



Trista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +5
- Destreza +1
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma 0

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

18 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Dados

Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

Tengo poco respeto por cualquiera que no sea un guerrero probado en batalla.

DEFECTOS

Guerrero Nivel 1

- Duelo
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

Trista

NOMBRE DEL PERSONAJE

Su aspecto aguerrido y su cuerpo atlético y fuerte llaman la atención inmediatamente como una persona peligrosa. Su indumentaria y armamento bélico complementan la imagen a la perfección.

APARIENCIA



APARIENCIA

Serviste a tu señor en la guerra por innumerables campañas. Siempre en primera fila mostraste una fiereza sin igual. Luego tu señor murió violentamente en batalla y le sucedió su hermana. Tras ella su sobrino y lentamente la familia a la que serviste se fue diezmando. A lo largo de los años tus dejaste de recordar con cuantos y con quienes serviste. Te dedicaste en malas temporadas a vivir como mercenario luchando en guerras que ya no tenían sentido. Fue sólo recientemente que te diste cuenta que tu vida no te había llevado a la tumba por azar o porque tenías un destino y decidiste dejar toda la guerra atrás. Sin embargo, te preguntas en las noches como ganarte la vida pues es poco más lo que aprendiste a hacer.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 +$ tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS