

# BranCalonif

A SPAGHETTI FANTASY ROLE-PLAYING GAME

3

Nivel

Fraile (Monje)  
Clase

Fracasso de Trivelle  
Nombre

Nombre del jugador

BN

Alineamiento

Puntos de experiencia

Trasfondo

Camorrista

Corpulencia

Ojos

Cabello

Piel

Raza

Morgante

15

CA

+0 / 30 ft

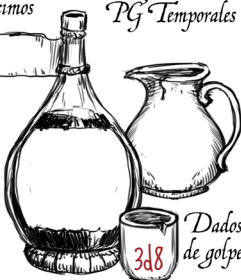
Iniciativa  
Velocidad

PG Máximos

30

PG Temporales

PG Actuales



Dados de golpe

Cansancio

Inconsciente



Pasado

Fracasso siempre fue un pendenciero, un camorrista y un sinvergüenza, acostumbrado a amenazar a los aldeanos, posaderos y ciudadanos con su enorme tamaño y sus manos grandes como palas. Un día especialmente malo, se topó en el patio de una pequeña granja con una monja de la Pendenciera Orden de Santa Paciencia, que le dio una lección que lo convirtió definitivamente a una postura más pacífica.

Desde entonces, Fracasso ha retomado su viaje por las polvorientas carreteras del Reino, esta vez con una misión más responsable para ayudar a los necesitados y defenderlos de los inmundos ladrones y criminales.

"Pon la otra mejilla, amigo... para mi otra mano."

Fue

+3

16

Des

+0

10

Con

+3

16

Int

-1

9

Sab

+2

14

Car

-1

8

Tiradas de Salvación

- ♦ +5 Fuerza
- +2 Destreza
- +2 Constitución
- -1 Inteligencia
- +2 Sabiduría
- -1 Carisma

Habilidades

- +0 Acrobacias (Des)
- +2 Arcanos (Int)
- -1 Atletismo (Fue)
- +5 Engaño (Car)
- -1 Historia (Int)
- -1 Interpretación (Car)
- +4 Intimidación (Car)
- +1 Investigación (Int)
- -1 Juego de manos (Des)
- -1 Medicina (Sab)
- -1 Naturaleza (Int)
- +2 Percepción (Sab)
- -1 Perspicacia (Sab)
- -1 Persuasión (Car)
- -1 Religión (Int)
- +0 Sigilo (Des)
- +2 Supervivencia (Wis)
- +2 Trato con animales (Sab)

Inspiración

Rasgos de personalidad

"Nadie tiene derecho a ir a por los más débiles. ¿Por qué no te metes con alguien de tu tamaño, amigo?"

Ideales

"Bueno, está lo de la tremenda deuda que le debo a un posadero usurero de ese pueblo, ¿sabes?"

Vínculos

"¿Estás hablando conmigo y con mi banda, amigo? ¿Eso ha sido un insulto, una amenaza o qué?" Dicen que me lio a puñetazos en seguida.

Defectos

Vivo o muerto



Recompensa

48 Denarios

Armas y Ataques

Bastón +5 1d6+3

Bofetón (ataque sin arma) +5 1d4+3

Percepción pasiva 12

Salvo. de muerte

Éxitos



Fallos



Bono de Ataque

+5

Salvación de conjuro

13

R

P

D

G

5

10

4

9

*Trucos*

### Característica de

### Salvación de conjuro

*Bono de ataque con juro*

Nivel *Espacios totales*

*Espacios gastados*

*I*

Nombre del conjuro

## Espacios totales

Espacios gastados

4

Move Name

Lluvia de quantazos. Como acción adicional, realiza dos golpetazos.

Machacacabezas. Como acción, puedes realizar un ataque (Fuerza) que inflija 1 Porrazo a dos objetivos diferentes.

**Bravucón.** Como reacción, cuando un ataque te alcanza con éxito puedes realizar una tirada de ataque (Fuerza) y si impactas, el objetivo queda aturdido..

## Defensa sin armadura

## Artes marciales

 $K_i$ 

## Movimiento sin armadura

## Tradición monástica. El Camino de la Mano con Cayos

## Técnica de la Mano con Cayos.

A partir del momento en que escoges esta tradición, a nivel 3 puedes usar Fuerza en lugar de Destreza para los privilegios de clase Defensa sin armadura y Desviar proyectiles. Además, cuando te golpea un ataque de cuerpo a cuerpo, puedes gastar un punto de ki para realizar un ataque sin armas como si tuera tu reacción.

Desviar balas

## Rasgos Raciales

**Corrupcencia poderosa.** Se te considera de una categoría de tamaño más grande a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Morgante: Durante una Tritulca, un morgante puede coger y usar un Accesorio Épico con su acción adicional, en lugar de usar una acción.

Alteración del orden público, disturbio con nocturnidad, robo de comida en la feria campestre de Santa Paciencia.

Equipo de sacerdote

Colección de trofeos de lucha

A black and white line drawing of a rooster and a lizard. The rooster is perched on a branch, facing right, with its beak open as if crowing. A small lizard is perched on the rooster's back, also facing right. The background consists of several horizontal lines.

Equipo de sacerdote

## Colección de trofeos de lucha

## Aliados y organización

## Notas



# BranCaloniA

A SPAGHETTI FANTASY ROLE-PLAYING GAME

3

Nivel

Caballero Errante (Paladin)

Clase

Syr Guerrino de Aurocastro

Nombre

Corpulencia

Ojos

Cabello

Piel

Raza

Humano

Nombre del jugador

NB

Alineamiento

Puntos de experiencia

Trasfondo

Valiente

Bon. de  
+2 competencia

Tiradas de Salvación

- ◇ +3 Fuerza
- +0 Destreza
- +2 Constitución
- -1 Intelectual
- +3 Sabiduría
- +4 Carisma

Habilidades

- +0 Acrobacias (Des)
- +3 Arcanos (Int)
- -1 Atletismo (Fue)
- +5 Engaño (Car)
- +2 Historia (Int)
- -1 Interpretación (Car)
- +1 Intimidación (Car)
- +4 Investigación (Int)
- -1 Juego de manos (Des)
- -1 Medicina (Sab)
- -1 Naturaleza (Int)
- +1 Percepción (Sab)
- +2 Perspicacia (Sab)
- +2 Persuasión (Car)
- -1 Religión (Int)
- +0 Sigilo (Des)
- +0 Supervivencia (Wis)
- +3 Trato con animales (Sab)

Inspiración

PG Máximos

31

PG Temporales

PG Actuales



Dados de golpe

Cansancio

Inconsciente



Pasado

El bueno y valiente Guerrino de Aurocastro es el mejor ejemplo del caballero de brillante armadura (aunque no brilla tanto ni en broma) que encontrarás por el Reino. Vale, sí, sus ropas remendadas tienen demasiadas manchas y agujeros, pero aun así es un hombre sin temor y honorable (más o menos). Sin dinero ni tierras, su único compañero de confianza es el valiente y eternamente tullido y flatulento caballo Trottalesito. Guerrino busca la oportunidad de demostrar su valía y conseguir lo que cree que se merece de la vida.

"¡Todos, seguid a Trottalesito! Por los infiernos, seguro que conoce el camino para huir..."

Armas y Ataques

Espada larga +5 1d8+3

Bono de Ataque

+5

Salvación de conjuro

12

Percepción pasiva II

Salvo. de muerte

Éxitos



Fallos



R

P

D

G

5

20

8

9

Recompensa

20 Denarios

Vivo o muerto



## Paladin

Clase lanzadora  
de conjuros

### Trucos

CAR

12

+4

Característica de  
lanzamiento

Salvación de conjuro

Bono de ataque conjuro

Nivel Espacios totales

Espacios gastados

I

3

Nombre del conjuro

- ☐ Bendición
- ☐ Duelo
- ☐ Curar heridas
- ☐ Protección contra el bien y el mal
- ☐ Escudo de fe

2

3

## Movimientos

Espacios totales

Espacios gastados

4

Move Name

**Castigo de vino.** Como acción adicional, realizas una tirada de ataque (Fuerza) para infligir 1 Porrazo y el objetivo queda cegado.

**¡A la batalla!** Como acción, todas las criaturas amistosas de la Trifulca obtienen ventaja en su siguiente tirada de ataque.

**Movimiento de derribo.** Como acción, realizas una tirada de ataque (CON) para infligir 1 Porrazo y el objetivo queda paralizado. El personaje que realiza la acción recibe 1 Porrazo y queda derribado.



