

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza +3
- ☐ Destreza +1
- ☒ Constitución +3
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría -1
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 21

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+5	2d6 +3 cortante
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante
Ballesta ligera	+3	1d8 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Mi elocuente adulación hace sentir a mi interlocutor la persona más importante y maravillosa del mundo. Hago grandes esfuerzos para lucir siempre lo mejor posible y seguir las últimas modas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

La valía. Está en la mano de todo hombre labrarse su propio camino, jamás debería uno conformarse en la mediocridad. La belleza. En un mundo tan oscuro y devastado, la poesía y la música son los últimos bastiones de la humanidad frente a la locura. La vida. Toda criatura consciente posee derecho a

IDEALES

Karlo Lucanor, joven de 16 años hijo del Conde Lucanor. Iván era su tutor personal, dándole clases de teoría militar, música y literatura.

VÍNCULOS

Cree que olvidar es lo mismo que dejar ir. Se culpa de de todas las muertes bajo su liderazgo y se niega a lidiar con esta carga de forma sana.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

- Instrumento musical

Idiomas:

Ambriano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Coraza CA 14
- Instrumento musical
- Cera
- Papel
- Anillo con Símbolo
- Paquete de explorador de mazmorras
- 60 platas

EQUIPO

Guerrero Nivel 1:

- Tomar aliento

Rasgos personalizados:

- Perspicacia táctica
- Apósitos de campo
- ¡A la acción!
- Reflexión
- Palabras hirientes

RASGOS Y ATRIBUTOS

Iván de Toisu

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre humano de 1,85 metros de altura. Rostro casi siempre medio cubierto por un sombrero de ala ancha y postura elegante y misteriosa.

APARIENCIA



APARIENCIA

Tercer hijo de un duque olvidado, desde joven Iván decidió que el nombre De Toisu pasaría a los libros de historia. Con todo que ganar y nada que perder, estudió y se formó, tanto en la guerra como en las artes.

Lideró ataques hacia Dakovar como capitán, rango sorprendente para su edad. Aunque su pericia marcial no estuviese realmente a la altura, su estrategia y su carisma a la hora de motivar a las tropas le hicieron lograr hazañas de las que pocos lo veían capaz.

A oídos de un poderoso conde llegan dichas proezas, lo cuál lo lleva a ponerse en contacto con Iván. Le ofrece un importante puesto trabajando para él, una de sus principales tareas la de servir como tutor para su propio hijo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tomar aliento: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► Perspicacia táctica:

► Apósitos de campo:

► ¡A la acción!

► Reflexión:

► Palabras hirientes:

NOTAS ADICIONALES

RASGOS