

VALOR BASE DE HABILIDAD

Abrir Cerraduras	9
Advertir/Notar	13
Artesanía	8
Atletismo	12
Callejeo	12
Carisma	17
Coraje	14
Cultura	10
Dedución	9
Engaño	16
Falsificación	14
Intimidar	13
Juego	15
Juego de Manos	14
Lengua: Norteño	14
Lengua: Antigua	10
Lengua: Enanés	10
Negociar	14
Pelea	11
Percepción Humana	16
Persuasión	17
Preparar Trampas	11
Proezas de Fuerza	13
Resistencia	13
Resistir Coacción	17
Resistir Magia	12
Sigilo	15
Supervivencia	12

RESISTENCIAS

—

INMUNIDADES

—

VULNERABILIDADES

Veneno de Ahorcado

VALOR BASE PARA ESQUIVAR 13**VALOR BASE PARA REPOSICIONARSE** 12**RECOMPENSA**

Varias cuentas por saldar en tabernas

BOTÍN

Carreta con Mula

Hasta 5.000 Coronas en Artículos

1250 Coronas en efectivo

1d6 Objetos Cotidianos

Herramientas de Ladrón

Botella de Licor Enano

20 Saetas de Ballesta

5 Saetas de Punta Ancha

5 Saetas Punzón

**Fácil
Complejo****INTELIGENCIA***Racional***SENTIDOS**

INT 6

REF 7

DES 9

TCO 7

MOV 5

EMP 9

TÉC 7

VOL 8

SUE 10

ATU 7

CARR 15

SAL 3

AGU 35

EST 90

REC 7

PV 35

**ARMADURA**Gambesón con Forro y
Pantalón con Forro**CP DE LA
ARMADURA**

8

**BONIFICADOR
RACIAL**

+2

Rodolf Kazmer

Opinión Generalizada (DO de Cultura 13)

No se sabe mucho de Rodolf Kazmer y tengo entendido que intenta que la cosa siga así, je. Ese hijoputa va rondando por los Reinos del Norte y por los estaos vasallos nilfgaardianos merca-deando y vendiendo cosas a revolucionarios y a tíos que estén por la labor de clavárselas a los negros. ¡Si te digo la verdad, pa mí es un héroe de los güenos! Bué, Rodolf pué ser la hostia amable si lencuentras en la taberna adecuá pero mejor que tandes con ojo. ¡Por lo que me cuentan, es un scoia'tael hasta la médula y siempre tiene un comando delfos o denanos a una hora a vuelo de pájaro! No es la clase denano con el que querría vérmelas.

- Rodolf Kazmer

Conocimientos y Conducta (DO de Cultura 16)

Rodolf Kazmer es un destacado proveedor de los rebeldes del Norte y un contrabandista de notable pericia. Nació en Maribor, en una familia de enanos que acababa de abandonar Mahakam, por lo que Rodolf siempre se ha considerado temerario y nunca ha colaborado con los scoia'tael. Aunque se ha enfrentado al racismo en todo el Norte, sigue creyendo que los scoia'tael son insensatos confundidos que se han dejado llevar por su ira. Rodolf cree que los humanos y los no humanos pueden coexistir siempre que sigan matándose entre sí.

Rodolf ha estado en combate en ambas Guerras del Norte y, durante su servicio militar, ha desarrollado una considerable destreza con la ballesta así como con el hacha enana. Este enano ha ejercido como explorador de avanzadilla, guerrillero, ballestero de vanguardia y tirador, pero nunca ha afirmado ser un gran guerrero. Las verdaderas aptitudes de Rodolf son el comercio y la coacción.

Tras el final de la Segunda Guerra del Norte, Rodolf retomó una vida de negocios y empezó a viajar por los Reinos del Norte comprando, vendiendo y apostando de forma intensiva. Cuando estalló la Tercera Guerra del Norte, Rodolf adaptó sus habilidades para el contrabando y empezó a apoyar a las asediadas tropas norteñas con comida, armaduras, armas y lo que quiera que pudiera escamotear en las ciudades ocupadas o sitiadas. Rodolf pide una pequeña comisión a los soldados a los que apoya, pero esta es insignificante en comparación con los precios que ofrece a los clientes casuales.

ARMAS							
Nombre	VB de Ataque	Tipo	Daño	Fiab.	Alcance	Efecto	ATA
Puñal	12	C/P	2d6+4	10	N/A	Sangrar (25%)	2
Ballesta Pesada Enana	19	P	5d6	15	300 m.	Recarga Lenta	1
Hacha Enana	15	C	5d6+5	15	N/A		2
Puñetazo	11	C	1d6+2	N/A	N/A	No Letal	2
Patada	11	C	1d6+6	N/A	N/A	No Letal	1

TROTAMUNDOS (15)

Como acción, Rodolf puede realizar una tirada de Trotamundos con una DO determinada por el DJ para intentar rebuscar entre los recuerdos de sus viajes y evocar algún dato sobre un objeto, cultura o zona concretos.

OPCIONES (13)

Al comprar un objeto, Rodolf puede dedicar una Acción para realizar una tirada de **Opciones** con una DO establecida por el DJ. Si la supera, Rodolf encuentra a otra persona que vende el mismo artículo por la mitad de precio. Cuanto más escaso sea un objeto, mayor debería ser la DO. **Opciones** no afecta a reliquias ni a objetos únicos, experimentales o de brujo.

CONEXIONES (14)

La primera vez que llega a una población, Rodolf puede dedicar una acción a hacer una tirada de **Conexiones** con una DO basada en el tamaño de la población (ver página 69 del Libro Básico). En caso de éxito, su reputación en dicho lugar aumenta en tantos puntos como la mitad del margen por el que superase la DO. El efecto dura 1d6 semanas.

PAJARITOS (16)

Como acción, Rodolf puede realizar una tirada de **Pajaritos** con una DO que depende de la población en la que se encuentre (ver página 69 del Libro Básico) para obtener la ayuda de niños pobres o de vagabundos. Cada uno aporta un +1 a Callejeo, pero cada vez que consulte a un informante ha de pagarle 1 corona.

PERISTA (14)

Como acción, Rodolf puede realizar una tirada de **Perista** con una DO establecida por el DJ. Si la supera, vende dicho objeto (a precio de mercado) a un comprador que no hará preguntas y que no le delatará a la guardia.

DEUDA DE GUERRA (13)

Como acción, Rodolf puede realizar una tirada de **Deuda de Guerra** para convocar a un luchador que le deba un favor. Rodolf reparte el total de su tirada entre las 3 secciones de la tabla de Guerrero, (ver página 69 del Libro Básico). Dicho guerrero trabajará para él 4 días y acatará sin preguntar cualquier orden razonable que le dé.