+	+30	-	= 71%
ARMA BASE	FUE+DES	26	+	+	+	-	= 26%
PROYECTIL BASE	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	23	+0	+	+		= 23%
Rastrear	INT	13	+0	+10	+10		= 33%
<b>Equipo:</b> Saco, grande, Cuerda, 10m, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Honda, Red, Ropas de Lino y Lana, Garrote troll, Maza pesada, Gran martillo, Escudo de cometa.							

## Trollkin Superior {Valioso}:

Cultura Trollkin.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>					
<b>FUE</b>	3D6+3	10	<b>R. Ataque</b>	3	1-3	Pierna Derecha	1/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	12	4-6	Pierna Izquierda	1/4
<b>DES</b>	3D6+3	13		-1D2	7-9	Abdomen	3/5
<b>TAM</b>	1D6+6	9	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	3/6
<b>INT</b>	3D6	10	<b>P.A. Piel</b>	1	13-15	Brazo Derecho	1/3
<b>POD</b>	3D6	10	<b>Movimiento:</b>	3m	16-18	Brazo Izquierdo	1/3
<b>CAR</b>	2D6	7			19-20	Cabeza	3/4
<b>Rasgos:</b> Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Mordisco		61% -6	1D6-1D2		Túnica de cuero duro		2
Lanza corta		28% -6	1D8-1D2	2/5	Capucha de cuero duro		2
Maza ligera		28% -6	1D6-1D2	3/6			
Honda		48% -6	1D6-1	1/2			
Escudo de diana		26% -6	1D6-1D2	8/12	P.A.	0	Malus -6
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	13	+	+	+	-6	= 7%
Atletismo	FUE+DES	23	+5	+	+	-6	= 22%
Barquear	FUE	10	+	+	+	-6	= 4%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	10	+	+	+		= 10%
Primeros Auxilios	INT	10	+	+	+		= 10%
Influencia	CAR+10	17	+	+10	+		= 27%
Saber (Animal)	INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Plantas)	INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Mundo)	INT	10	+	+	+		= 10%
Percepción	INT+POD	20	+5	+10	+		= 35%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+	+	+		= 35%
Montar	DES+POD	23	+	+	+	-6	= 17%
Cantar	CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos	DES	13	+	+	+	-6	= 7%
Sigilo	DES+10-TAM	14	+15	+10	+30	-6	= 63%
Esquivar	DES+10-TAM	14	+15	+	+30	-6	= 53%
Arrojar	DES	13	+5	+	+	-6	= 12%
Desarmado	FUE	10	+10	+	+	-6	= 14%
ARMA BASE	FUE+DES	23	+	+	+	-6	= 17%
PROYECTIL BASE	DES	13	+	+	+	-6	= 7%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Oratoria	POD+CAR	17	+	+0	+		= 17%
Rastrear	INT	10	+0	+10	+10		= 30%
<b>Equipo:</b> Manta, Herramientas del oficio, Cuchillo, Capucha de cuero duro, Túnica de cuero duro, Lanza corta, Maza ligera, Honda, Escudo de diana							

## Trollkin {Comida}:

Cultura Trollkin.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>					
<b>FUE</b>	3D6+3	10	<b>R. Ataque</b>	3	1-3	Pierna Derecha	1/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	12	4-6	Pierna Izquierda	1/4
<b>DES</b>	3D6+3	13		-1D2	7-9	Abdomen	2/5
<b>TAM</b>	1D6+6	9	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	2/6
<b>INT</b>	2D6+3	10	<b>P.A. Piel</b>	1	13-15	Brazo Derecho	1/3
<b>POD</b>	2D6	7	<b>Movimiento: 3m</b>		16-18	Brazo Izquierdo	1/3
<b>CAR</b>	2D6	7			19-20	Cabeza	1/4
<b>Rasgos:</b> Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra							
Armas		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	Armaduras		<i>PA</i>
Mordisco		61% -2	1D6-1D2		Túnica de cuero		1
Lanza corta		28% -2	1D8-1D2	2/5			
Maza ligera		28% -2	1D6-1D2	3/6			
Honda		48% -2	1D6-1	1/2			
Escudo de diana		26% -2	1D6-1D2	8/12	<i>P.A.</i>	1	<i>Malus</i> -2
<i>Habilidades Básicas</i>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>	<i>Malus</i>	<i>Total</i>
Acrobacias	DES	13	+	+	+	-2	= 12%
Atletismo	FUE+DES	23	+5	+5	+	-2	= 31%
Barquear	FUE	10	+	+	+	-2	= 8%
Conducir	POD+10	17	+	+	+		= 17%
Evaluar	INT	10	+	+	+		= 10%
Primeros Auxilios	INT	10	+	+5	+		= 10%
Influencia	CAR+10	17	+	+	+		= 17%
Saber (Animal)	INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Plantas)	INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Mundo)	INT	10	+	+	+		= 10%
Percepción	INT+POD	17	+5	+10	+		= 32%
Persistencia	POD+10	17	+	+	+		= 17%
Resistencia	CON+POD	17	+	+	+		= 17%
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-2	= 18%
Cantar	CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos	DES	13	+	+	+	-2	= 11%
Sigilo	DES+10-TAM	14	+15	+10	+30	-2	= 67%
Esquivar	DES+10-TAM	14	+15	+10	+30	-2	= 67%
Arrojar	DES	13	+5	+5	+	-2	= 21%
Desarmado	FUE	10	+10	+5	+	-2	= 23%
ARMA BASE	FUE+DES	23	+	+	+	-2	= 21%
PROYECTIL BASE	DES	13	+	+	+	-2	= 11%
<i>Habilidades Avanzadas</i>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>		<i>Total</i>
Oratoria	POD+CAR	14	+	+0	+		= 14%
Rastrear	INT	10	+0	+10	+10		= 30%
<b>Equipo:</b> Túnica de cuero, Lanza corta, Maza ligera, Honda, Escudo de diana							

## Razas Menores

### **Pato (Ánades) {Ladrón}:**

Los patos son una raza condenada a bagar por Glorantha con forma de pato pero con brazos en lugar de Alas, existen dos culturas con respecto a estos seres, la primera se encuentra en el Paso del Dragón y la segunda llamada Ánades está en las Islas Orientales

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>datos</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha	1/4
<b>FUE</b>	2D6+3	10	<b>R. Ataque</b>	13	4-6	Pierna Izquierda	1/4
<b>CON</b>	2D6+6	13	<b>Mod. Daño</b>	-1D4	7-9	Abdomen	2/5
<b>DES</b>	2D6+6	13	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	2/6
<b>TAM</b>	1D6+2	5	<b>P.A. Piel</b>	1	13-15	Brazo Derecho	1/3
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b>	3m	16-18	Brazo Izquierdo	1/3
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	1/4
<b>CAR</b>	2D6	7					
<b>Rasgos:</b> Nadador Excelente							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Espada corta		23%	1D6-1D4	3/8	Ropas de Lino y Lana		0
Honda		18%	1D6-1D4	1/2			
Rodela		23%	1D4-1D4	5/8			
					P.A.	0	Malus -
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	13	+	+5	+30	-	= 48%
Atletismo	FUE+DES	23	+	+	+	-	= 23%
Barquear	FUE	10	+10	+	+	-	= 20%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+5	+		= 18%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	17	+10	+	+		= 27%
Saber (Animal)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+	+10	+		= 33%
Persistencia	POD+10	20	+15	+	+		= 35%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	23	+	+	+	-	= 23%
Cantar	CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos	DES	13	+5	+10	+10	-	= 38%
Sigilo	DES+10-TAM	16	+15	+10	+30	-	= 71%
Esquivar	DES+10-TAM	16	+10	+	+30	-	= 56%
Arrojar	DES	13	+	+	+	-	= 13%
Desarmado	FUE	10	+	+	+	-	= 10%
ARMA BASE	FUE+DES	23	+	+	+	-	= 23%
PROYECTIL BASE	DES	13	+	+	+	-	= 13%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Manejo de Barcos	INT	13	+0	+	+		= 13%
Mecanismos	DES+INT	26	+	+0	+10		= 36%
<b>Equipo:</b> Mochila, Equipo de escalada, Palanca, Pedernal y yesca, Garfio, Linterna, Ganzúas, Cuerda, 10m, Saco, grande, Daga, Ropas de Lino y Lana, Disfraz, Espada corta, Honda, Rodela							

