



Cioden Fabresse

Hombre del norte clérigo de Korth

10 (+0) FUERZA DESTREZA 10 (+0)
12 (+1) CONSTITUCIÓN INTELIGENCIA 10 (+0)
14 (+2) SABIDURÍA CARISMA 16 (+3)

1 (+1) ATAQUE FORTALEZA 3 (+4)
1 (+1) REFLEJOS VOLUNTAD 4 (+6)

RASGOS RACIALES

Énfasis en habilidad (+4 Saber, Local), Énfasis en habilidad (+4 Saber, Religión), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (Colinas).

HABILIDADES

Artesanía (Caligrafía) 2 (+2), Atletismo 2 (+2), Averiguar intenciones 3 (+7), Concentración 4 (+6), Diplomacia 5 (+10), Engañar 0 (+5), Idiomas (Lirith, Orkan) 2, Interpretación (Cantar) 2 (+5), Medicina 4 (+6), Oficio (Escribiente) 2 (+4), Recabar información 2 (+7), Saber (Religión Korth) 6 (+10), Saber (Local) 4 (+8).

DOTES

Generales: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Posición social 1 (Clérigo). *De Voluntad:* Fe.

APTITUDES SOBRENATURALES

Favor Divino (Korth) 2, Orar +10, Milagros libres 3. **Milagros (Magnitud 0)** Leer Magia, Luz, Llamada, Virtud. (*Magnitud 1*) Curar heridas leves, Hechizar persona.

EQUIPO

Maza ligera, Armadura de cuero, Escudo ligero, Ropa de clérigo, Ropa de abrigo, Ropa de viajero, Útiles de escritura, Mochila, Odre de agua, Material de curandero, Raciones de viaje (1 semana), Saco de dormir, Tienda de campaña, Pedernal y acero, Linterna sorda. 83 mp.

COMBATE

Iniciativa +1, Velocidad 9m, Defensa 13* (desprevenido 11), Armadura de cuero (RD 2), Ataque sin armas +1 (1d3), Maza ligera +1 (1d6), Presa +1.

SALUD

Puntos de resistencia 30, Umbral de herida grave 9

PUNTOS DE ACCIÓN 4

* Con el escudo