Bilbao ROCK ROL ©HAL

SAVAGE WORLDS

CAYO SALVIO METELO (Legionario de la VI Legión/Ex-gladiador)

RANGO: Experimentado (25 PE)

HISTORIAL:
Tienes 28 años y llevas poco más de dos años sirviendo en la VI Legión, aunque anteriormente fuiste gladiador. Desde niño te has sentido atraído por la lucha y la violencia y además, desde que recuerdas, se te ha dado bien. Para ti fue lógico que te enrolases en una escuela de gladiadores, ya que haciendo lo que te gustaba obtenías fama, riqueza y, por qué negarlo, mujeres. Llegado un momento ya eras mayor para esa vida, pero no te querías desvincular del combate e hiciste lo que te pareció mejor: unirte a las legiones de Roma.

Una cita: "De ese me encargo yo"

EQUIPO HABITUAL:
- Lorica Hamata (+2), peso: 11
-Casco de legionario (+3), peso: 2
- Escutum (escudo grande): Parada +2, +2 armadura vs ataques a distancia que impacten, peso: 9 (Nota: no suele usarlo)
- Gladius (2x), peso: 2 c/u
- Pugio, peso: 0,5
- Pilum (x2): peso: 1,5 c/u
TOTAL CARGA: 29,5 kg

ATRIBUTOS

Agilidad	d4
Astucia	d6
Espíritu	d8
Fuerza	d4
Vigor	d4

Carisma	Paso	Parada	Dureza
0	6	8	6

¡ATURDIDO!

Heridas: -1, -2, -3

Inc!

Fatiga: -2, -1

Heridas Permanentes

HABILIDADES

Pelear	d4
Lanzar	d6
Intimidar	d4
Notar	d6

Desventajas

SANGUINARIO (Mayor)
Jamás tomas prisioneros salvo orden directa de un superior. Esto podría causarte problemas, salvo cuando tus superiores toleran ese tipo de conductas. -4 Carisma con quienes conozcan tus acciones.

ANALFABETO (Menor)
Tu personaje no sabe leer. Tampoco sabe demasiado de matemáticas. Los analfabetos no saben leer o escribir en ningún idioma.

LEAL (Menor)
El personaje jamás dejará abandonado a uno de los suyos si hay alguna forma de evitarlo. Incluso dará su vida si es necesario.

Ventajas

- MURO DE ESCUDOS: Los personajes con esta ventaja y un escudo añaden +1 a la parada de cada hombre adyacente si ese hombre tiene la habilidad (y un escudo) también. El bono máximo es +2 (si hay un hombre a la izquierda y derecha).

- NERVIOS DE ACERO: Ignoras el primer punto de penalización por heridas que sufras.

- CON UN PAR: Cuando atacas con un arma en cada mano realizas dos ataques por separado ignorando la penalización de múltiples acciones.

-AMBIDEXTRO: Ignoras la penalización de -2 cuando usas tu mano "torpe".

-CONTRAATAQUE: Una vez por ronda (si no estás aturdido), puedes realizar un ataque gratuito de Pelear con una penalización de -2 contra un oponente que falle un ataque cuerpo a cuerpo contra tí. Puede combinarse con la maniobra de defensa, pero no con defensa total.

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Peso	Notas
Gladius			FUE+d6		2	
Pugio (daga)			FUE+d4		0,5	
Pilum	3/6/12		FUE+d6		1,5	