## Babuino:

Los Babuinos son una raza de cuadrúpedos inteligentes de Prax y los Yermos, creen de sí mismos que son un resto de tiempos remotos en que hombres y animales no se habían diferenciado todavía. Se consideran superiores a los humanos por lo que respecta a esta integridad conservada. Aseguran que las Ruinas del Mono, en Prax fueron una vez su capital.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha	0/4
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	15	4-6	Pierna Izquierda	0/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	+1D2	7-9	Abdomen	1/5
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	13	10-12	Pecho	1/6
<b>TAM</b>	3D6	10	<b>P.A. Piel</b>	0	13-15	Brazo Derecho	0/3
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 6m (4m a 3 patas, 2m a 2 patas)		16-18	Brazo Izquierdo	0/3
<b>POD</b>	2D6+6	13			19-20	Cabeza	0/4
<b>CAR</b>	3D6	10					
<b>Rasgos:</b>							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<b>PA</b>
Mordisco		21% -2	1D8+1D2		Túnica de cuero		1
Jabalina		72% -2	1D6+1D2	1/8			
Jabalina (Arrojada)		51% -2	1D6+1				
Honda		21% -2	1D6+1	1/2	<i>P.A.</i>	1	<i>Malus</i> -2
<b>Habilidades Básicas</b>	<b>Características</b>	<b>Base</b>	<b>Cultura</b>	<b>Profesión</b>	<b>Libres</b>	<b>Malus</b>	<b>Total</b>
Acrobacias	DES	16	+	+	+	-2	= 14%
Atletismo	FUE+DES	32	+10	+5	+	-2	= 45%
Barquear	FUE	16	+	+	+	-2	= 14%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+10	+	+		= 23%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+5	+		= 28%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+5	+		= 28%
Percepción	INT+POD	26	+	+5	+		= 31%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-2	= 27%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-2	= 14%
Sigilo	DES+10-TAM	16	+10	+5	+	-2	= 29%
Esquivar	DES+10-TAM	16	+10	+	+30	-2	= 54%
Arrojar	DES	16	+5	+	+30	-2	= 49%
Desarmado	FUE	16	+5	+	+	-2	= 19%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	32	+	+	+	-2	= 30%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	16	+	+	+	-2	= 14%
<b>Habilidades Avanzadas</b>	<b>Características</b>	<b>Base</b>	<b>Cultura</b>	<b>Profesión</b>	<b>Libres</b>	<b>Total</b>	
Rastrear	INT	13	+0	+10	+		= 23%
Supervivencia	INT+POD	26	+0	+	+5		= 31%
Oficio (Artesano del Hueso)	INT	10	+	+0	+5		= 15%
<b>Equipo:</b> Saco, grande, Cuerda, 10m, Raciones de viaje, 1 día, Proyectiles de Honda (20), Honda, Jabalina, Cuchillo de Piedra, Túnica de cuero, Mordisco, Jabalina. Honda							

## Babuino [Hembra] {Chamán}:

Los Babuinos son una raza de cuadrúpedos inteligentes de Prax y los Yermos, creen de sí mismos que son un resto de tiempos remotos en que hombres y animales no se habían diferenciado todavía. Se consideran superiores a los humanos por lo que respecta a esta integridad conservada. Aseguran que las Ruinas del Mono, en Prax fueron una vez su capital.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha	1/4
<b>FUE</b>	3D6	10	<b>R. Ataque</b>	15	4-6	Pierna Izquierda	1/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	-1D2	7-9	Abdomen	1/5
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	13	10-12	Pecho	1/6
<b>TAM</b>	3D6	10	<b>P.A. Piel</b>	0	13-15	Brazo Derecho	0/3
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 6m (4m a 3		16-18	Brazo Izquierdo	0/3
<b>POD</b>	2D6+6	13	patas, 2m a 2 patas)		19-20	Cabeza	0/4
<b>CAR</b>	3D6	10					
<b>Rasgos:</b>							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<b>PA</b>
Mordisco		21% -4	1D8-1D2		Pantalones de cuero		1
Jabalina		31% -4	1D6-1D2	1/8	Túnica de cuero		1
Jabalina (Arrojada)		21% -4	1D6-1				
Honda		21% -4	1D6-1	1/2	<i>P.A.</i>	1	<i>Malus</i> -4
<b>Habilidades Básicas</b>	<b>Características</b>	<b>Base</b>	<b>Cultura</b>	<b>Profesión</b>	<b>Libres</b>	<b>Malus</b>	<b>Total</b>
Acrobacias	DES	16	+	+	+	-4	= 12%
Atletismo	FUE+DES	26	+10	+	+	-4	= 32%
Barquear	FUE	10	+	+	+	-4	= 6%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+5	+30		= 48%
Influencia	CAR+10	20	+	+10	+		= 30%
Saber (Animal)	INT	13	+10	+5	+		= 28%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+5	+		= 18%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	26	+	+5	+		= 31%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-4	= 25%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-4	= 12%
Sigilo	DES+10-TAM	16	+10	+	+	-4	= 22%
Esquivar	DES+10-TAM	16	+10	+	+10	-4	= 32%
Arrojar	DES	16	+5	+	+	-4	= 17%
Desarmado	FUE	10	+5	+	+	-4	= 11%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	26	+	+	+	-4	= 22%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	16	+	+	+	-4	= 12%
<b>Habilidades Avanzadas</b>	<b>Características</b>	<b>Base</b>	<b>Cultura</b>	<b>Profesión</b>	<b>Libres</b>		<b>Total</b>
Rastrear	INT	13	+0	+10	+		= 23%
Supervivencia	INT+POD	26	+0	+	+20		= 46%
Moldear runas	POD+CAR	23	+	+0	+20		= 43%
Curación	INT+POD	26		+0	+20		= 46%
<b>Equipo:</b> Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Equipo de curandero, Instrumento musical, Aceite, frasco, Saco, grande, Cantimplora, Daga, Pantalones de cuero, Túnica de cuero, Mordisco, Jabalina. Honda							



## Morocanthe {Cazador}:

Estas criaturas inteligentes semejantes a tapires viven en los pantanos y llanuras de Prax y Los Yermos. son cuadrúpedos provistos de garras y su pelaje adquiere tonalidades del negro al gris. Crían rebaños de humanos como alimento, esta práctica es tolerada por los demás clanes nómadas, pero obviamente no esta bien vista.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG	
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2	1-3	Pierna Derecha	4/6
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	11	4-6	Pierna Izquierda	4/6
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	+1D4	7-9	Abdomen	4/7
<b>DES</b>	2D4+3	8	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	4/8
<b>TAM</b>	3D6+6	16	<b>P.A. Piel</b>	4	13-15	Brazo Derecho	4/5
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 6m (4m a 3 patas, 2m a 2 patas),		16-18	Brazo Izquierdo	4/5
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	4/6
<b>CAR</b>	3D6	10					
<b>Rasgos:</b> Visión Nocturna, Armas Naturales Formidables, Zarpas Torpes							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<b>PA</b>
Garra			16% 1D6+1D4	1/			
Lanza larga			24% 1D10+1D4	2/10			
Garrote			24% 1D6+1D4	2/4	P.A. Malus		
<b>Habilidades Básicas</b>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>	<i>Malus</i>	<i>Total</i>
Acrobacias	DES	8	+	+	+	-	= 8%
Atletismo	FUE+DES	24	+10	+	+10	-	= 44%
Barquear	FUE	16	+	+	+	-	= 16%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+10		= 23%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+10	+10	+		= 33%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+	+	+		= 23%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+	+	+		= 20%
Montar	DES+POD	18	+	+	+	-	= 18%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	8	+	+	+	-	= 8%
Sigilo	DES+10-TAM	2	+10	+10	+30	-	= 52%
Esquivar	DES+10-TAM	2	+10	+	+30	-	= 42%
Arrojar	DES	8	+	+	+	-	= 8%
Desarmado	FUE	16	+10	+	+	-	= 26%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	24	+	+	+	-	= 24%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	8	+	+	+	-	= 8%
<b>Habilidades Avanzadas</b>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>		<i>Total</i>
Rastrear	INT	13	+0	+10	+		= 23%
Supervivencia	INT+POD	23	+0	+10	+		= 33%
Artes Marciales	DES	8	+0	+10	+20		= 38%
<b>Equipo:</b> Herramientas del oficio, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Garfio, Carcaj, Cuerda, 10m, Saco, pequeño, Morral, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Daga, Cuchillo, Ropas de Lino y Lana, Lanza larga, Garrote							

## Slorifingo (Trasgo / Elfo Rojo)

### Orveltor (Trasgo de los Pantanos de Hornila):

Es uno de los trasgos más grande y corriente de Hornilo. a diferencia de lo que sucede con la mayor parte de las crías de los trasgos, los duendes de Orveltor apenas se dejan ver, pues habitan en madrigueras cubiertas de agua, y solo salen a la superficie cuando ya están cerca de la edad adulta.

Las piernas de los Orveltor son fuertes, cortas y retorcidas, con pies que semejan ramas. El cuerpo es robusto y posee tres brazos largos y aplanados. la cabeza es pequeña y desprovista de cabello, y la cara es plana, arrugada y muy fea a ojos humanos.

El Orveltor combate con tres largos y afilados estiletos. El que sostiene con la mano central es muy resistente, con una fuerte cruceta y la cuchilla reforzada, y se usa sobretodo para detener. Al tener tres brazos dispone de una acción más con este último como si se tratara de un segundo zurdo.

Características			Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha		2/5
<b>FUE</b>	2D4	5	<b>R. Ataque</b>	15	4-6	Pierna Izquierda		2/5
<b>CON</b>	1D6+12	15	<b>Mod. Daño</b>	-1D4	7-9	Abdomen		2/6
<b>DES</b>	2D6+9	16	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho		2/7
<b>TAM</b>	3D4	7	<b>P.A. Piel</b>	2	13-14	Brazo Derecho		2/4
<b>INT</b>	3D6+3	13	<b>Movimiento:</b> 4m (5m nadando)		15-16	Brazo Central		2/4
<b>POD</b>	3D6	10			17-18	Brazo Izquierdo		2/4
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza		2/5
<b>Rasgos:</b> Sentido de la Vida, Visión Nocturna, Nadador Excelente, Tres Brazos.								
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA	
Estilote		51%	1D6-1D4	2/4				
Estilote Reforzado		51%	1D4-1D4	4/10				
Estilote Arrojado		26%	1D6-1D2		<i>P.A.</i>		<i>Malus</i>	
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total	
Acrobacias	DES	16	+	+	+	-	= 16%	
Atletismo	FUE+DES	21	+15	+10	+	-	= 46%	
Barquear	FUE	5	+	+	+	-	= 5%	
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%	
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%	
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%	
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%	
Saber (Animal)	INT	13	+	+	+		= 13%	
Saber (Plantas)	INT	13	+10	+10	+		= 33%	
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%	
Percepción	INT+POD	23	+10	+10	+		= 43%	
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%	
Resistencia	CON+POD	25	+	+	+		= 25%	
Montar	DES+POD	26	+	+	+	-	= 26%	
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%	
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-	= 16%	
Sigilo	DES+10-TAM	19	+20	+10	+30	-	= 79%	
Esquivar	DES+10-TAM	19	+15	+10	+30	-	= 74%	
Arrojar	DES	16	+	+	+10	-	= 26%	
Desarmado	FUE	5	+	+	+	-	= 5%	
ARMA BASE	FUE+DES	21	+	+	+	-	= 21%	
PROYECTIL BASE	DES	16	+	+	+	-	= 16%	
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total		
Supervivencia	INT+POD	23	+0	+	+	= 23%		
<b>Equipo:</b> Estilote, Estilote Reforzado, Lanza larga, Espada corta								

## Scythanni:

Son criaturas esmirriadas de aspecto perverso, que desagradan hasta a los demás trasgos de los pantanos. No obstante son tremendamente prolíficos y son el tipo de trasgo más numeroso en Sozganjio.

Habitan en Sozganjio y siempre se desplazan en grupos.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-3	Pierna Derecha	0/3
<b>FUE</b>	2D6	7	<b>R. Ataque</b>	12	4-6	Pierna Izquierda	0/3
<b>CON</b>	2D6	7	<b>Mod. Daño</b>	-1D4	7-9	Abdomen	0/4
<b>DES</b>	2D6+6	13	<b>P. Magia</b>	7	10-12	Pecho	0/5
<b>TAM</b>	1D10	5	<b>P.A. Piel</b>	0	13-15	Brazo Derecho	0/2
<b>INT</b>	3D6	10	<b>Movimiento:</b> 3m		16-18	Brazo Izquierdo	0/2
<b>POD</b>	2D6	7			19-20	Cabeza	0/3
<b>CAR</b>	2D6	7					
<b>Rasgos:</b> Sentido de la Vida, Visión Nocturna.							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<b>PA</b>
Lanza larga		50%	1D10-1D4	2/10			
Espada corta		50%	1D6-1D4	3/8	P.A.		Malus
<b>Habilidades Básicas</b>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>	<i>Malus</i>	<i>Total</i>
Acrobacias	DES	13	+	+	+	-	= 13%
Atletismo	FUE+DES	20	+15	+10	+	-	= 45%
Barquear	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
Conducir	POD+10	17	+	+	+		= 17%
Evaluar	INT	10	+	+	+		= 10%
Primeros Auxilios	INT	10	+	+	+		= 10%
Influencia	CAR+10	17	+	+	+		= 17%
Saber (Animal)	INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Plantas)	INT	10	+10	+10	+		= 30%
Saber (Mundo)	INT	10	+	+	+		= 10%
Percepción	INT+POD	17	+10	+10	+		= 37%
Persistencia	POD+10	17	+	+	+		= 17%
Resistencia	CON+POD	14	+	+	+		= 14%
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-	= 20%
Cantar	CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos	DES	13	+	+	+	-	= 13%
Sigilo	DES+10-TAM	18	+20	+10	+30	-	= 78%
Esquivar	DES+10-TAM	18	+15	+10	+10	-	= 53%
Arrojar	DES	13	+	+	+	-	= 13%
Desarmado	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	20	+	+	+	-	= 20%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	13	+	+	+	-	= 13%
<b>Habilidades Avanzadas</b>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>		<i>Total</i>
Supervivencia	INT+POD	17	+0	+	+		= 17%
<b>Equipo:</b> Estilete, Estilete Reforzado, Lanza larga, Espada corta							

