Bilbao ROCK ROL ©HAL

SAVAGE WORLDS

PUBLIO MARCIO LIBO (Legionario de la VI Legión)

RANGO: Experimentado (25 PE)

HISTORIAL:
Eres un veterano legionario de 27 años, en tu décimo año de servicio. Siempre has estado destinado en la VI Legión, a la que consideras parte de ti mismo, como si fuese tu verdadera familia. Darías la vida sin dudarlo por tu legión, independientemente de quien esté al mando de la misma. Supones que cuando acabes tu servicio, dentro de seis años te reengancharas otros nueve más. Hasta que te echen o hasta que mueras en cumplimiento de tu deber.

Una cita: "Mantened la línea, ¡maldición!"

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
- Gladius, peso: 2
- Pugio, peso: 0,5
- Pilum (x2): peso: 1,5 c/u
TOTAL CARGA: 27,5 kg

ATRIBUTOS

Agilidad	4
Astucia	4
Espíritu	4
Fuerza	4
Vigor	4

Carisma	Paso	Parada	Dureza
0	6	8	6

¡ATURDIDO!

Heridas: -1, -2, -3

Inc!

Fatiga: -2, -1

Heridas Permanentes

HABILIDADES

Pelear	4
Lanzar	4
Intimidar	4
Notar	4
Nadar	4
Supervivencia	4

Desventajas	Ventajas
ANALFABETO (Menor) Tu personaje no sabe leer. Tampoco sabe demasiado de matemáticas. Los analfabetos no saben leer o escribir en ningún idioma.	- 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), y se apila con cualquier bono por el escudo o arma que posea. - FELIX (Afortunado): Pareces especialmente bendecido por los dioses o el destino. Comienzas cada sesión de juego con un beni adicional. - REFLEJOS DE COMBATE: Te recuperas con mayor rapidez de lo normal del trauma y la conmoción. Añades +2 a tus tiradas de Espíritu para recuperarte del aturdimiento. - BLOQUEO: +1 a parada (ya sumado).
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.	

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	