



valeska ingvarr Casasvers.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin Clase 3

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

Valxn'Padiilx

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

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d1

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Espadas Ingvarr +5 1d6 +3 perforante
Torrente Sanquin... 0 1d8 +3 Cortante
Furia Encadenada +2 1d6 Cortante
Jugo Lunar 0 1d4

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

63 de maná

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Sin Clase Nivel 3:

Rasgos personalizados:

- Rasgo Humano
- Cuchillas Gemelas
- Baile del Filo
- Maniobras de Combate
- Mejora del Baile del Filo

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Alfanje, Daga, Espada corta

Idiomas:

Común

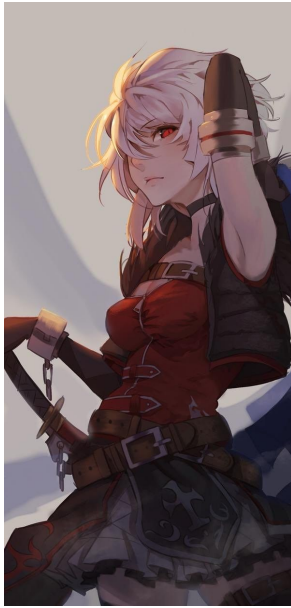
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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 largo guante 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: ORIGENES

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 apaciguante 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 pariendo a nada 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 cual no le quedaba mucho para conocer el letargo de su muerte. En la semana había tenido contados ataques cardíacos, y su condición empeoró progresivamente: Primero sin poder caminar, luego una respiración forzada, después a sufrir pequeños desmayos constantes y por último una

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Rasgo Humano: Como humano, te es más fácil desarrollar conocimientos. Obtienes 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 (12) 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.