## Broo (Feral):

Son Una raza de seres marcados por el caos, sus cuerpos son humanos, pero sus cabezas pueden ser de cualquier animal ya que tienen la molesta costumbre de aparearse con cualquier especie, aun que lo más común es que sean progenie de ganado, ya que es con lo que más facilidades suelen encontrar.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2	1-3	Pierna Derecha	1/6
<b>FUE</b>	2D6+6	13	<b>R. Ataque</b>	12	4-6	Pierna Izquierda	1/6
<b>CON</b>	1D6+12	15	<b>Mod. Daño</b>	+1D2	7-9	Abdomen	3/7
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	3/8
<b>TAM</b>	1D6+12	15	<b>P.A. Piel</b>	3(Cabeza)	13-15	Brazo Derecho	1/5
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 5m		16-18	Brazo Izquierdo	1/5
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	3/6
<b>CAR</b>	2D6	7					
<b>Rasgos:</b> Inmune a Enfermedades.							
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Cornada		33% -10	1D6+1D2		Pantalones de cuero		1
Cachiporra		58% -10	1D6+1+1D2	2/6	Túnica de cuero duro		2
Lanza corta		43% -10	1D8+1D2	2/5	Camisa de cuero		1
Escudo de diana		58% -10	1D6+1D2	8/12	P.A.	2	Malus -10
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-10	= 0%
Atletismo	FUE+DES	23	+10	+10	+	-10	= 33%
Barquear	FUE	13	+	+	+	-10	= 3%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 17%
Influencia	CAR+10	17	+	+	+		= 17%
Saber (Animal)	INT	13	+10	+5	+		= 28%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+5	+5	+		= 33%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	25	+	+	+20		= 45%
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-10	= 10%
Cantar	CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-10	= 0%
Sigilo	DES+10-TAM	5	+5	+10	+	-10	= 10%
Esquivar	DES+10-TAM	5	+	+	+	-10	= -5%
Arrojar	DES	10	+	+	+	-10	= 0%
Desarmado	FUE	13	+10	+	+20	-10	= 33%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	23	+	+	+	-10	= 13%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	10	+	+	+	-10	= 0%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	23	+0	+	+		= 23%
Rastrear	INT	13	+0	+10	+		= 13%
<b>Equipo:</b> Camisa de cuero. Pantalones de cuero, Túnica de cuero duro, Pedernal y yesca, Cachiporra, Lanza corta, Escudo de diana							

## Slargues:

### Slargue Pequeño {Guerrero}:

Son reptiles inteligentes, son muy hostiles aun que son muy cooperativos entre ellos. hay machos y hembras y se su apareamiento surgen los Slargues Gigantes.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG	
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>					
<b>FUE</b>	3D6	10	<b>R. Ataque</b>	4	1-2	Cola	7/5
<b>CON</b>	1D6+12	15	<b>Mod. Daño</b>	16	3-4	Pierna Derecha	7/5
<b>DES</b>	3D6	19	<b>P. Magia</b>	-1D2	5-6	Pierna Izquierda	7/5
<b>TAM</b>	3D6	10	<b>P.A. Piel</b>	10	7-9	Abdomen	7/6
<b>INT</b>	2D6+5	12	<b>Movimiento:</b> 5m	3	10-12	Pecho	7/7
<b>POD</b>	3D6	10			13-15	Brazo Derecho	7/4
<b>CAR</b>	3D6	10			16-18	Brazo Izquierdo	7/4
					19-20	Cabeza	7/5

#### Rasgos:

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Hacha de batalla	84% -17	1D6+1-1D2	3/8	Camisa de cota de anillos	3
Bola y cadena	29% -17	1D6+1-1D2	4/8	Casco	5
Kukri	29% -17	1D4+2-1D2	3/8		
Rodela	84% -17	1D4-1D2	5/8	P.A.	Malus -17

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	19	+	+	+	-17	= 2%
Atletismo	FUE+DES	29	+10	+	+30	-17	= 52%
Barquear	FUE	10	+	+	+	-17	= -7%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	12	+	+	+		= 12%
Primeros Auxilios	INT	12	+	+	+		= 12%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	12	+	+	+		= 12%
Saber (Plantas)	INT	12	+	+	+		= 12%
Saber (Mundo)	INT	12	+	+	+		= 12%
Percepción	INT+POD	22	+5	+5	+		= 32%
Persistencia	POD+10	20	+5	+	+		= 25%
Resistencia	CON+POD	20	+5	+5	+		= 30%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-17	= 12%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	19	+	+	+	-17	= 2%
Sigilo	DES+10-TAM	19	+5	+	+	-17	= 7%
Esquivar	DES+10-TAM	19	+	+	+	-17	= 2%
Arrojar	DES	19	+	+	+10	-17	= 12%
Desarmado	FUE	10	+	+10	+	-17	= 3%
ARMA BASE	FUE+DES	29	+	+	+	-17	= 12%
PROYECTIL BASE	DES	19	+	+	+	-17	= 2%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Supervivencia	INT+POD	22	+0	+	+		= 22%
Rastrear	INT	12	+0	+	+		= 12%
Saber (Tácticas Militares)	INT	12	+	+0	+		= 12%

**Equipo:** Petate, Cadena, 2 metros, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Carcaj, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Espada de guerra, Casco, Camisa de cota de anillos, Ropas de Lino y Lana, Hacha de batalla, Bola y cadena, Kukri, Rodela

## Slargue Gigante {Experto en Mandoble}:

Son reptiles inteligentes, son enormes, y su ocupación es una especie de actividad obsesiva con algo concreto, cada uno se obsesiona con algo específico y distinto al resto, y llegan a ser auténticos expertos en esta materia de la que se aprovecha toda la comunidad. Son partenogenéticos y ponen huevos sin aparearse de los que nacen los Slargues Pequeños.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-2	Cola	6/8
<b>FUE</b>	7D6	24	<b>R. Ataque</b>	14	3-4	Pierna Derecha	6/8
<b>CON</b>	3D6+6	16	<b>Mod. Daño</b>	+1D10	5-6	Pierna Izquierda	6/9
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	10	7-9	Abdomen	6/10
<b>TAM</b>	7D6	24	<b>P.A. Piel</b>	6	10-12	Pecho	6/11
<b>INT</b>	2D6+5	12	<b>Movimiento:</b> 5m		13-15	Brazo Derecho	6/7
<b>POD</b>	3D6	10			16-18	Brazo Izquierdo	6/7
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	6/8
<b>Rasgos:</b>							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<b>PA</b>
Mandoble			220% 2D8+1D10	4/12			
Nanginata			40% 2D6+2+1D10	2/10			
Martillo de armas			40% 1D8+1+1D10	3/8			
Escudo torre			40% 1D6+1D10	12/18	P.A.		Malus
<b>Habilidades Básicas</b>	<b>Características</b>	<b>Base</b>	<b>Cultura</b>	<b>Profesión</b>	<b>Libres</b>	<b>Malus</b>	<b>Total</b>
Acrobacias	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Atletismo	FUE+DES	40	+10	+	+	-	= 50%
Barquear	FUE	24	+	+	+	-	= 24%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	12	+	+	+		= 12%
Primeros Auxilios	INT	12	+	+	+		= 12%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	12	+	+	+		= 12%
Saber (Plantas)	INT	12	+	+	+		= 12%
Saber (Mundo)	INT	12	+	+	+		= 12%
Percepción	INT+POD	26	+5	+	+		= 26%
Persistencia	POD+10	20	+5	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	26	+5	+	+		= 26%
Montar	DES+POD	26	+	+	+	-	= 26%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Sigilo	DES+10-TAM	2	+5	+	+	-	= 7%
Esquivar	DES+10-TAM	2	+	+	+	-	= 2%
Arrojar	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Desarmado	FUE	24	+	+	+	-	= 24%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	40	+	+	+	-	= 40%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	16	+	+	+	-	= 16%
<b>Habilidades Avanzadas</b>	<b>Características</b>	<b>Base</b>	<b>Cultura</b>	<b>Profesión</b>	<b>Libres</b>		<b>Total</b>
Supervivencia	INT+POD	26	+0	+	+		= 26%
Rastrear	INT	12	+0	+	+		= 12%
<b>Equipo:</b> Mandoble, Nanginata, Martillo de armas, Escudo torre							

## Jelmre:

Son pequeñas criaturas trepadoras, Semejantes a los Lemures, sus dedos son delgados y de nos 30cm. de longitud, sus ojos y orejas son enormes. Viven en su hogar ancestral, Las montañas Palarkri de la Pamaltela oriental, aun que no son muy numerosos. Tienen la habilidad única de experimentar cualquier emoción que deseen en un momento dado.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	4	1-3	Pierna Derecha	0/4
<b>FUE</b>	2D6	7	<b>R. Ataque</b>	19	4-6	Pierna Izquierda	0/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	-1D2	7-9	Abdomen	0/5
<b>DES</b>	3D6+18	28	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	0/6
<b>TAM</b>	3D6	10	<b>P.A. Piel</b>	0	13-15	Brazo Derecho	0/3
<b>INT</b>	3D6	10	<b>Movimiento:</b> 3m (4m Trepando)		16-18	Brazo Izquierdo	0/3
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	0/4
<b>CAR</b>	3D6	10					
<b>Rasgos:</b> Emociones Cristalizadas, Trepador Excelente.							
<b>Armas</b>		<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>	<i>PA/PG</i>	<b>Armaduras</b>		<i>PA</i>
Cerbatana		58%	1D2-1D2	1/4			
Látigo		35%	1D6-1D2	3/4	P.A.		Malus
<i>Habilidades Básicas</i>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>	<i>Malus</i>	<i>Total</i>
Acrobacias	DES	28	+	+	+	-	= 28%
Atletismo	FUE+DES	35	+5	+5	+10	-	= 55%
Barquear	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	10	+	+	+		= 10%
Primeros Auxilios	INT	10	+	+	+		= 10%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Plantas)	INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Mundo)	INT	10	+	+	+		= 10%
Percepción	INT+POD	20	+20	+5	+		= 45%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+	+	+		= 20%
Montar	DES+POD	38	+	+	+	-	= 38%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	28	+	+	+	-	= 28%
Sigilo	DES+10-TAM	28	+5	+10	+30	-	= 73%
Esquivar	DES+10-TAM	28	+10	+10	+30	-	= 78%
Arrojar	DES	28	+	+	+	-	= 28%
Desarmado	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	35	+	+	+	-	= 35%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	28	+	+	+	-	= 28%
<i>Habilidades Avanzadas</i>	<i>Características</i>	<i>Base</i>	<i>Cultura</i>	<i>Profesión</i>	<i>Libres</i>		<i>Total</i>
Mecanismos	DES+INT	38	+0	+10	+		= 48%
Oficio (Escultor)	INT	10	+0	+	+		= 10%
Oficio (Carpintero)	INT	10	+0	+	+		= 10%
Oficio (Artesano del Hueso)	INT	10	+0	+10	+		= 20%
<b>Equipo:</b> Dardos (20), Herramientas del oficio, Pedernal y yesca, Cerbatana, Látigo							

### Centauro {Guerrero}:

Son seres con la parte superior de humano y la parte inferior de caballo, seta criatura se extinguió al comienzo de la historia Gloranthana, pero el imperio de los amigos de los Wyrms, consiguió volver a crear esta especie juntando partes de distintas criaturas, estos habitan el Paso del Dragón, pero también los hay en Seshnela desde que los Inmortales Luathas hundieron la Vieja Seshnela, el conjuro trajo con sígo varias especies ya extintas.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG	
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-2	Pata Trasera Derecha 0/8	
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	13	3-4	Pata Trasera Izquierda 0/8	
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	+1D8	5-6	Cuartos Traseros 0/9	
<b>DES</b>	3D6+3	13	<b>P. Magia</b>	10	7-8	Cuartos Delanteros 0/9	
<b>TAM</b>	4D6+12	26	<b>P.A. Piel</b>	0	9-10	Pata Delantera Derecha 0/8	
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 12m		11-12	Pata Delantera Izquierda 0/8	
<b>POD</b>	3D6	10			13-14	Pecho 3/10	
<b>CAR</b>	3D6	10			15-16	Brazo Derecho 3/7	
<b>Rasgos:</b>					17-18	Brazo Izquierdo 3/7	
					19-20	Cabeza 5/8	

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Coz	16% -17	1D8+1D8		Camisa de cota de anillos	3
Arco compuesto	69% -17	1D10+1D4	2/5	Casco	5
Lanza de caballería	69% -17	1D10+2+1D8	2/10		
Espada de guerra	69% -17	1D8+1D8	4/10		
Escudo de diana	39% -17	1D6+1D8	8/12	P.A. 5 Malus -17	

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	13	+	+	+	-17	= -4%
Atletismo	FUE+DES	29	+10	+	+	-17	= 22%
Barquear	FUE	16	+	+	+	-17	= -1%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+10	+	+		= 23%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+10	+	+		= 23%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+	+5	+		= 28%
Persistencia	POD+10	20	+	+5	+		= 25%
Resistencia	CON+POD	20	+	+	+		= 20%
Montar	DES+POD	23	+	+	+	-17	= 6%
Cantar	CAR	10	+10	+	+		= 20%
Trucos de Manos	DES	13	+	+	+	-17	= -4%
Sigilo	DES+10-TAM	-3	+	+	+	-17	= -20%
Esquivar	DES+10-TAM	-3	+	+	+	-17	= -20%
Arrojar	DES	13	+	+	+	-17	= -4%
Desarmado	FUE	16	+	+	+	-17	= -1%
ARMA BASE	FUE+DES	29	+	+	+	-17	= 22%
PROYECTIL BASE	DES	13	+	+	+	-17	= -4%

Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total
Tocar Instrumento	CAR	10	+0	+	+	= %
Rastrear	INT	13	+	+0	+	= %

**Equipo:** Petate, Cadena, 2 metros, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Carcaj, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Espada de guerra, Casco, Camisa de cota de anillos, Ropas de Lino y Lana, Arco compuesto, Lanza de caballería, Espada de guerra, Escudo de diana



## Gigante (20 años / 2m.):

Son Humanoides enormes y feos, con cierta preferencia por la carne humana. Son hoscos y poco dignos de confianza. Pueden llegar a medir hasta 38D6+6 (TAM 145), aun que pocos llegan a esa estatura. Asta los 15 años es difícil diferenciarlos de un niño humano ya que tienen tamaños semejantes, lo que sucede es que continúan creciendo a una tasa de 1D6 cada 5 años (incrementando tanto TAM como CON y FUE).

Recuerda que todo ataque cuerpo a cuerpo de seres con TAM menor que la mitad suya lanzarán 1D10 en vez del 1D20 para determinar la localización golpeada.

Son seres tercos por naturaleza.

Su movimiento también aumenta según su tamaño, cada 10 TAM que supere 20 aumenta un metro de movimiento.

Su piel es gruesa y endurece con los años, cada 5 años que tenga gana un punto de armadura en todas las localizaciones, y además no envejecen.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG	
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2	1-3	Pierna Derecha	4/7	
<b>FUE</b>	3D6+6	16	<b>R. Ataque</b>	10	4-6	Pierna Izquierda	4/7	
<b>CON</b>	3D6+6	16	<b>Mod. Daño</b>	+1D4	7-9	Abdomen	4/8	
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	4/9	
<b>TAM</b>	3D6+6	16	<b>P.A. Piel</b>	4	13-15	Brazo Derecho	4/6	
<b>INT</b>	3D6	10	<b>Movimiento:</b> 4m		16-18	Brazo Izquierdo	4/6	
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	4/7	
<b>CAR</b>	2D6	7						
<b>Rasgos:</b>								
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA	
Cachiporra		71%	1D6+1+1D2	2/6	P.A.		Malus	
Habilidades Básicas		Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias		DES	10	+	+	+	-	= 10%
Atletismo		FUE+DES	26	+	+	+	-	= 26%
Barquear		FUE	16	+	+	+	-	= 16%
Conducir		POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar		INT	10	+	+	+		= 10%
Primeros Auxilios		INT	10	+	+	+		= 10%
Influencia		CAR+10	17	+	+	+		= 17%
Saber (Animal)		INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Plantas)		INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Mundo)		INT	10	+	+	+		= 10%
Percepción		INT+POD	20	+10	+	+20		= 50%
Persistencia		POD+10	20	+30	+	+30		= 80%
Resistencia		CON+POD	26	+20	+10	+20		= 76%
Montar		DES+POD	20	+	+	+	-	= 20%
Cantar		CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos		DES	10	+	+	+	-	= 10%
Sigilo		DES+10-TAM	4	+	+	+	-	= 4%
Esquivar		DES+10-TAM	4	+	+	+	-	= 4%
Arrojar		DES	10	+10	+15	+20	-	= 55%
Desarmado		FUE	16	+	+	+	-	= 16%
ARMA BASE		FUE+DES	26	+	+	+	-	= 26%
PROYECTIL BASE		DES	10	+	+	+	-	= 10%
Habilidades Avanzadas		Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total	
Supervivencia		INT+POD	20	+	+0	+		= 20%
<b>Equipo:</b> Cachiporra								

## Grotaron:

Los arqueros Maidstonianos viven en las Montañas Maidstrone de la Fronela septentrional. No tienen cabeza, y su altura asta los hombros es de unos 3 m. donde debería estar el cuello de un humano poseen un tercer brazo. La boca grande y en forma de media luna se abre en lo alto del pecho, en el dorso de cada una de sus tres manos se abre un ojo amarillo el cual mira en dirección a los dedos. Son criaturas solitarias y las hembras no se diferencian.

Utilizan unos arcos enormes que sujetan con los dos brazos laterales mientras el central los tensa, debido a la posición de sus ojos esta posición es idónea para apuntar. Siempre procuran eludir el cuerpo a cuerpo, pero si se les obliga a el suelen coger un escudo con el brazo central y sendas garrotas con los laterales. Estos seres valoran la vida de las criaturas inteligentes así que normalmente no lucharán al menos que les reporte grandes beneficios o sea estrictamente necesario, a menudo se los alquila como mercenarios al triple de coste. No les gusta el fuego y toda su cultura gira en torno al Mamuth Montaña Dientes de Sable, un animal Extinto pero que se dice que estos seres pueden ver aun.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG	
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	4	1-3	Pierna Derecha	0/13	
<b>FUE</b>	3D6+24	34	<b>R. Ataque</b>	30	4-6	Pierna Izquierda	0/13	
<b>CON</b>	4D6+12	26	<b>Mod. Daño</b>	+2D8	7-9	Abdomen	0/14	
<b>DES</b>	2D6+18	25	<b>P. Magia</b>	10	10-12	Pecho	0/15	
<b>TAM</b>	3D6+30	41	<b>P.A. Piel</b>	6	13-15	Brazo Derecho	0/12	
<b>INT</b>	3D6	10	<b>Movimiento:</b> 4m		16-18	Brazo Izquierdo	0/12	
<b>POD</b>	3D6	10			19-20	Brazo Central	0/12	
<b>CAR</b>	2D6	7						
<b>Rasgos:</b> Tres Brazos.								
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA	
Arco Maidstoniano		75% -4	3D6+1D8	2/!5	Túnica de cuero duro		2	
Garrote troll		59% -4	2D8+2D8	4/16				
Escudo torre		59% -4	1D6+2D8	12/18	P.A.	8	Malus -4	
Habilidades Básicas		Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias		DES	25	+	+	+	-4	= 21%
Atletismo		FUE+DES	59	+	+10	+	-4	= 65%
Barquear		FUE	34	+	+	+	-4	= 30%
Conducir		POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar		INT	10	+	+	+		= 10%
Primeros Auxilios		INT	10	+	+	+		= 10%
Influencia		CAR+10	17	+	+	+		= 17%
Saber (Animal)		INT	10	+	+5	+		= 15%
Saber (Plantas)		INT	10	+	+	+		= 10%
Saber (Mundo)		INT	10	+	+	+		= 10%
Percepción		INT+POD	20	+10	+10	+20		= 60%
Persistencia		POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia		CON+POD	36	+	+	+		= 36%
Montar		DES+POD	35	+	+	+	-4	= 31%
Cantar		CAR	7	+	+	+		= 7%
Trucos de Manos		DES	25	+	+	+	-4	= 21%
Sigilo		DES+10-TAM	-6	+	+	+	-4	= -10%
Esquivar		DES+10-TAM	-6	+	+5	+30	-4	= 25%
Arrojar		DES	25	+10	+	+	-4	= 31%
Desarmado		FUE	34	+	+	+	-4	= 30%
<b>ARMA BASE</b>		FUE+DES	59	+	+	+	-4	= 55%
<b>PROYECTIL BASE</b>		DES	25	+	+	+	-4	= 21%
Habilidades Avanzadas		Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total	
Idioma (Aldryani)		INT	10	+0	+	+	= 10%	
Moldear Runas		POD+CAR	17	+0	+	+	= 17%	
Rastrear		INT	10	+	+0	+20	= 30%	
<b>Equipo:</b> Saco, grande, Equipo de escalada, Flechas (20), Túnica de cuero duro, Garrote troll, Arco Maidstoniano, Garrote troll, Escudo torre								

## Hijo del Viento:

Son muy semejantes a los humanos a excepción de de sus magníficas alas emplumadas, gracias a las que pueden volar. Solo se encuentran en los lindes de Los Yermos.

Desdennan el uso de armaduras y el combate cuerpo a cuerpo, por lo que emplean armas arrojadas y conjuros ofensivos siempre que les es posible. Son seres claustrofóbicos y procuran no entrar nunca bajo tierra y rara vez penetran bajo techados.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe		PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-2	Pierna Derecha	0/4
<b>FUE</b>	2D6	7	<b>R. Ataque</b>	15	3-4	Pierna Izquierda	0/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	-1D4	5-7	Abdomen	0/5
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	13	8-10	Pecho	0/6
<b>TAM</b>	2D6	7	<b>P.A. Piel</b>	0	11-12	Ala Derecha	0/3
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 4m (13m volando)		13-14	Ala Izquierda	0/3
<b>POD</b>	2D6+6	13			15-16	Brazo Derecho	0/3
<b>CAR</b>	2D6+6	13			17-18	Brazo Izquierdo	0/3
<b>Rasgos:</b>					19-20	Cabeza	0/4
Armas		Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras		PA
Espada ropera		23%	1D8-1D4	3/8			
Honda		51%	1D6-1D4	1/2			
Nanginata		28%	2D6+2-1D4	2/10	P.A. Malus		
Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Atletismo	FUE+DES	23	+10	+10	+30	-	= 73%
Barquear	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	23	+	+	+		= 23%
Saber (Animal)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+10	+	+		= 23%
Percepción	INT+POD	26	+10	+10	+		= 46%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	29	+	+	+	-	= 29%
Cantar	CAR	13	+10	+	+		= 23%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Sigilo	DES+10-TAM	19	+	+	+	-	= 19%
Esquivar	DES+10-TAM	19	+20	+10	+30	-	= 79%
Arrojar	DES	16	+10	+	+10	-	= 36%
Desarmado	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
ARMA BASE	FUE+DES	23	+	+	+	-	= 23%
PROYECTIL BASE	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres		Total
Oratoria	POD + CAR	26	+0	+	+		= 26%
Moldear Runas	POD + CAR	26	+	+0	+		= 26%

**Equipo:** proyectiles de Honda (20), Joyería y Abalorios, Espada ropera, Honda, Nanginata

## Jinete de los Colmillos (Medio-Troll):

Se desconoce el origen de esta raza, pero es evidente de que hay parte de humano y de troll en ellos.

Su principal religión, el Culto del Colmillo Sangriento, exige que beban regularmente sangre y que lleven a cabo otros tipos de abominaciones.

Utilizan por monturas Jabalíes Gigantes, Tanto ellos como sus semi-salvajes monturas viven en bosques de montaña, desde donde salen para saquear tierras vecinas y para trabajar de mercenarios.

Las ruinas de su antiguo templo, la Columna de Marfil, se levanta en el Paso del Dragón.

Estos seres han aprendido a ponerse de pie sobre los estribos y pelear con la Lanza de caballería a 2 manos sobre sus monturas, suelen llevar 2 lanzas por si pierden una durante la carga.

