



Mikael Tanuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin Clase 4

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

- Personalizado -

TRASFONDO

Sanas

JUGADOR

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	9

DESTREZA	+4
	18

CONSTITUCIÓN	0
	11

INTELIGENCIA	+2
	14

SABIDURÍA	0
	11

CARISMA	+3
	16

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input type="radio"/> Constitución	0
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+6
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+5
<input type="radio"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	+4
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input type="radio"/> Religión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

## HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14	CA	+4	INICIATIVA	30	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 16

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d1

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+4	1d4 +4 perforante
Impulso	+4	1d4 +4
Daga de Humo	+4	1d4

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Marca
- Madriguera
- Impulso
- Daga de Humo
- 3PO
- Semilla milenaria
- vegetal rancio

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Mikael Tanuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

como en la imagen B), mide 1,72

APARIENCIA



APARIENCIA

Tiene mal el ciclo del sueño y por eso es mejor de noche

Me encuentro otra noche más en la taberna bebiendo con mi grupo después de una larga aventura.

-MESERA, UNOS TRagos MÁS DE SU HIDROMIEL MÁS FUERTE.

Grito nuestro confiable escudero Clint, sin tener ninguna pizca de vergüenza levantando su jarra de hidromiel aun sin acabar.

-¿Baja la voz, no queremos dejar una mala impresión apenas llegando a la ciudad?

Penny, la sanadora del grupo, siempre fue algo reservada y aún más se notaba su incomodidad habiendo

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Verdad Falsa:** Durante la noche tienes un +1 en tu Sab. En las tiradas de prueba de habilidad de carisma, si el dado saca un número menor a 10 puedes sumarle al resultado 1d8 extra. (puedes hacerlo un total de veces igual a tu COMPT+SAB, por descanso largo).

► **Destino Sellado:** Usando tu reacción, concentras el flujo en tu mano para desatar un ataque preciso y potente. Tu siguiente ataque en el siguiente turno será crítico y golpeará aseguradamente. Para esto, debiste haber concentrado tu flujo en tu puño anteriormente. Usos una vez por combate.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS