

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales										
Alory Loarin Gobernador	14	11	12	13	10	14	9	1-3	Pierna D	5	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Carg 27 CargMáx	54	Mov 4	RA 11	Acc 2																		
Arma	%	Daño+Mod		PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Espada Ropera	42	3+1		5/8																		
Daga	44	2+1		6/6		10	13-15	Brazo D	5	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
							16-18	Brazo I	5	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
							19-20	Cabeza	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Resistencia 25	1°Aux. 10	Atletismo 8	Desarmado -4	C. a C. 8			Moldear Runas 48															
Persistenc. 24	Evaluar 10	Acroba. -6	Arrojar -6	A.Distan. -6			S. Teología Esp. 78															
Percepción 24	S. Animal 62	Montar 78	Esquivar 14			Oratoria 66																
Influencia 19	S. Plantas 10	Barquear -4	Sigilo -7			I. Menetiano 79																
Cantar 9	S. Mundo 74	Conducir 24	Truc. Mano -6																			
Equipo: Ropas Nobles, Cota de anillos Encantada (+2PA), Daga Encantada (Reparación 2), Espada Ropera Encantada (Hoja Afilada 4), Cadena de Oro de Gobernador (2000p.), 200p.,																						
Rúnica: (48%) Curar 4, Luz 1. Divina: (78%) Curar Cuerpo 3, Ordenar a Caballo 3; Golpe de Relámpago 3. Notas: Iniciado de Sensu y Perang																						

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales										
Kerrek, agente de Aalory	15	16	19	15	14	16	11	1-3	Pierna D	1	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Carg 30 CargMáx	60	Mov 4	RA 17	Acc 4																		
Arma	%	Daño+Mod		PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	3	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Espada de Guerra	104	2+1		4/10																		
Daga	124	1+1		4/6		10	13-15	Brazo D	1	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Cuchillo (Arrojado)	93	0+1		4/4		20	16-18	Brazo I	1	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
							19-20	Cabeza	2	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Resistencia 32	1°Aux. 64	Atletismo 24	Desarmado 5	C. a C. 24			Moldear Runas 72															
Persistenc. 26	Evaluar 14	Acroba. 9	Arrojar 93	A.Distan. 9			S. Teología Esp. 92															
Percepción 91	S. Animal 14	Montar 25	Esquivar 88			Ingeniería 77																
Influencia 86	S. Plantas 14	Barquear 5	Sigilo 72			I. Menetiano 43																
Cantar 11	S. Mundo 65	Conducir 24	Truc. Mano 9																			
Equipo: Ropas de Lino y Lana, Pantalones de cuero, Camisa de cuero, Túnica de cuero duro, Capucha de cuero duro, Daga, Cuchillo, Anillo de resistencia a la Magia (+10 a las pruebas para resistir Conjuros), Disco de Plata (10p.), 100 p.																						
Magia Rúnica: (72%) Curar 3. Magia Divina: (92%) Berserk 2, Curar Herida 1, Escudo 3, Espada Auténtica 3. Notas: Iniciado de Perang																						

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales									
Cruella Vullen	15	14	17	9	16	18	17	1-3	Pierna D	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Carg 24 CargMáx	48	Mov 4	RA 17	Acc 3																	
Arma	%	Daño+Mod		PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Daga	82	1		4/6		10	10-12	Pecho	0	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Cuchillo (Arrojado)	79	0		4/4		20	13-15	Brazo D	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Látigo	102	1		3/4		3	16-18	Brazo I	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
							19-20	Cabeza	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia 32	S. Animal 16	Barquear 15	Truc.Manos 17	Desarm. 15			C. a C. 32		Moldear Runas 88												
Persistenc. 28	S. Plantas 16	Conducir 28	Atletismo 32	Arrojar 79			A.Distan. 17		S. Teología Esp. 98												
Percepción 85	S. Mundo 93	1°Aux. 16	Acroba. 17	Esquivar 84			I. Menetiano 84														
Influencia 97	Cantar 17	Evaluar 16	Montar 35	Sigilo 96																	
Equipo: Ropas Nobles, Daga, Cuchillo, Látigo, Brazaletes Encantados (Protección 2), Anillo Matriz Hechizo (15PM), Joyas (1700p.)																					
Magia Rúnica: (88) Contramagia3, Desmoralizar2, Ruptura1. Magia Divina: (98) Curar Herida2, Miedo2. Notas: Iniciada Mowta																					

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales									
Anacea, la Sanadora	9	11	13	10	14	13	11	1-3	Pierna D	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Carg 19	CargMáx 38	Mov 4	RA 14	Acc 3																	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Puño	9	0-1	1/																		
Daga	22	1-1	4/6	10	13-15	Brazo D	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
					16-18	Brazo I	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
					19-20	Cabeza	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Resistencia 24	Montar 26	1°Aux. 105	Cantar 11	C. a C. 22																	
Persistenc. 23	Conducir 23	Influencia 21	Truc. Mano 13	A.Distan. 13																	
Esquivar 13	Barquear 9	S. Animal 21	Sigilo 13	Curación 90																	
Atletismo 22	Acroba. 13	S. Plantas 90	Arrojar 13																		
Percepción 27	Evaluar 14	S. Mundo 21	Desarmado 9																		
Equipo: Mochila, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Equipo de curandero, Aceite, frasco, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Ropas de Lino y Lana																					
Notas: Esta Poseída, encubiertamente, por el espíritu de un Sanador muerto hace muchos siglos, que le proporciona: Magia Rúnica: (95%) Curación 6. Magia Divina: (100%) Curar Herida 1, Regenerar Miembros 2. (Hijas de la Noche Pag. 24)																					
Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales									
Bahar, el Tonto	18	18	10	18	8	18	8	1-3	Pierna D	2	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Carg 36	CargMáx 72	Mov 4	RA 9	Acc 2																	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	2	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Cuchillo	67	0+3	4/4	20	10-12	Pecho	2	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Puñetazo	111	0+3	1/7																		
Cabezazo	143	-1+3																			
Patada	94	1+3	19-20	Cabeza	2	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0					
Resistencia 36	Montar 28	1°Aux. 8	Cantar 8	C. a C. 28	Rastrear 83																
Persistenc. 28	Conducir 28	Influencia 18	Truc. Mano 10	A.Distan. 10	Saber (Llamar al Perro) 99																
Esquivar 2	Barquear 18	S. Animal 8	Sigilo 2																		
Atletismo 28	Acroba. 10	S. Plantas 8	Arrojar 97																		
Percepción 26	Evaluar 8	S. Mundo 8	Desarmado 143																		
Equipo: Ropas de lino y lana, Cuchillo.																					
Notas: La armadura es natural, un regalo de los Dioses (Hijas de la Noche Pag. 24)																					
Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales									
Estaval, el Joyero	11	14	11	13	15	13	11	1-3	Pierna D	1	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Carg 24	CargMáx 48	Mov 4	RA 13	Acc 2																	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	3	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Espada Ropera	47	3	3/8																		
Main Gauche	56	1	5/10	13-15	Brazo D	3	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0				
					16-18	Brazo I	3	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
					19-20	Cabeza	2	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Resistencia 27	Montar 8	1°Aux. 15	Cantar 11	C. a C. 6	Moldear Runas 59	Idioma (Élfico) 43															
Persistenc. 23	Conducir 23	Influencia 68	Truc. Mano 61	A.Distan. -5	S. Teología Esp. 94	Idiom. Menetiano 68															
Esquivar 21	Barquear 13	S. Animal 15	Sigilo -8																		
Atletismo -12	Acroba. -5	S. Plantas 15	Arrojar -5																		
Percepción 28	Evaluar 89	S. Mundo 54	Desarmado -5																		
Equipo: Ropas de Lino y Lana, Capucha de cuero duro, Pantalones de cuero, Camisa de cota de anillos, Anillo Mágico (Protección 4), Espada Ropera de Calidad, Main Gauche																					
Magia Rúnica: (95%) Coordinación 2, Detectar Enemigo 1, Glamour 3., Magia Divina: (100%) Curar Cuerpo 1, Escudo 1.																					
Notas: Iniciado de Sensu, Su fortuna excede los 50.000 p. (Hijas de la Noche Pag. 25)																					