Adoran principalmente a tres deidades: un Heroe de la Edad de Plata, a un demonio de la oscuridad, y a un jabalí salvaje de tamaño descomunal.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG
<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>				
<b>FUE</b>	2D6+6	13	<b>R. Ataque</b> 2	1-3	Pierna Derecha	1/6
<b>CON</b>	2D6+6	13	<b>Mod. Daño</b> 12	4-6	Pierna Izquierda	1/6
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b> +1D2	7-9	Abdomen	3/7
<b>TAM</b>	2D6+6	13	<b>P.A. Piel</b> 10	10-12	Pecho	3/8
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 4m	13-15	Brazo Derecho	1/5
<b>POD</b>	3D6	10		16-18	Brazo Izquierdo	1/5
<b>CAR</b>	1D6	3		19-20	Cabeza	5/6

**Rasgos:** Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Lanza de caballería	48% -15	1D10+2+1D2	2/10	Pantalones de cuero	1
Lanza larga	48% -15	1D10+1D2	2/10	Camisa de cuero	1
Bola y cadena	23% -15	1D6+1+1D2	4/8	Túnica de cuero duro	2
				Casco	5
				P.A. 5	Malus -15

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-15	= -5%
Atletismo	FUE+DES	23	+	+	+	-15	= 8%
Barquear	FUE	13	+	+	+	-15	= -2%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	3	+	+	+		= 3%
Saber (Animal)	INT	13	+15	+	+		= 28%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+10	+	+		= 33%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	20	+20	+15	+	-15	= 40%
Cantar	CAR	3	+	+	+		= 3%
Trucos de Manos	DES	10	+10	+	+	-15	= 5%
Sigilo	DES+10-TAM	7	+	+5	+	-15	= -3%
Esquivar	DES+10-TAM	7	+	+	+	-15	= -8%
Arrojar	DES	10	+	+	+	-15	= -5%
Desarmado	FUE	13	+	+10	+	-15	= 8%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	23	+	+	+	-15	= 8%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	10	+	+	+	-15	= -5%

Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total
Rastrear	INT	13	+0	+	+	= 13%
Oficio (Curtidor)	INT	13	+0	+	+	= 13%

**Equipo:** Jabalí Gigante Entrenado, Cuchillo, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Pedernal y yesca, Cuerda, 10m, Manta, Pantalones de cuero, Camisa de cuero, Túnica de cuero duro, Casco, Lanza de caballería, Lanza larga, Bola y cadena

## Ogro (Bárbaro){Guerrero}:

Tienen un aspecto y tamaño semejante a los humanos, aunque sus dientes son más puntiagudos como los de los animales carnívoros. Comen todo tipo de seres inteligentes y son esencialmente malignos. Son muy fuertes y procuran integrarse dentro de la sociedad humana. Suelen mantener en secreto su verdadera identidad y abandonarse a sus tendencias caníbales solo en secreto o cuando nadie puede oponerse a ellos. Son raros y suelen tener un aspecto agradable y ser hasta guapos. Las hembras tienen las mismas características que los varones, por ello suelen ser más altas que las humanas.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2		
<b>FUE</b>	2D6+12	19	<b>R. Ataque</b>	12	1-3	Pierna Derecha 0/6
<b>CON</b>	2D6+6	13	<b>Mod. Daño</b>	+1D4	4-6	Pierna Izquierda 0/6
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	13	7-9	Abdomen 0/7
<b>TAM</b>	2D6+6	13	<b>P.A. Piel</b>	0	10-12	Pecho 0/8
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 4m		13-15	Brazo Derecho 0/5
<b>POD</b>	2D6+6	13			16-18	Brazo Izquierdo 0/5
<b>CAR</b>	3D6+3	13			19-20	Cabeza 0/6

### Rasgos:

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Espada bastarda	29% -17	1D8+1D4	4/12	Ropas de Lino y Lana	0
Escudo de diana	59% -17	1D6+1D4	8/12	Camisa de cota de anillos	3
Hacha de batalla	79% -17	1D6+1+1D4	3/8	Casco	5
Arco compuesto	49% -17	1D10+1D4	2/5	P.A. 5 Malus -17	

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+	+	+	-17	= -7%
Atletismo	FUE+DES	29	+10	+	+20	-17	= 42%
Barquear	FUE	19	+	+	+	-17	= 2%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	23	+	+	+		= 23%
Saber (Animal)	INT	13	+5	+	+		= 18%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	26	+5	+5	+		= 36%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	26	+10	+5	+10		= 51%
Montar	DES+POD	23	+5	+	+	-17	= 11%
Cantar	CAR	13	+	+	+		= 13%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-17	= -7%
Sigilo	DES+10-TAM	7	+5	+	+	-17	= -5%
Esquivar	DES+10-TAM	7	+	+	+	-17	= -10%
Arrojar	DES	10	+	+	+	-17	= -7%
Desarmado	FUE	19	+	+	+10	-17	= 12%
ARMA BASE	FUE+DES	29	+	+	+	-17	= 12%
PROYECTIL BASE	DES	10	+	+	+	-17	= -7%

**Equipo:** Petate, Cadena, 2 metros, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Carcaj, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Espada de guerra, Casco, Camisa de cota de anillos, Ropas de Lino y Lana, Hacha, Lanza larga, Hacha de batalla, Martillo de armas, Espada bastarda, Arco compuesto, Jabalina, Escudo de diana

## Tritónido {Joven Vagabundo}:

Son anfibios, Al principio son como renacuajos enormes, tras 3 años pasan a la siguiente fase, el Tritónido Joven, aún asexual. En esta forma viajan de allá para acá y ban acumulando agua en sus colas para cuando lleguen a lugares secos. Este estado dura unos 30 años al final del cual vuelve a su tierra natal, se desarrolla y pasa a su última fase, la sexual, a partir de entonces vive en cualquiera de los pueblos secretos acuáticos de los Tritónidos cuidando renacuajos gigantes.

En ocasiones son usados como esclavos por los Dragonuts, Viven principalmente en Maniria. Los Tritónidos Jóvenes aún sin aparear viven en Prax y los cauces de los ríos de Ralios.

Su forma mas usual es de unos seres bípedos, con coma y la cara semejante a una rana con ojos saltones.

Cuando un Tritónidos llega a su fase sexual se producen unos cambios en su organismo, lo cual implica una pérdida de resistencia (CON -1D6), y un aumento de su carisma a ojos de sus congéneres (CARx2 solo a ojos se otros Tritónidos).

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG	
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3	1-2	Cola	0/4
<b>FUE</b>	3D6	10	<b>R. Ataque</b>	13	3-4	Pierna Derecha	0/4
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	-1D2	5-6	Pierna Izquierda	0/4
<b>DES</b>	2D6+6	13	<b>P. Magia</b>	10	7-9	Abdomen	0/5
<b>TAM</b>	2D6	7	<b>P.A. Piel</b>	0	10-12	Pecho	0/6
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 3m(5m Nadando)		13-15	Brazo Derecho	0/3
<b>POD</b>	3D6	10			16-18	Brazo Izquierdo	0/3
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza	0/4

**Rasgos:** Nadador Excelente

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Tridente	48%	3D3-1D2	4/10		
Honda	28%	1D6-1D2	1/2		
Rodela	23%	1D4-1D2	5/8	P.A.	Malus

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	13	+	+	+	-	= 13%
Atletismo	FUE+DES	23	+15	+5	+10	-	= 53%
Barquear	FUE	10	+	+	+	-	= 10%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+	+	+		= 13%
Percepción	INT+POD	23	+20	+10	+30		= 83%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+	+	+		= 20%
Montar	DES+POD	23	+	+	+	-	= 23%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-	= 10%
Sigilo	DES+10-TAM	16	+15	+5	+10	-	= 46%
Esquivar	DES+10-TAM	16	+10	+10	+10	-	= 46%
Arrojar	DES	13	+	+	+	-	= 13%
Desarmado	FUE	10	+	+	+	-	= 10%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	23	+	+	+	-	= 23%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	13	+	+	+	-	= 13%

Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total
Rastrear	INT	13	+0	+	+10	= 23%
Mecanismos	DES + INT	26	+	+0	+10	= 36%

**Equipo:** Saco, grande, Cuchillo de Piedra, Prollectiles de Honda (20), Cuerda, 10m, Anzuelo, Red

## Voralano (Elfo Negro){Cultivador de hongos}:

En realidad estos seres no son Aldryanis, aun que los clasifican como tal ya que no pertenecen al reino animal, sino que están emparentados con los hongos.

