

Marcus Aricinus Severus
NOMBRE:

Ciudadano
RANGO:

Legionario
OCUPACIÓN:



ATRIBUTOS

4 6 8 10 12 AGILIDAD
4 6 8 10 12 ASTUCIA
4 6 8 10 12 ESPÍRITU
4 6 8 10 12 FUERZA
4 6 8 10 12 VIGOR

6 PASO
5/7 PARADA
7 2 DUREZA
5 CORDURA

HABILIDADES:

4 6 8 10 12 Atletismo
4 6 8 10 12 Con. generales
4 6 8 10 12 Ciencias
4 6 8 10 12 Idioma (Arameo)
4 6 8 10 12 Idioma (Copto)
4 6 8 10 12 Idioma (Koiné)
4 6 8 10 12 Idioma (Púnico)
4 6 8 10 12 Medicina

4 6 8 10 12 Notar
4 6 8 10 12 Pelear
4 6 8 10 12 Persuadir
4 6 8 10 12 Sigilo

EQUIPO:

Tablilla de legionario.

CABEZA: Casco legionario (3, 75%)
TORSO: Lorica segmentata (2)
BRAZOS:
PIERNAS:

PESO TOTAL TRANSPORTADO: 16

LÍMITE DE PESO: 20

PENALIZACIÓN POR CARGA:

ARMA

2 x Pilum

DAÑO DISTANCIA NOTAS

Fue+d6

3/6/12

Puede inutilizar escudos
(ver página 30 WWR)

Gladius

Fue+d6

Scutum

Fue+d4

+2 Parada

-2 At. dist.(cobertura)

DESVENTAJAS:

Apacible (menor) -2 a Intimidar

Bocazas (menor)

Heroico (mayor)

VENTAJAS:

Felix (Afortunado) +1 Beni por sesión

Lingüista (idiomas extras, ya
añadidos)

AVANCES:

5 Medicus
10 Muro de escudos

HERIDAS

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

-8

-9

-10

-11

-12

-13

-14

-15

-16

-17

PODER/ORNAMENTO COSTE DISTANCIA DAÑO/EFFECTOS





Marcus Aricinus Severus es un **Legionario** romano, un soldado de infantería pesada de una cohorte, sin ningún rango especial.

Marcus es un ciudadano romano originario del sur de Italia, de la región que se conoció como la **Magna Grecia**, y entre sus antepasados hay tanto latinos como helenos -si bien él se considera tan romano como los nacidos en la ciudad imperial. En un joven amable y sencillo, y aunque es buen soldado y un luchador eficiente, su aspiración es llegar a convertirse en Medicus Ordinarius (médico jefe) de un Valetudinarium (hospital militar) en uno de los campamentos permanentes de las legiones. Su idioma vernáculo es el **latín**, pero tiene gran facilidad para aprender todo tipo de idiomas.

Medicus: Si es capaz de llegar hasta un Extra herido antes de que acabe la ronda en la que lo hirieron, puede hacer de inmediato una tirada de Sanar (-2). Con éxito, la víctima pasa a estar simplemente aturdida en vez de herida.

Muro de escudos: Con esta ventaja y un escudo se aumenta el valor de Parada de cada aliado adyacente en uno siempre que dicha persona también posea esta ventaja (y lleve equipado un escudo). La bonificación máxima que

puede obtenerse de este modo es +2 (si posees un aliado a tu izquierda y otro a tu derecha) y se apila con las bonificaciones a Parada que otorgan los escudos.