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales														
Feldor, el Juglar	14	13	17	11	16	14	14	1-3	Pierna D	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0					
Carg 25	CargMáx 50	Mov 4	RA 17	Acc 3								4-6	Pierna I	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C								7-9	Abdomen	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Daga	85	1	4/6	10								10-12	Pecho	0	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Cuchillo (Arrojado)	90	0	4/4	20								13-15	Brazo D	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												16-18	Brazo I	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												19-20	Cabeza	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia 27	Montar 31	1°Aux. 16	Cantar 93	C. a C. 31								Tocar Lira	91													
Persistenc. 24	Conducir 24	Influencia 69	Truc. Mano 85	A.Distan. 17								Moldear Runas	68													
Esquivar 77	Barquear 14	S. Animal 16	Sigilo 78																							
Atletismo 74	Acroba. 81	S. Plantas 16	Arrojar 90																							
Percepción 83	Evaluar 16	S. Mundo 16	Desarmado 14																							
Equipo: Ropas de Lino y Lana, Daga, Cuchillo, Lira																										
Magia Rúnica: (95%) Coordinación 3, Curar 2, Luz. Notas: Fiel laico de Sensu. (Hijas de la Noche Pag. 25)																										

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales														
Haskal, el Sabio	11	14	11	13	17	19	11	1-3	Pierna D	9	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0					
Carg 24	CargMáx 48	Mov 4	RA 14	Acc 2								4-6	Pierna I	7	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C								7-9	Abdomen	12	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Daga	59	1	3/6	10								10-12	Pecho	13	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												13-15	Brazo D	8	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												16-18	Brazo I	10	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												19-20	Cabeza	14	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia 33	Montar 30	1°Aux. 17	Cantar 11	C. a C. 22								S. Astronomía	110	I. Menetiano	115											
Persistenc. 29	Conducir 29	Influencia 21	Truc. Mano 11	A.Distan. 11								S. Mineral	130	I. Shen	67											
Esquivar 43	Barquear 11	S. Animal 115	Sigilo 8											Ingeniería	125											
Atletismo 22	Acroba. 11	S. Plantas 107	Arrojar 11											Encantar	97											
Percepción 36	Evaluar 109	S. Mundo 111	Desarmado 11											Man. Magnitud	127											
Equipo: Ropas de Lino y Lana, Daga, Anillo Rúnico (Contramagia 6), Anillo Potenciador POD (12PM), Anillo Potenciador POD (16PM), Anillo de Invisibilidad (Invisible en la penumbra), 5D20 p.																										
Hechizos: <i>Estupefacción</i> (112), Neutralizar Magia (107), Parálisis (99), Resistencia al Daño (101), Tratar Heridas (123), Visión Mística (102). Notas: Tiene su cuerpo encantado lo que le otorga armadura natural. (Hijas de la Noche Pag. 26)																										

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales														
Kellan, el Ladrón	14	13	23	12	16	14	11	1-3	Pierna D	1	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0					
Carg 26	CargMáx 52	Mov 4	RA 20	Acc 4								4-6	Pierna I	1	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C								7-9	Abdomen	1	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Daga	87	1	4/6	10								10-12	Pecho	1	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												13-15	Brazo D	1	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												16-18	Brazo I	1	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												19-20	Cabeza	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia 27	Montar 31	1°Aux. 62	Cantar 11	C. a C. 31								I. Menetiano	40													
Persistenc. 24	Conducir 24	Influencia 95	Truc. Mano 106	A.Distan. 17																						
Esquivar 110	Barquear 14	S. Animal 16	Sigilo 98																							
Atletismo 82	Acroba. 94	S. Plantas 16	Arrojar 93																							
Percepción 103	Evaluar 73	S. Mundo 65	Desarmado 8																							
Equipo: Pantalones de cuero, Camisa de cuero, Daga, cuchillo, Anillo Mágico (brilla si hay una trampa a 10cm), 2 dosis de Cicuta, 10 p. (H.N. 26)																										