Son Pequeños y hermafroditas, los que son hermanos siempre mantienen comunicación telepática entre sí. Existen en toda Glorantha, en secretas cavernas subterráneas, en las tierras de los Troll, o en los raros bosques de setas existentes. De entre todos los elfos son los más raros de ver.

Su piel suele ser gris u oscura, sus miembros suelen parecer inflados, su apariencia general es blanda y regordeta, aunque cambian mucho su aspecto siempre son semejantes al tipo de hongo con el que están relacionados, por ejemplo los elfos de los champiñones y del musgo son muy diferentes, aun que todos son muy silenciosos y nunca envejecen.

En las tribus amenazadas por enemigos usan unas especies de cojines envenenados para defenderse, los Hesh, y su versión más pequeña para honda. El veneno más usado es la Poción Voralna, cuyo efecto es dormir a quien la toque (POT 70%) la naturaleza hongoide de los voralanos hace que sean inmunes a la mayor parte de las pociones y venenos que fabrican.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	3		
<b>FUE</b>	2D6	7	<b>R. Ataque</b>	15	1-3	Pierna Derecha 0/3
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	-1D4	4-6	Pierna Izquierda 0/3
<b>DES</b>	3D6+6	16	<b>P. Magia</b>	13	7-9	Abdomen 0/4
<b>TAM</b>	2D4	5	<b>P.A. Piel</b>	0	10-12	Pecho 0/5
<b>INT</b>	4D6	14	<b>Movimiento:</b>	4m	13-15	Brazo Derecho 0/2
<b>POD</b>	2D6+6	13			16-18	Brazo Izquierdo 0/2
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza 0/3

**Rasgos:** Sentido de la Vida, Visión Nocturna

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Hesh	7%	0	1/12		
Honda	16%	1D8   0	1/2	P.A.	Malus

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Atletismo	FUE+DES	24	+10	+	+10	-	= 44%
Barquear	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
Conducir	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Evaluar	INT	14	+	+	+		= 14%
Primeros Auxilios	INT	14	+	+10	+10		= 34%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	14	+	+	+		= 14%
Saber (Plantas)	INT	14	+	+	+		= 14%
Saber (Mundo)	INT	14	+	+	+		= 14%
Percepción	INT+POD	27	+10	+10	+		= 47%
Persistencia	POD+10	23	+	+	+		= 23%
Resistencia	CON+POD	23	+	+	+		= 23%
Montar	DES+POD	30	+	+	+	-	= 30%
Cantar	CAR	10	+	+	+		= 10%
Trucos de Manos	DES	16	+	+	+	-	= 16%
Sigilo	DES+10-TAM	21	+20	+10	+30	-	= 81%
Esquivar	DES+10-TAM	21	+15	+	+10	-	= 46%
Arrojar	DES	16	+5	+	+	-	= 21%
Desarmado	FUE	7	+	+	+	-	= 7%
<b>ARMA BASE</b>	FUE+DES	24	+	+	+	-	= 24%
<b>PROYECTIL BASE</b>	DES	16	+	+	+	-	= 16%

Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total
Saber (Pócimas)	INT	14	+0	+10	+20	= 44%
Saber (Hongos)	INT	14	+0	+10	+20	= 44%

**Equipo:** Saco, grande, Proyectiles de Honda (20), Hesh de honda (20), Herramientas del oficio, Poción Voralna, Hesh, Honda

## Waertagi {Marinero}:

Esta Raza fueron los marinos mas temidos de todo Glorantha en los tiempos del Alba, mas tarde fueron barridos por el Gran Bloqueo tras eliminar a los Aprendices de Dioses de Jrustela, pese a todo algunos sobrevivieron, sobretodo los que habitaban en el Archipiélago de Enlendrin, más allá de Elámle.

Semejan humanos normales, pero su piel suele tener un tono azulado o verdoso, incluso plateado, Muchos tienen membranas interdigitales en manos y pies.

Enferman y a veces mueren si pasan mucho tiempo en tierra, hay unas posibilidades acumulativas de 1% cada día de que contraigan una enfermedad a descripción del DJ.

Características		Atributos		D20	Localización de Golpe	PA/PG
	<i>dados</i>	<i>media</i>	<i>Acciones</i>	2		
<b>FUE</b>	3D6	10	<b>R. Ataque</b>	12	1-3	Pierna Derecha 1/5
<b>CON</b>	3D6	10	<b>Mod. Daño</b>	0	4-6	Pierna Izquierda 1/5
<b>DES</b>	3D6	10	<b>P. Magia</b>	10	7-9	Abdomen 1/6
<b>TAM</b>	2D6+6	13	<b>P.A. Piel</b>	0	10-12	Pecho 1/7
<b>INT</b>	2D6+6	13	<b>Movimiento:</b> 4m		13-15	Brazo Derecho 1/4
<b>POD</b>	3D6	10			16-18	Brazo Izquierdo 1/4
<b>CAR</b>	3D6	10			19-20	Cabeza 1/5

**Rasgos:** Nadador Excelente

Armas	Habilidad	Daño	PA/PG	Armaduras	PA
Sable	60% -7	1D6+1	5/8	Ropas de Lino y Lana	0
Machete	30% -7	1D3+2	3/8	Pieles impermeabilizadas	1
Arpón	20% -7	1D8+1	2/7		
Bola y cadena	20% -7	1D6+1	4/8	P.A. 1 Malus -7	

Habilidades Básicas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Malus	Total
Acrobacias	DES	10	+5	+10	+10	-7	= 28%
Atletismo	FUE+DES	20	+10	+10	+10	-7	= 43%
Barquear	FUE	10	+15	+10	+	-7	= 28%
Conducir	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Evaluar	INT	13	+	+	+		= 13%
Primeros Auxilios	INT	13	+	+	+		= 13%
Influencia	CAR+10	20	+	+	+		= 20%
Saber (Animal)	INT	13	+5	+	+		= 18%
Saber (Plantas)	INT	13	+	+	+		= 13%
Saber (Mundo)	INT	13	+10	+5	+		= 28%
Percepción	INT+POD	23	+	+	+		= 23%
Persistencia	POD+10	20	+	+	+		= 20%
Resistencia	CON+POD	20	+	+5	+10		= 35%
Montar	DES+POD	20	+	+	+	-7	= 13%
Cantar	CAR	10	+5	+	+		= 15%
Trucos de Manos	DES	10	+	+	+	-7	= 3%
Sigilo	DES+10-TAM	7	+	+	+	-7	= 0%
Esquivar	DES+10-TAM	7	+5	+	+	-7	= 5%
Arrojar	DES	10	+5	+	+30	-7	= 38%
Desarmado	FUE	10	+	+	+	-7	= 3%
ARMA BASE	FUE+DES	20	+	+	+	-7	= 13%
PROYECTIL BASE	DES	10	+	+	+	-7	= 3%

Habilidades Avanzadas	Características	Base	Cultura	Profesión	Libres	Total
Manejo de Barcos		10	+0	+10	+	= 20%
Oficio (Carpintero)		10	+0	+	+	= 10%
Saber (Astronomía)		10	+	+	+10	= 20%

**Equipo:** Garfio, Linterna, Aceite, frasco, Pértiga, 3m, Cuerda, 10m, Saco, grande, Cantimplora, Daga, Cuchillo, Ropas de Lino y Lana, Pieles impermeabilizadas, Hacha de batalla, Arpón, Maza ligera, Sable, Hacha, Bola y cadena, Machete