

NOMBRE: Ilerk "Tierra mojada"



AGILIDAD d8

CABALGAR \_\_\_\_\_  
 DISPARAR d8 \_\_\_\_\_  
 FORZAR C. \_\_\_\_\_  
 LANZAR \_\_\_\_\_  
 NADAR \_\_\_\_\_  
 NAVEGAR \_\_\_\_\_  
 PELEAR d6 \_\_\_\_\_  
 SIGILO d6 \_\_\_\_\_

ASTUCIA d6

APOSTAR \_\_\_\_\_  
 BRUJERÍA \_\_\_\_\_  
 CALLEJEAR \_\_\_\_\_  
 CON( ) \_\_\_\_\_  
 INVESTIGAR \_\_\_\_\_  
 NOTAR d6 \_\_\_\_\_  
 PERSUADIR \_\_\_\_\_  
 PROVOCAR \_\_\_\_\_  
 RASTREAR d4 \_\_\_\_\_  
 REPARAR \_\_\_\_\_  
 SANAR d4 \_\_\_\_\_  
 SUPERVIVENCIA d4 \_\_\_\_\_  
 VINCULO \_\_\_\_\_

ESPIRITU d8

DRUIDISMO \_\_\_\_\_  
 INTIMIDAR d4 \_\_\_\_\_

FUERZA d6

TREPAR d6 \_\_\_\_\_

VIGOR d4

**VENTAJAS**

**XP TOTAL**

Runas de poder (Espiritus de la tierra. Los Daevas de la tierra otorgan al Personaje el poder Cavar (-2))  
 1 natural aturdido. Puede usarlo siempre.

**DESVENTAJAS**

Exceso de confianza (Mayor)  
 Salvaje

**EQUIPO**

Peto de cuero (+1 PROT Torso)  
Equipo de Viaje completo (Antorcha, Cesto, Cuerda, Herramientas básicas, Linterna de carbón, Manta, Pedernal y acero, Pellejo de agua, Petate y Raciones de viaje)  
1 fungo Capuchón (+4 VIGOR en chequeos por clima, 1d6 horas, -1 chequeos de Agilidad)



**ARMAS**

ARMAS	DISP	CDF	DAÑO	RANGO
Arco			2d6	12/24/48
Hacha			FUE+d6	
Daga			FUE +d4	

**HERIDAS**

-1  
 -2  
 -3

**INCAP**

-2  
 -1

**FATIGA**



CAR 0

PARADA 5

DUREZA 4

PASO 6

ESENCIA 6

**TRASFONDO**

Salvaje  
 Raíces (Agilidad)

**PODERES**

Cavar RANGO Astuciax2 DURACIÓN EFECTO  
 Disolverse en la tierra y aparecer en otro punto. Tirada opuesta de Sigilo vs Notar: +2 siguiente ataque y daño por ventaja.

Aunque mi vida sigue ligada a la tribu del jabali, esta exige el viaje que estoy tomando espiritualmente.

Conozco a mis compañeros y por el momento seguiré sus pasos, pero ellos no son mi familia. Deben tener claro que todos somos barro, la tierra me da la fuerza.



JUGADOR

TOTEM

LINAJE

GUERRERO RÚNICO

ARQUETIPO