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales									
Mama Cronk, posadera	13	14	13	16	12	14	7	1-3	Pierna D	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Carg 29 CargMáx	58	Mov 4	RA 13	Acc 3																	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	0	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Cazo	91	3+1	4/4	10	10-12	Pecho	0	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Daga	40	1+1	4/6	10	13-15	Brazo D	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Cabezazo	59	-1+1			16-18	Brazo I	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
					19-20	Cabeza	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Resistencia 28	Montar 27	1°Aux. 12	Cantar 7	C. a C. 26	Moldear Runas 70																
Persistenc. 24	Conducir 24	Influencia 74	Truc. Mano 13	A.Distan. 13																	
Esquivar 32	Barquear 13	S. Animal 12	Sigilo 7																		
Atletismo 26	Acroba. 13	S. Plantas 12	Arrojar 56																		
Percepción 26	Evaluar 46	S. Mundo 12	Desarmado 59																		

Equipo: Ropas de Lino y Lana, Daga, Cazo.

Magia Rúnica: (70%) Desmoralizar 2, Fuerza 2. **Notas:** Fiel laico de Sensu. Es la regente de la Posada El Jabalí Negro (Hijas de la Noche Pag. 27)

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales									
Rilk, el Charlatán	9	11	12	9	10	11	9	1-3	Pierna D	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Carg 18 CargMáx	36	Mov 4	RA 11	Acc 2																	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Daga	36	-1	4/6	10	10-12	Pecho	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Puñetazo	31	0-1	1/3			13-15	Brazo D	0	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
					16-18	Brazo I	0	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
					19-20	Cabeza	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Resistencia 22	Montar 23	1°Aux. 10	Cantar 9	C. a C. 20																	
Persistenc. 21	Conducir 21	Influencia 19	Truc. Mano 12	A.Distan. 12																	
Esquivar 28	Barquear 9	S. Animal 10	Sigilo 13																		
Atletismo 21	Acroba. 12	S. Plantas 10	Arrojar 12																		
Percepción 21	Evaluar 10	S. Mundo 10	Desarmado 9																		

Equipo: Ropas de Lino y Lana, Daga, 12 p. (Hijas de la Noche Pag. 27)

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales									
Shetessie, la "Madame"	9	14	15	13	13	13	13	1-3	Pierna D	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Carg 22 CargMáx	44	Mov 4	RA 14	Acc 3																	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C	7-9	Abdomen	0	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Daga	72	1	4/6	10	10-12	Pecho	0	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Cuchillo (Arrojado)	62	0	4/4	20	13-15	Brazo D	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
					16-18	Brazo I	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
					19-20	Cabeza	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
Resistencia 27	Montar 28	1°Aux. 13	Cantar 13	C. a C. 24	Moldear Runas 64																
Persistenc. 23	Conducir 23	Influencia 59	Truc. Mano 47	A.Distan. 15	S. Teología Esp. 99																
Esquivar 39	Barquear 9	S. Animal 13	Sigilo 12	I. Élfico 32																	
Atletismo 24	Acroba. 15	S. Plantas 13	Arrojar 62	I. Menetiano 38																	
Percepción 64	Evaluar 13	S. Mundo 13	Desarmado 9																		

Equipo: Ropas de Lino y Lana, Daga, Cuchillo, Anillo Encantado Ligadura (Espíritu : INT12, POD10 M.Runas50%: Confundir 2, Contramagia 4, Protección 4), Joyería barata (120 p.) (Hijas de la Noche Pag. 27)

Magia Rúnica: (64%) Curar 4, Glamour 6. **Magia Divina:** (99%) Curar Herida 1, Golpe de Relámpago 1. **Notas:** Iniciada Sensu. Fortuna 20.000p.

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales														
Skaftor, el apestado	10	6	11	8	11	12	7	1-3	Pierna D	0	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0					
Carg 18	CargMáx 36	Mov 4	RA 11	Acc 2								4-6	Pierna I	0	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C								7-9	Abdomen	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Daga		1-1	4/6	10								10-12	Pecho	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Puñetazo		0-1	1/2	20								13-15	Brazo D	0	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												16-18	Brazo I	0	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
												19-20	Cabeza	0	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia 18	Montar 23	1°Aux. 11	Cantar 7	C. a C. 21																						
Persistenc. 22	Conducir 22	Influencia 17	Truc. Mano 11	A.Distan. 11																						
Esquivar 32	Barquear 10	S. Animal 11	Sigilo 75																							
Atletismo 21	Acroba. 11	S. Plantas 11	Arrojar 11																							
Percepción 86	Evaluar 11	S. Mundo 11	Desarmado 10																							
Equipo: Ropas de Lino y Lana, Daga.																										
Notas: 40% de contagiar sus parásitos (ASP-1D4+2), si hace daño Contagia: D100: 01-65 Escalofríos Insidiosos, 66-80 Fiebre Cerebral, 81-90 Degeneración del Espíritu, 91-95 Convulsiones, 96-98 Tira 2, 99-00 Tira 3. (Hijas de la Noche Pag. 28)																										

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales														
Trover, el Herrero	17	18	16	13	13	15	10	1-3	Pierna D	1	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0					
Carg 30	CargMáx 60	Mov 4	RA 15	Acc 3								4-6	Pierna I	1	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C								7-9	Abdomen	2	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Martillo	86	0+1	1/2	10								10-12	Pecho	2	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Puñetazo	97	0+1	1/6	20								13-15	Brazo D	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Lucha	84	Tabla de Presa								16-18	Brazo I	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
												19-20	Cabeza	0	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia 33	Montar 27	1°Aux. 13	Cantar 10	C. a C. 29								S. Mineral 83														
Persistenc. 25	Conducir 25	Influencia 20	Truc. Mano 12	A.Distan. 12								Oficio (Herrero) 96														
Esquivar 53	Barquear 13	S. Animal 13	Sigilo 9								Mecanismos 94															
Atletismo 29	Acroba. 12	S. Plantas 13	Arrojar 79								Ingeniería 92															
Percepción 28	Evaluar 13	S. Mundo 13	Desarmado 13																							
Equipo: Delantal de Cuero, Pantalones de cuero, Túnica de cuero, Martillo. (Hijas de la Noche Pag. 29)																										

Personaje	FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales														
Velyn, el Traficante	10	9	11	12	15	15	13	1-3	Pierna D	4	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0					
Carg 22	CargMáx 44	Mov 4	RA 13	Acc 2								4-6	Pierna I	4	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Arma	%	Daño+Mod	PA/PG	Alc	C								7-9	Abdomen	6	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Espada Ropera	49	2	3/8								10-12	Pecho	6	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Main Gauche	57	1	5/10								13-15	Brazo D	4	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
											16-18	Brazo I	4	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
											19-20	Cabeza	5	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
Resistencia 24	Montar -3	1°Aux. 15	Cantar 13	C. a C. -8								I. Élfico 42														
Persistenc. 25	Conducir 25	Influencia 23	Truc. Mano 18	A.Distan. -18								I. Enano 29														
Esquivar 21	Barquear -15	S. Animal 15	Sigilo -20								I. Menetiano 61															
Atletismo -8	Acroba. -19	S. Plantas 15	Arrojar -18								Moldear Runas 67															
Percepción 30	Evaluar 15	S. Mundo 15	Desarmado -19								S. Teología Esp. 92	(H.N. 29)														
Equipo: Túnica de cuero duro, Falda de cota de escamas, Camisa de cota de escamas, Casco, Espada Ropera Encantada (Cuchilla Afilada 3), 500p.																										
Magia Rúnica: (67%) Curar 2, Encontrar Enemigos 1, Protección 2. Magia Divina: (92%) Escudo 3. Notas: Un Encantamiento Especial ha incrementado en 2 sus PG, Iniciado de Sensu, Los Lugares donde lleva a cabo sus negocios están protegidos por un encantamiento de Guardia 3.																										

