



Isaac Tesuno

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin Clase 3

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Mee

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Sanas

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza +2
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +4
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☒ Arcanos +2
- ☐ Atletismo +2
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +4
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +3
- ☒ Supervivencia +4
- ☒ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d1

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Alba +5 1d4 +3 Cortante  
Ocaso +5 1d6 +3 cortante  
Testarazo +5 1d4 +2

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Hachas del Abuelo

- Corte

66 mana Max

Bolsa de cuero 5

3gp

5

Bolso?

Raíz Nocturna: Se puede usar para hacer

venenos de 1d4+2 de daño al contacto 7

gp

Despertar Negro: Raíz violeta la cual si se

crea una infusión con ella pone a dormir

al que la beba 1d4 horas. 18 gp

gp

Figura de madera del rostro de una

minita del principio

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

Pin de Petirrojo dorado

EQUIPO

Sin Clase Nivel 3:

Rasgos personalizados:

- Cornada

- Marca de cordero

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

Isaac Tesuno

NOMBRE DEL PERSONAJE

1,78m

APARIENCIA



APARIENCIA

Alba es un cuchillo seax, de unos 40 cm con unas runas que la vinculan con ocaso, una hacha. Mito contado por un viejo del pueblo. Había una vez, en tiempos olvidados, un remoto pueblo habitado por humanos corrientes. Durante muchos años, fueron acosados por un mal oscuro que los sumió en la más profunda miseria. Pero un día, un joven héroe (o tal vez era una valiente mujer, pues las historias se transforman con el paso del tiempo) se topó con un espíritu ancestral. Este ser etéreo otorgó al joven una fuerza celestial, capaz de iluminar el camino hacia la salvación tanto para él como para su pueblo, erradicando así todas las adversidades que los atormentaban. Tan monumental suceso dejó una huella en ese pueblo, obteniendo cuernos de carneros que les recuerdan su pasado.

NOTAS ADICIONALES

Las tierras de Hof eran algo vacías. Lo único que decoraba el lugar eran unas sierras en el horizonte y su gran ganado ovino (de ovejas). En ese pequeño pueblo de no más de 5000 habitantes, estaba Isaac de niño jugando en el prado junto a las ovejas con su grupo de amigos.  
-Soy una guerrera HeiRaider. No tendrán oportunidad, enemigos malvados- decía Jaz, una amiga de Isaac mientras movía un palo como si fuese una espada.  
-Ya basta, Jaz- dijo Isaac molesto por las palabras de Jaz -siempre eres la HeiRaider, nos toca a nosotros.- El juego de niños siguió hasta el anochecer. Era común que al terminar su hora de juego se reunieran para despedirse, pero esta vez fue algo especial. Ese anochecer hicieron una promesa entre todos de proteger al pueblo si se volvían HeiRaiders.  
Años después en la actualidad, Isaac se encontraba junto a su amigo Elias llevando a pastar a sus ovejas a

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Corrada:** Una tirada de ataque con tu cabeza de +5 al ataque y un daño de 1d4 + fue Contundente. Si en la tirada de ataque sacas 15 natural o más el enemigo queda desorientado.
- **Marca de cordero:** Puedes colocar una a cualquier criatura que este dispuesta (si es animal que se niega se realiza una tirada de trato con animales Ts 14). Tienes +3 a todas las tiradas de habilidad de SAB contra la criatura marcada y las tiradas de ataque se suma la SAB. La marca desaparece luego de 1d4 horas o si se

RASGOS