



Valeska Ingvarr (Casasvers.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin Clase 3

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

ValxnPadillx

JUGADOR

Sin Raza

ESPECIE

Neutral maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	+3
	16

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+5
<input type="radio"/> Historia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	0
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	0
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	+3
<input type="radio"/> Religión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+5
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13	+3	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d1

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadas Ingvarr	+5	1d6 +3 perforante
Torrente Sanguin...	0	1d8 +3 Cortante
Furia Encadenada	+2	1d6 Cortante
Jugo Lunar	0	1d4

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Alfanje, Daga, Espada corta

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Valeska Ingvarr (Casasvers.)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pelo corto y de un tono claro, sus ojos rojos eran marrones antes del despertar de su sangre. Lleva prendas ligeras para moverse con mayor facilidad, conformadas por un torso rojo de tela y una falda y chaleco, ambos de cuero. Lleva además un largos guantes de seda que terminan entre el codo y el hombro, con una especie de círculo metálico. Carga con cuatro fundas encima: Dos en su espalda y dos en sus caderas, si bien solo utiliza dos espadas.

APARIENCIA



APARIENCIA

PARTE 1: ORÍGENES

Francis Ingvarr y su esposa Emilia se encontraban acostados en dos camillas paralelas, en el cuartel de enfermería del clan. A diferencia de los días más movidos y llenos de batallas e invasiones al territorio, afuera estaba tranquilo, un viento apacigüante y suave movía un poco los arbustos y las hojas de los árboles. Dentro del cuartel, se estaban dando dos batallas: Ambas, por la vida. Emilia Ingvarr estaba partiendo a nadia más ni menos que su cuarto hijo, siendo asistida por el equipo de enfermeras y parteras. A no más de un metro, la camilla del viejo y moribundo Francis, al cuál no le quedaba mucho para conocer el letargo de su muerte. En la semana habría tenido contados ataques cardíacos, y su condición empeoró progresivamente: Primero sin poder caminar, luego una respiración forzosa, después a sufrir pequeños desmayos constantes y por último una

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Rasgo Humano: Como humano, te es más fácil desarrollar conocimientos. Obtenes dos competencias en pruebas de característica a elección.

► Cuchillas Gemelas: Dispones de dos filosas armas ligeras capaces de degollar a tus oponentes. Si impactas dos ataques con estas armas a un mismo objetivo en un mismo turno, ganas 1d4 extra al segundo daño.

► Baile del Filo: En todos tus turnos, debes superar una tirada de interpretación (1d2) para mantener el ritmo del Baile del Filo. En caso de éxito, puedes sumar tu modificador de Carisma a tu CA hasta tu siguiente prueba de Baile del Filo. En caso de falla, tu velocidad se reduce en 5 pies hasta la siguiente prueba.

► Maniobras de Combate: Al comienzo de tus turnos, lanza un dado de maniobra (1d4). En caso de sacar 4, puedes utilizar una maniobra de combate como acción gratuita en ese turno. Si tu Baile del Filo fue exitoso, puedes sacar también un 3.

► Mejora del Baile del Filo: Cuando superes la tirada de Baile del Filo, obtienes además +1 al modificador de Destreza.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS