



Aras hija de Turt

Gigante azul cazadora

16 (+3) FUERZA DESTREZA 12 (+1)

14 (+2) CONSTITUCIÓN INTELIGENCIA 8 (-1)

12 (+1) SABIDURÍA CARISMA 10 (+0)

4 (+5) ATAQUE FORTALEZA 2 (+4)

3 (+4) REFLEJOS VOLUNTAD 2 (+3)

RASGOS RACIALES

Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (Colinas), Grande, Inmunidad al frío (Inmune al frío no mágico), Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos), Resistencia al daño 1.

HABILIDADES

Acrobacias 3 (+4), Atención 5 (+6), Atletismo 4 (+9), Artesanía (Trampas) 4 (+3), Buscar 4 (+3), Intimidar 3 (+5), Saber (Local) 3 (+2) Saber (Naturaleza) 5 (+4), Sigilo 6 (+3), Supervivencia 4 (+7), Trato con animales 3 (+3).

DOTES

Generales: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Rastrear. *De Ataque:* Ataque poderoso, Especialidad en ataque (Martillo de piedra). *De Fortaleza:* Vigor. *De Reflejos:* Velocidad incrementada. *De Voluntad:* Oponente predilecto (animales).

EQUIPO

Martillo de piedra, Espada larga, Armadura de cuero tachonado, Ropa de viajero, Mochila, 2 Odres de agua, Raciones de viaje (2 semanas), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Trampas de lazo, Cuerda de cáñamo (30 m), Garfio de escalada, 2 Antorchas, Piedra de afilar. 65 mp

COMBATE

Iniciativa +4, Velocidad 12m, Defensa 13 (desprevenida 12), Armadura de cuero tachonado y piel dura (RD 4), Ataque sin armas +4 (1d3+3), Martillo de piedra +6 (2d8+4), Presa +10.

SALUD

Puntos de resistencia 42, Umbral de herida grave 13.

PUNTOS DE ACCIÓN 1