

Mario

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero (c. rúnico) Héroe del pueblo

CLASE Y NIVEL

Linaje personaliza... Legal bueno

RAZA

TRASFONDO

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

5

20

DESTREZA

1

12

CONSTITUCIÓN

1

13

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

2

14

INSPIRACIÓN

3

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

8 Fuerza

1 Destreza

4 Constitución

-1 Inteligencia

0 Sabiduría

2 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

4 Acrobacias (Des)

11 Atletismo (Fue)

-1 C. Arcano (Int)

2 Engaño (Car)

-1 Historia (Int)

2 Interpretación (Car)

2 Intimidación (Car)

-1 Investigación (Int)

1 Juego de Manos (Des)

3 Medicina (Sab)

-1 Naturaleza (Int)

0 Percepción (Sab)

0 Perspicacia (Sab)

2 Persuasión (Car)

-1 Religión (Int)

1 Sigilo (Des)

3 Supervivencia (Sab)

3 T. con Animales (Sab)

HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA

16

INICIATIVA

1

VELOCIDAD

30

Puntos de golpe máximos

39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5x 1d10...

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIFICADOR	DAÑO/TIPO
Martillo	+8	1d8+5 cont.
Puños	+8	1d8+5 cont.

Núm. de ataques: 2

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Mochila

Saco de dormir

Peto de trabajo (cota de mallas)

Ropas, comunes

Utensilios

Olla, hierro

Saquito

Raciones (1 día) x10

Cuerda, cáñamo

Pala

Yesca y pedernal

Herramientas de manitas

Antorcha x10

Bota de agua

EQUIPO

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Herramientas: Vehículos de tierra, herramientas de herrero, herramientas de manitas.

Armas: Marciales, simples.

Armaduras: Pesada, ligera, mediana, escudos.

Idiomas: Común, italiano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PPT

10

TESORO

---Acciones adicionales---

Tomar aliento. 1d10 + 5 puntos de vida (1/descanso).

Poderío de Gigantes. Ganas los siguientes beneficios (3/descanso largo):

- Si eres más pequeño que Grande, te vuelves Grande.
- Tienes ventaja en tiradas de Fuerza.
- Una vez por turno, un ataque causa 1d6 extra de daño.

---Acciones---

Acción súbita. Puedes usar una acción extra. (1/descanso).

---Otros rasgos---

Hospitalidad rústica. Eres un héroe del pueblo. Puedes encontrar un lugar donde esconderte, descansar o recuperarte entre la plebe. También te defenderán ante la ley o cualquiera que te busque, sin arriesgar sus vidas.

Experto en habilidades. +1 en Fuerza y pericia en Atletismo.

Tallador de runas: Utilizas runas para potenciar tu equipamiento. Conoces dos:

- Runa de fuego. Tu competencia es doblada para tiradas de habilidad que usen una herramienta. Además, cuando golpeas a alguien con una arma, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego, y tiene que tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o ser restringido durante 1 minuto. Mientras esté restringido, recibe 2d6 de daño de fuego al inicio de cada turno. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, liberándose en su éxito. (1/descanso).
- Runa de hielo. Tienes ventaja en tiradas de Sabiduría (T. con Animales) y Carisma (Intimidación). Además, puedes invocar la runa con una acción adicional y durante 10 minutos, ganas un +2 a todas las tiradas que usen Fuerza o Constitución (1/descanso).

Cuando terminas un descanso, puedes tocar una arma, armadura, escudo, joya o cualquier cosa que pueda llevar o sujetar en una mano, y puedes inscribir una runa en cada uno de los objetos (max. 2). La runa permanece en el objeto hasta que terminas el descanso largo, y cada objeto solo puede tener 1 runa.

El CD de salvación es 14.