## Féchoría

Caza furtiva, robo del Cerdo Sagrado de Santa Suetia, perturbar la Paz, adulterio, desertión.



## Rasgos y atributos adicionales

Sentidos divinos, Imponer las manos, Estilo de combate (Defensa), Lanzamiento de conjuros, Castigo divino, Salud divina, Juramento sagrado (Caballero Errante).

Conjuros de Juramento: Bendición, Duelo forzado.

Proteger al necesitado.

El Paladin puede usar Canalizar divinidad para entregarse a la defensa de un necesitado. Como acción adicional, puedes defender a una criatura a la que puedas ver. Durante 1 minuto todos los ataques contra la criatura se realizarán con desventaja siempre que permanezca a 10 pies o menos del Paladin.

Inspira a los compañeros.

Como acción, el Paladin puede usar Canalizar divinidad, blandir su arma e incitar a sus aliados. Cuando lo hace, escoge hasta seis criaturas amistosas (se puede incluir a sí mismo) situadas a 30 pies o menos de él, y que sean capaces de verlo, escucharlo y comprenderlo. Cada criatura gana una cantidad de puntos de golpe temporales igual al modificador de Carisma del Paladin, y durante 1 minuto se vuelve inmune al estado asustado y tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Sabiduría.

Principios del Caballero Errante:

Habrás de deambular. Vive en el ahora, descubre y viaja. La vida de un caballero es un largo viaje, jamás te asientes.

Habrás de proteger. Lucha contra cualquier amenaza y abuso, y se el sosten del pueblo, ya sea contra tiranos, monstruos, hadas o gigantes.

Habrás de reflexionar. Por cada mal que cometes, deberás hacer penitencia. Por cada mal que veas, habrás de ponerle fin.

Habrás de ser osado. Nunca temerás ni a tareas ni a desafíos, porque de andanzas está hecho un caballero.

Dote brancaloniana. ¡Si te gusta, ponte un parche!

Estás acostumbrado a capear cualquier situación y a salir de ella con el menor esfuerzo posible.

- Aumenta tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.

- Puedes ignorar los efectos negativos debidos a la calidad de un objeto, arma, armadura, animal o servicio, durante 1 hora. Puedes usar este rasgo 3 veces por cada descanso largo.

Rasgo Hospitalidad brancaloniana

Puesto que la gente del común reconoce y ama al Valiente, encagas entre ellos con facilidad. Puedes encontrar un lugar para esconderte, descansar o recuperarte entre los plebeyos, a menos que hayas demostrado ser un peligro para ellos. Te escucharán frente a la ley o cualquiera que te busque, aunque no arriesgarán sus vidas por un Granuja, sin importar lo valiente que sea.

## Equipo

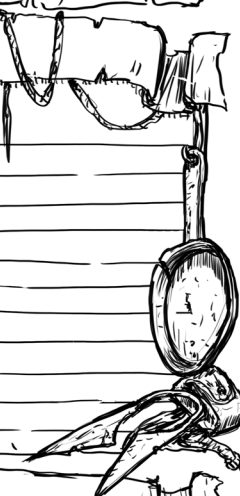
Escudo

Coraza estropeada (CA 16)

Herramientas de herrero

Paquete de explorador

Símbolo sagrado de la Benditga Ignorancia de Travella



## Aliados y organización

## Notas



# BranCaloniA

A SPAGHETTI FANTASY ROLE-PLAYING GAME

3

Nivel

Bandolero (Pícaro)  
Clase

Medlar  
Nombre

Nombre del jugador

NC

Alineamiento

Puntos de experiencia

Trasfondo

Corpulencia

Ojos

Cabello

Piel

Raza

Marioneta

Canalla

15

CA

+3/ 30 pies

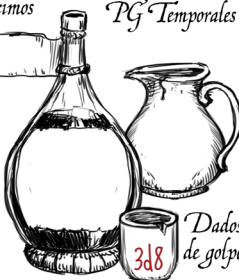
Iniciativa  
Velocidad

PG Máximos

21

PG Temporales

PG  
Actuales



Dados  
de golpe

3d8

Cansancio

Inconsciente



Pasado

Medlar es el resultado del trabajo de un joven aprendiz de carpintero de Fioraccia, en su primer encargo con la madera feérica turquesa. Después de vivir juntos un tiempo, Medlar y su creador tuvieron una grave disputa. La marioneta dejó la aldea sin ni siquiera mirar atrás, en busca de aventuras emocionantes. Su naturaleza rústica y actitud inquieta pronto lo llevaron a unirse a la Banda de Lupo de Frattocchie, con quien trabajó un par de años antes de decidir largarse, una vez más, y probar suerte con otra banda.

