



CALABOZOS Y DRAGONES

Hoja de personaje

Tercer Año - STA

Gerald de Rivia (The Witcher)
NOMBRE DEL PERSONAJE
Neutral
ALINEAMIENTO
Humano
RAZA
Guerrero
CLASE
Alan Miranda
NOMBRE DEL JUGADOR



ATRIBUTOS

Los atributos son indicadores que describen a tu personaje, y afectan muchas de sus acciones en el mundo en el que vive.

Fuerza

La fuerza mide la capacidad física del personaje, así como también el límite de carga que este puede llevar. En clases orientadas al combate, el modificador de fuerza afecta las tiradas de ataque.

Destreza

Destreza representa la coordinación del personaje, agilidad, reflejos, y balance. Es importante para aquellas clases que usan armadura ligera o mediana, y que hacen uso del arco.

Constitución

Representa la salud y resistencia del personaje, por lo que es una habilidad importante para todas las clases.

Inteligencia

Determina la medida en que el personaje aprende y razona. Afecta en los magos la cantidad de hechizos que pueden aprender, y en general las habilidades que un personaje es capaz de tener.

Sabiduría

La sabiduría representa la fuerza de voluntad del personaje, el sentido común, su capacidad de percepción, y también su intuición.

Carisma

El carisma mide cuán persuasivo es un personaje, la atracción que éste ejerce sobre otras personas, su capacidad de liderazgo, y su atractivo físico. Afecta tiradas de intimidación, engaño, y diplomacia.

Atributo	Valor Numérico	Modificador
Fuerza	20	+5
Destreza	19	+4
Constitución	13	+1
Inteligencia	16	+3
Sabiduría	18	+4
Carisma	9	-1



Nota¹: El modificador de los atributos se calcula de la siguiente manera: 10-11 se corresponden con +0, 12-13 con +1, 14-15 con +2, 16-17 con +3, 18-19 con +4, 20-21 con +5. Como referencia, Los atributos de un pueblerino común ronda en torno a 10. Los modificadores para valores negativos se calculan de la misma manera que los positivos, pero a la inversa (8-9 se corresponden con -1, 7-8 con -2, etc).

Habilidades					
Habilidad	Total		Modificador		Base
Acrobacia	12	= Des	4	+	8
Bluff		= Car		+	
Diplomacia		= Car		+	
Sanar		= Sab		+	
Intimidar		= Car		+	
Percepción	10	= Sab	4	+	6
Prestidigitador		= Des		+	
Trepar	6	= Fue	5	+	1
Montar		= Des		+	
Nadar	6	= Fue	5	+	1
Sigilo		= Des		+	
Supervivencia	10	= Sab	4	+	6
Hechicería		= Int		+	
Linguista		= Int		+	

Nota²: La cantidad de habilidades que posee un personaje está determinada por la fórmula

$$[8 + \text{modificador Int}] \times 2.$$

HISTORIA DEL PERSONAJE

MI nombre es Geralt, pero todos se refieren a mí sencillamente como “brujo”. No porque posea grandes poderes mágicos como los hechiceros, sino porque las personas catalogan y juzgan aquello que no comprenden.

Como todo brujo, me dedico a cazar monstruos. Monstruos feroces, aberrantes, y en muchos casos, astutos, los cuales nadie más tiene las agallas o la capacidad de cazar. Deambulo por el mundo, recorriendo pueblos y ciudades, y viviendo del oro que cobro a la gente por encargarme de ellos.

Por supuesto, no fui yo quien eligió este destino. Huérfano desde temprana edad, los brujos del Castillo Gris me acogieron y trataron mi cuerpo con mutágenos, provenientes de aquellos mismos monstruos que cazaban. No es un proceso agradable. La mayoría de los niños mueren, y los pocos que sobreviven terminan transformándose en individuos solitarios, apartados de la misma sociedad que protegen. Yo fui uno de esos niños, de blancos cabellos y ojos amarillos, los cuales me ganaron el apodo de “Lobo Blanco”

Con los años, las cicatrices se fueron acumulando: cazar monstruos no es tarea fácil. Pero también la experiencia. A mi propio modo, me convertí en un maestro con la espada, las pócimas, y las señales de poder. La señal Quen me protegía; Igni me susurraba los secretos del fuego, e Yrden los de la tierra

Encontré muchos enemigos por el camino, pero también valiosos compañeros de viaje. Descubrí que muchas veces las criaturas que cazaba no eran los verdaderos monstruos, sino los hombres que ponían precio a sus cabezas. Viví la calidez del amor, y el vacío que éste deja cuando nos es arrebatado de nuestras manos. Gané, y también perdí.

Larga es la existencia de los brujos. Al mirar atrás, luego de una vida repleta de altos y bajos, de sonrisas, ambas corteses y de dientes afilados, lo que queda es una sensación de cansancio, pero también de esperanza. ¿Quién sabe adónde nos llevará el siguiente paso? Nadie. Pero incluso los brujos hacen lo que hacemos todos: levantarnos y seguir caminando.