Personaje		FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales										
Guardias de Cruella		14	13	17	13	13	14	11	1-3	Pierna D	3	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Carg	27	CargMáx	54	Mov	4	RA	15	Acc	3	4-6	Pierna I	3	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Arma		%	Daño+Mod		PA/PG		Alc	C	7-9	Abdomen	3	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Espada de Guerra		98	2+1		4/10				10-12	Pecho	3	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Daga		92	1+1		4/6		10		13-15	Brazo D	3	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Ballesta Ligera		91	4+1		2/5		100	2	16-18	Brazo I	3	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
									19-20	Cabeza	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia	27	1°Aux.	13	Atletismo	78	Desarmado	-9	C. a C.	8	Moldear Runas		58											
Persistenc.	24	Evaluar	13	Acroba.	-6	Arrojar	-6	A.Distan.	-6	S. Teología Esp.		86											
Percepción	83	S. Animal	13	Montar	8	Esquivar	79																
Influencia	21	S. Plantas	13	Barquear	-9	Sigilo	65																
Cantar	11	S. Mundo	13	Conducir	24	Truc. Mano	-6																
Equipo: Falda de cota de anillos, Camisa de cota de anillos, Casco, Daga, Espada de Guerra, Ballesta Ligera, 3D6 p.																							
Magia Rúnica: (58%) Hoja Afilada 3, Curar 2. Magia Divina: (86%) Curar Herida 2, Espada Auténtica 3. Notas: Iniciado de Perang																							

Personaje		FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales										
Esclavas		9	12	13	8	12	11	12	1-3	Pierna D	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Carg	17	CargMáx	34	Mov	4	RA	13	Acc	3	4-6	Pierna I	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Arma		%	Daño+Mod		PA/PG		Alc	C	7-9	Abdomen	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Cuchillo			0-1		4/4		20		10-12	Pecho	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Cuchillo (Arrojado)			0-1		4/4		20		13-15	Brazo D	0	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
									16-18	Brazo I	0	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
									19-20	Cabeza	0	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia	23	1°Aux.	12	Atletismo	22	Desarmado	9	C. a C.	22	Saber (Gritar)		100											
Persistenc.	21	Evaluar	12	Acroba.	13	Arrojar	13	A.Distan.	13														
Percepción	38	S. Animal	12	Montar	24	Esquivar	17																
Influencia	22	S. Plantas	12	Barquear	9	Sigilo	43																
Cantar	12	S. Mundo	12	Conducir	21	Truc. Mano	13																
Equipo: Ropas de Lino y Lana, Cuchillo.																							

Personaje		FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	CAR	D20	Localiz.	PA	PG	PG Actuales										
El Ermitaño del Arbol		13	14	15	13	16	21	10	1-3	Pierna D	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Carg	26	CargMáx	52	Mov	4	RA	16	Acc	3	4-6	Pierna I	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Arma		%	Daño+Mod		PA/PG		Alc	C	7-9	Abdomen	0	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Puño		70	1+1		2/5				10-12	Pecho	0	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Patada		70	2+1						13-15	Brazo D	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
									16-18	Brazo I	0	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
									19-20	Cabeza	0	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	
Resistencia	35	1°Aux.	95	Atletismo	28	Desarmado	13	C. a C.	28	Artes Marciales		70											
Persistenc.	31	Evaluar	16	Acroba.	15	Arrojar	15	A.Distan.	15	Moldear Runas		105											
Percepción	37	S. Animal	90	Montar	36	Esquivar	87																
Influencia	20	S. Plantas	165	Barquear	13	Sigilo	12																
Cantar	10	S. Mundo	110	Conducir	31	Truc. Mano	15																
Equipo: Ropas de Lino y Lana, Anillo Encantado (Ruptura 3), Cayado Encantado (Curar 12)																							
Magia Rúnica: (105%) Confundir 2, Contramagia 13. Fetch del Ermitaño: INT13 POD73 Moldear Runas 75% Protección 13. Espíritus Controlados por el Fetch: Bailarín (Espíritu de magia INT12 POD14 Luz 1, Reparar 4), Pájaro de Fuego (Salamandra FUE38 TAM9m3 POD30 PG79), Mota (Espíritu de Magia INT10 POT12 Desmoralizar 2, Detectar Agua 1), Centelleo (Espíritu de POD INT3 POD 17).																							