"Señora, ¡me temo que eso no es la nariz!"

Fue

-1

8

Des

+3

16

Con

+3

16

Int

+1

12

Sab

+0

10

Car

+1

12

Tiradas de Salvación

- ◇ -1 Fuerza
- +5 Destreza
- +2 Constitución
- +3 Inteligencia
- +0 Sabiduría
- +1 Carisma

Habilidades

- +5 Acrobacias (Des)
- +0 Arcanos (Int)
- +1 Atletismo (Fue)
- -1 Engaño (Car)
- +3 Historia (Int)
- +1 Interpretación (Car)
- +0 Intimidación (Car)
- +1 Investigación (Int)
- +5 Juego de manos (Des)
- +1 Medicina (Sab)
- +3 Naturaleza (Int)
- +2 Percepción (Sab)
- +2 Perspicacia (Sab)
- +3 Persuasión (Car)
- +1 Religión (Int)
- +5 Sigilo (Des)
- +1 Supervivencia (Wis)
- +2 Trato con animales (Sab)
- +5 Herramientas de ladrón
- +3 Equipo de disfraz
- -

Inspiración

Rasgos de personalidad

Ídeales

Vínculos

Defectos

Vivo o muerto



Recompensa

31 Denarios

Armas y Ataques

Espada corta +5 1d6+3

Daga +5 1d6+3

Bono de Ataque

+5

Salvación de conjuro

13

Percepción pasiva 12

Salvo. de muerte

Éxitos



Fallos



R

5

P

20

D

12

G

9

*Trucos*

### Salvación de conjuro

*Bono de ataque con juro*

*Espacios gastados*

*I*

Nombre del conjuro

Espacios gastados

3

Move Name

Por debajo la mesa. Como una acción, te pones a cubierto y obtienes un bonificador +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Des.

**Tropezar.** Como una acción adicional, realizas un ataque (Inteligencia). Si impactas, derribas al objetivo.

## Pericia

### Ataque furtivo (2d6)

## Jerga de ladrones

Acción astuta

### Arquetipo de pícaro (Bandolero)

**Forestal** Cuando eliges este arquetipo en el nivel 3, obtienes proficiencia en las habilidades **Naturaleza** y **Supervivencia** si no las tienes y

**Experto en emboscadas** Desde el nivel 3, destacas en liderar emboscadas y actuar el primero en una lucha. Tienes ventaja en las tiradas de iniciativa y en la primera acción de cada combate.

## Rasgos raciales

No necesitas comer, beber ni respirar.

Eres inmune a veneno y enfermedad.

~~No necesitas dormir, y la magia no puede hacerte dormir.~~

### Vulnerabilidad al fuego.

Repararse: tienes 2 dados de golpe adicionales para gastar en cada descanso largo.

Marioneta: durante una Trefulca, una marioneta puede usar una de sus extremidades a modo de Accesorio, que no se rompe después de cada uso.

Robo de gallinas y otras aves de corral, robo menor, perista, robo de limosnas

## Armadura de cuero tachonado

## Herramientas de ladrón

## Equipo de disfraz

### Equipo de allanado

## Colgante de recuerdo

Equipo

## Aliados y organización

# Notas



# BranCaloniA

A SPAGHETTI FANTASY ROLE-PLAYING GAME

3

Nivel

Supersticiosa  
Clase

Fenesia  
Nombre

Nombre del jugador

NC

Alineamiento

Puntos de experiencia

Trasfondo

Itinerante

Corpulencia

Ojos

Cabello

Piel

Raza

Bendecida

12 / 15

CA

+2 / 9 pies

Iniciativa  
Velocidad

PG Máximos

20

PG Temporales

PG  
Actuales



Dados  
de golpe

Cansancio

Inconsciente



Pasado

La hermosa y encantadora Fenesia pertenece al pueblo gitano, gentes que llegaron hace siglos por mar a las costas occidentales del Reino. Los gitanos son un pueblo nómada y misterioso, a menudo dotado de facultades místicas, y Fenesia puede ser una de sus encantadoras más astutas y poderosas. No obstante, hasta ahora la elegante viajera ha usado los talentos y el conocimiento de su pueblo para ganarse la vida en las ferias y mercados de las aldeas. Pero no te equiviques, su charlatanería esconde auténticos poderes supersticiosos. Poderes que Fenesia está lista y dispuesta a usar si es necesario.

¡Damas y caballeros, acérquense! ¡Fenesia está aquí para ayudar! Decídmelo, ¿con cuál de mis muchos y maravillosos talentos puedo ayudarlos hoy, mi señora?

Fue

-1

8

Des

+2

14

Con

+2

14

Int

+1

12

Sab

+0

10

Car

+3

16

Tiradas de Salvación

- ◇ -1 Fuerza
- +2 Destreza
- +4 Constitución
- +1 Intelectual
- +0 Sabiduría
- +5 Carisma

Habilidades

- +2 Acrobacias (Des)
- +0 Arcanos (Int)
- +3 Atletismo (Fue)
- -1 Engaño (Car)
- +5 Historia (Int)
- +1 Interpretación (Car)
- +0 Intimidación (Car)
- +3 Investigación (Int)
- +1 Juego de manos (Des)
- +1 Medicina (Sab)
- +1 Naturaleza (Int)
- +0 Percepción (Sab)
- +5 Perspicacia (Sab)
- +5 Persuasión (Car)
- +1 Religión (Int)
- +2 Sigilo (Des)
- +2 Supervivencia (Des)
- +0 Trato con animales (Sab)

Inspiración

Rasgos de personalidad

"Podrías decir que soy demasiado supersticiosa; sí, llevo muchos amuletos para protegerme de la desgracia, los espíritus malvados y las pesadillas... pero eso solo sugiere que soy más lista que los que no lo hacen."

"Nada me importa más que los demás miembros de mi banda o mi familia."

Ideales

"Como itinerante, nunca le niego la ayuda a la hermandad itinerante ni a los expulsados que tienen dificultades."

Vínculos

"Los augurios y auspicios se ocultan en todas partes, hasta en los sucesos más improbables. Siempre hay que estar vigilante."

Defectos

Vivo o muerto



Recompensa

56 Denarios

Armas y Ataques

Descarga de Fuego +5 Id10

Daga +4 Id6+2

Bono de Ataque

+5

Salvación de conjuro

13

Percepción pasiva 12

Salvo. de muerte

Éxitos



Fallos



R

P

D

G

5

20

12

9





## Hechicera

Clase lanzadora  
de conjuros

**Trucos**

0

Barrera de cuchillas

Descarga de fuego

Guía

Luz

Mano de mago

CHA 13 +5

Característica de lanzamiento Salvación de conjuro Bono de ataque conjuro

Nivel Espacios totales Espacios gastados

I 4

Nombre del conjuro

Armadura de mago

Escudo

Dormir

2 2

Inmovilizar persona

Paso brumoso

3

## Movimientos

Espacios totales Espacios gastados

3

Move Name

Protección contra patadas y golpes. Como acción adicional, escoge a una criatura voluntaria que puedas ver (puedes elegirte a ti misma); todos los Golpetazos y Movimientos contra esa criatura tienen desventaja hasta tu siguiente turno.

Hedor Fétido. Como acción, realizas un ataque (Carisma) que inflige 1 Porrazo y el objetivo queda envenenado.

La bazona está servida. Como acción adicional, realizas un ataque (Destreza) y si impacta, el objetivo queda cegado.



## Rasgos y atributos adicionales

Lanzamiento de conjuros, Origen mágico (Supersticiosa).

Magia protectora. Cuando tu capacidad de lanzamiento de conjuros te permita aprender un truco o un conjuro de hechicero de nivel 1 o mayor, puedes elegir cualquier conjuro de abjuración o puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de hechicero.

Guardián del destino. Siempre que realices una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes usar Guardián del destino para tirar un d20 adicional. Puedes usar esta capacidad después de la tirada original, pero antes de que el resultado sea revelado. Puedes escoger cual de los d20 se utiliza para la tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. También puedes usar Guardián del Destino cuando se realiza una tirada de ataque contra ti. Tira un d20, y escoge si la tirada del atacante utilizará su tirada d20 o la tuya. Recuperas el uso de este rasgo cuando finalizas un descanso largo.

Fuente de magia

Metamagia (Conjuro cuidadoso, Conjuro gemelo)

Rasgos raciales

Caudal mágico

Guía (truco a voluntad), Detectar magia (se recarga después de un descanso largo), Augurio (se recarga después de un descanso largo).

Resonancia mágica. Cuando finalizas un descanso corto, puedes escoger recuperar un espacio de conjuro de nivel 1 que hayas gastado. De forma alternativa, puedes recuperar el uso de todos los conjuros de Caudal Mágico.

## Féchoría

Interrumpir una ejecución pública, escándalo contra la decencia pública, obstrucción repetida y agravada contra un oficial en el cumplimiento de su deber, fuga.



## Equipo

Paquete de artista

Saquito de componentes

Baraja de Cartas (Paparruchas)



## Aliados y organización

## Notas



# BranCalonih

A SPAGHETTI FANTASY ROLE-PLAYING GAME

3

Nivel

Esgrimista (Luchadora)  
Clase

Corpulencia

Ojos

Cabello

Piel

Raza

Humana

Jolanda de la Casa Savory  
Nombre

Nombre del jugador

LN

Alineamiento

Puntos de experiencia

Trasfondo

De sangre azul

+2 Bon. de competencia

Tiradas de Salvación

- ♦ +3 Fuerza
- +3 Destreza
- +4 Constitución
- +0 Intelectual
- -1 Sabiduría
- +2 Carisma

Habilidades

- +5 Acrobacias (Des)
- -1 Arcanos (Int)
- +0 Atletismo (Fue)
- +3 Engaño (Car)
- +2 Historia (Int)
- +2 Interpretación (Car)
- -1 Intimidación (Car)
- +2 Investigación (Int)
- +0 Juego de manos (Des)
- -0 Medicina (Sab)
- +0 Naturaleza (Int)
- -1 Percepción (Sab)
- -1 Perspicacia (Sab)
- +4 Persuasión (Car)
- +0 Religión (Int)
- +3 Sigilo (Des)
- +5 Supervivencia (Wis)
- -1 Trato con animales (Sab)

Inspiración

PG Máximos

28

PG Temporales

PG Actuales



Dados de golpe

Cansancio

Inconsciente



Pasado

Miembro de la casa noble Savory de Falcamonte, Jolanda siempre soñó con organizar su propia Banda e irse de aventuras. Estudió las tácticas de combate y la esgrima durante años, pero su familia se cansó un día de su intolerancia hacia la etiqueta, y simplemente la echó. De todas formas, por ahora no le ha ido mal. Entró en una Banda pintoresca pero decente con la que ha cabalgado un tiempo. Pero la "Reina de Espadas", como la llaman, no se detendrá aquí. El ascenso al rango de Capitana o Condottiera no son algo lejano para alguien como ella...

"¡Granujas! ¡Consigamos nuestras coronas o muramos intentándolo!"

Armas y Ataques

Florete	+5	1d8+3
Espada corta	+5	1d6+3
Daga	+5	1d4+3

Bono de Ataque

+5

Salvación de conjuro

13

Percepción pasiva

9

Salvo. de muerte

Éxitos



Fallos



R

P

D

G

5

40

20

9

Recompensa

29 Denarios

Vivo o muerto





Clase lanzadora  
de conjuros

**Trucos**

0

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Característica de lanzamiento

Salvación de conjuro

Bono de ataque conjuro

**Nivel**

**Espacios totales**

**Espacios gastados**

I

Nombre del conjuro

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Movimientos

Espacios totales

Espacios gastados

4

Move Name

**Movimiento doble.** Como acción adicional, puedes usar un Movimiento que conoces, sin gastar un espacio adicional.

**Movimiento de la cuerda.** Como acción, realizas un ataque (Constitución) para infligir 1 Porrazo y el objetivo queda derribado.

**Bajarle las calzas.** Como acción adicional, realizas un ataque (Destreza) y si impacta, el objetivo queda apresado.



## Rasgos y atributos adicionales

**Estilo de combate (Combate con dos armas)**

**Tomar aliento**

**Acción súbita**

**Arquetipo marcial (Duelista)**

**Escuela de esgrima**

Desde que escoges este arquetipo a nivel 3, aprendes algunas técnicas que mejoran tu eficacia en combate.

**Ataque estudiado.** Cuando realizas la acción Esquivar, tu siguiente ataque con arma tiene ventaja si se realiza antes del final de tu siguiente turno.

**Capa y puñal.** Puedes luchar con dos armas aunque una de las dos armas no sea ligera.

**Duelo.** Cuando luchas contra una criatura en un duelo, puedes sumar tu bonificador de proficiencia a la tirada de daño, si estás a 5 pies o menos de ella y no hay otras criaturas a 5 pies o menos de ti.

**Dote: Duelista defensivo**

Cuando empuñas un arma sutil con la que seas competente y otra criatura te impacte con un ataque cuerpo a cuerpo, podrás utilizar tu reacción para sumar tu bonificador por competencia a tu CA a efectos de este ataque, lo que puede hacer que falle.

## Féchoría

Desprecio a las banderas, abandono del lecho conyugal, adulterio, daños a la propiedad pública, ofensa contra oficiales públicos.

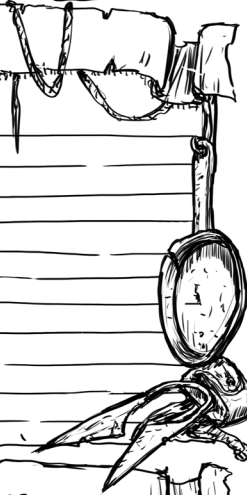


## Equipo

**Media armadura**

**Anillo con el emblema de Savory**

**Equipo de explorador.**



## Aliados y organización

## Notas







Clase lanzadora  
de conjuros

**Trucos**

0

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Característica de lanzamiento

Salvación de conjuro

Bono de ataque conjuro

**Nivel**

**Espacios totales**

**Espacios gastados**

I

Nombre del conjuro

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Movimientos

Espacios totales

Espacios gastados

3

Move Name

**Movimiento de furia.** Este turno, todos tus ataques infligen 1 Porrazo adicional.

**Movimiento de derribo.** Como acción, realizas una tirada de ataque (Constitución) que inflige 1 Porrazo y el objetivo queda paralizado. El personaje que realiza el derribo recibe 1 Porrazo y queda derribado.

**Bravucona.** Como reacción, cuando un ataque te alcanza con éxito puedes realizar una tirada de ataque (Fuerza) y si impactas, el objetivo queda aturdido.



## Rasgos y atributos adicionales

Furia (3 usos, +2 daño)

Defensa sin armadura

Ataque temerario

Sentir el peligro

Senda primordial (Pagana)

**Ira del depredador.** Desde que escoges esta senda al nivel 3, aprendes a moverte rápido como un depredador. Mientras estés en furia y no lleves armadura pesada, las demás criaturas tienen desventaja en las tiradas de ataque a distancia realizadas contra ti y tú puedes usar la acción **Destraharse** como acción adicional.

**Rasgo: Vagabundo**

Tienes una memoria excelente para los senderos y las rutas, y siempre puedes recordar fácilmente la disposición general del terreno, asentamientos y otros rasgos geográficos que te rodean. Además, puedes encontrar comida y agua fresca para ti y hasta otras cinco personas cada día, suponiendo que la tierra ofrezca bayas, caza menor, agua y demás.

**Rasgos raciales**

Durante una Trifulca puedes ignorar los efectos negativos de los dos primeros dos Niveles de Porrazos.

## Féchoría

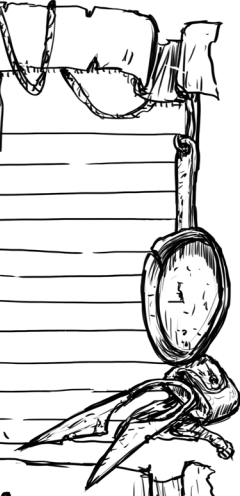
Robo de ganado, extorsión, atraco, robo menor, pillaje.



## Equipo

Paquete de explorador

Trampa para cazar



## Aliados y organización

## Notas