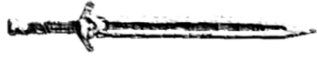


Personaje: **Marla Um Beril**    Jugador/a: \_\_\_\_\_    PUNTOS DE SUERTE  
Edad: **48**    Género: **femenino**    Mano Diestra: \_\_\_\_\_  
Compleción: **normal**    Altura: **1,47m**    Peso: **68k**  
Especie/Cultura: **Enana**    Clase: **Combatiente (guerrera)**  
Deidad/Orden: **Meldar, Señor de todas las fraguas**    Rango: **1**  
Origen: **Clan de la Forja Eterna de las Montañas Espejo**



**FUE** **17**  
**CON** **17**  
**TAM** **11**  
**DES** **12**  
**INT** **13**  
**POD** **12**  
**CAR** **12**



## CARACTERÍSTICAS Y ATRIBUTOS



### LOCALIZACIONES DE GOLPE

Id20	Piezas armadura	PA	PG	(L,S,G)
1-3 Pierna Der.	Espinilleras de Cuero	3	6	Herida
4-6 Pierna Izq.	endurecido	3	6	
7-9 Abdomen	Cota de	6	7	
10-12 Pecho	Mallas	6	8	
13-15 Brazo Der.	Brazales de Cuero	3	5	
16-18 Brazo Izq.	endurecido	3	5	
19-20 Cabeza	Yelmo de acero	8	6	

Penalizad.

Iniciativa

Escudo - tipo y cobertura

Si ves venir el ataque tienes +2

a los PA de la armadura

-5

Ptos de Acción    Modific. de Daño    Modific. de Exp.    Ritmo Curación    Tasa Movim.    Bono Iniciativa

3

+1D2

0

3

4m

13

### ESTILOS DE COMBATE (FUE+DES)

-5

Estilo    %    Armas Incluidas  
**Guerrera**    **59**    (cualquier arma y todos los escudos)

Especializada en Martillo de Guerra  
(si lo usas)    +10 % al ataque  
y 1 Pto de Acción extra, solo para detener

Arma	Daño	Tam/Pot	Alcance	PA / PG	Efectos	CAR	Rasgos	Recarga
Martillo de Guerra	1D8 +1 +1d2	M	M	3 / 8	Aturdir localización	2		
Escudo Enano	1D4	G	C	6 / 12	Aturdir localiz., empujar	2	Det.proyect., p.pasiva 3	
Hacha de batalla	1D6+1 +1d2	M	M	4 / 8	Desangrar	1		
Daga	1D4+1 +1d2	P	C	6 / 8	Empalar	1	Arrojadiza	
Ballesta ligera	1D8	G	20/100/200	4 / 5	Empalar (P)	1		3

### HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Básico	%
Atletismo	FUE+DES	44
Bailar	DES+CAR	24
Cantar	CAR+POD	24
Conducir Carros	DES+POD	24
Costumbres	INT x2	66
Engañar	INT+CAR	25
Influencia	CAR x2	24
Montar	DES+POD	29
Nadar	FUE+CON	34
Ocultar	DES+POD	24
Pelea	FUE+DES	49
Percepción	INT+POD	45
Perspicacia	INT+POD	25
Primeros Aux.	INT+DES	35
Región	INT x2	31
Remar	FUE+CON	34
Sigilo	DES+INT	35

### HAB. DE RESISTENCIA

Habilidad	Básico	%
Aguante	CON x2	64
Evadir	DES x2	54
Músculo	FUE+TAM	58
Voluntad	POD x2	34

### HAB. PROFESIONALES

Habilidad	Básico	%
Artesanía: armera		50
Mecanismos		35
Saber (Estrategia y Tácticas)		51
Supervivencia		44
Idiomas	(INT+CAR)	%
Lengua nativa	Enano	65
Lengua común		65
Lengua trasga		40

### PASIONES

	%
Lealtad al Clan de la Forja Eterna	60
Odio a los trasgos	55
Apego a la tradición Honorable	54

### PUNTOS MÁGICOS activos:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12  
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

### RASGOS ENANOS

**Resistencia a la Magia Arcana**  
- Resistirla le resulta 1 nivel más fácil  
**Resistencia al Veneno**  
- Tiradas de Aguante 1 nivel más fácil  
**Infravisión (por calor)**  
- Hasta 18 metros (60 pies) en la oscuridad  
**Sentido de los Túneles**  
- Percepción fácil para todo lo formado por piedra, desnivel, pozos, trampas, una nueva construcción, profundidad o pared falsa.

### FATIGA

	Recuperación
Nivel actual	
Habilidades	
Movimiento	
Iniciativa	
Ptos de Acción	

