

# Duckgeoneers



## Talentos

Gran saltadora +2 cuerpo o plumas para saltar o dejarse caer, solo recibe mitad de daño en caídas

Nadar +2 cuerpo para nadar en condiciones difíciles

Tímida -2 interacciones sociales con desconocidos

## Equipo

Arma	Bonif.	Daño	Alcance	Munición
Desarmada		1d6/2		
dagas		1d6-2		

Armadura	Defensa	Penalización
Cuero	+2	1

Nombre  
**Berta**

Especie Branta

Ocupación Aprendiz

Trasfondo Intenta reformarse tras pasar una larga temporada a la sombra

<b>Cuerpo</b>	3	<b>Puntos de golpe</b>	9
<b>Mente</b>	2	<b>Puntos de Poder</b>	4
<b>Plumas</b>	5	<b>Puntos de Destino</b>	5

Defensa		
Básica	Armadura	Penalización armadura
8	10	1

Habilidad	Atributo	Entrenado
Acrobacias	Plumas	✓
Atletismo	Cuerpo	
Alerta	Mente	✓
Conocimientos	Mente	
Conducir/Montar	Cuerpo	
Cuerpo a cuerpo	Cuerpo	✓
Distancia	Plumas	
Interacción	Mente	
Reparar	Cuerpo	
Restaurar	Plumas	
Sortilegios	Mente	
Subterfugio	Plumas	

Puntos de golpe actuales

# Duckgeoneers



## Talentos

Pies con garras +2 terreno difícil/ inclinado

Graznido intimidante +2 Mente para hacer huir a enemigos

1d6 asaltos

Gregario -2 sin un aliado a 5 metros

## Equipo

Herramientas de albañil

Zurrón

Arma	Bonif.	Daño	Alcance	Munición
Desarmado		1d6/2		
martillo		1d6		

Armadura	Defensa	Penalización
cuero	+2	1

Nombre  
**Duck**

Especie Pato

Ocupación Albañil

Trasfondo Pasó un año en la compañía mercenaria

A sangre y Fuego

<b>Cuerpo</b>	3	<b>Puntos de golpe</b>	9
<b>Mente</b>	3	<b>Puntos de Poder</b>	6
<b>Plumas</b>	4	<b>Puntos de Destino</b>	4

## Defensa

Básica	Armadura	Penalización armadura
7	9	1

Habilidad	Atributo	Entrenado
Acrobacias	Plumas	
Atletismo	Cuerpo	
Alerta	Mente	✓
Conocimientos	Mente	
Conducir/Montar	Cuerpo	
Cuerpo a cuerpo	Cuerpo	
Distancia	Plumas	
Interacción	Mente	✓
Reparar	Cuerpo	✓
Restaurar	Plumas	
Sortilegios	Mente	
Subterfugio	Plumas	

Puntos de golpe actuales

# Duckgeoneers



## Talentos

Boca dentada 1d6-1 de daño

Gran envergadura +2 iniciativa

Ruidosa -2 Sigilo y pasar desapercibida

## Equipo

Pellejo de vino

Herramientas de cantería

Zurrón

Arma	Bonif.	Daño	Alcance	Munición
desarmado		1d6/2		
Almádena		2d6		

Armadura	Defensa	Penalización
Cuero	+2	1

## Nombre Gusa

Especie Oca

Ocupación Cantera

**Trasfondo** Tiene docenas de cicatrices de innumerables peleas de bar

<b>Cuerpo</b>	5	<b>Puntos de golpe</b>	11
<b>Mente</b>	2	<b>Puntos de Poder</b>	4
<b>Plumas</b>	3	<b>Puntos de Destino</b>	3

## Defensa

Básica	Armadura	Penalización armadura
9	11	1

Habilidad	Atributo	Entrenado
Acrobacias	Plumas	
Atletismo	Cuerpo	✓
Alerta	Mente	
Conocimientos	Mente	
Conducir/Montar	Cuerpo	
Cuerpo a cuerpo	Cuerpo	✓
Distancia	Plumas	
Interacción	Mente	
Reparar	Cuerpo	✓
Restaurar	Plumas	
Sortilegios	Mente	
Subterfugio	Plumas	

**Puntos de golpe actuales**



# Duckgeoneers



## Talentos

Pico aserrado 1d6-1 daño

Escurridizo Defensa+1

Pequeño tamaño no puede usar armas grandes

## Equipo

Ganzuas

Herramientas de carpintería

Zurrón

Arma	Bonif.	Daño	Alcance	Munición
desarmado		1d6/2		
Dagas		1d6-2		

Armadura	Defensa	Penalización
Ropa acolchada	+1	0

Puntos de golpe actuales

## Nombre Mergus

Especie Serreta

Ocupación Carpintero

Trasfondo Se ganaba la vida en la capital como ladrón revientapuertas

<b>Cuerpo</b>	2	<b>Puntos de golpe</b>	5
<b>Mente</b>	2	<b>Puntos de Poder</b>	4
<b>Plumas</b>	6	<b>Puntos de Destino</b>	6

## Defensa

Básica	Armadura	Penalización armadura
9	11	0

Habilidad	Atributo	Entrenado
Acrobacias	Plumas	
Atletismo	Cuerpo	
Alerta	Mente	
Conocimientos	Mente	
Conducir/Montar	Cuerpo	
Cuerpo a cuerpo	Cuerpo	
Distancia	Plumas	✓
Interacción	Mente	
Reparar	Cuerpo	
Restaurar	Plumas	✓
Sortilegios	Mente	
Subterfugio	Plumas	✓



# Duckgeoneers



## Talentos

Talento para la magia +1 sortilegios y puntos de ponder  
ampliados (mente x3)

Grácil +2 plumas para movimientos coordinados

Débil Puntos de golpe 1d6-2 (mínimo 1)

Sortilegios conocidos:

Nivel 1 : Telequinesis / Luz mágica/Sentir magia

Nivel 2: relámpago (1d6+2) / Luz sanadora (1d6)

## Equipo

Libro de conjuros

Componentes de hechicería

Zurrón

Arma	Bonif.	Daño	Alcance	Munición
Desarmada		1d6/2		
Bastón		1d6		

Armadura	Defensa	Penalización
Ropa acolchada	+1	0

Puntos de golpe actuales

Nombre  
**Suan**

Especie Cisne

Ocupación Limpiarunas

Trasfondo Ha sido aprendiz de mago en la universidad  
evanescente

<b>Cuerpo</b>	2	<b>Puntos de golpe</b>	5
<b>Mente</b>	5	<b>Puntos de Poder</b>	15
<b>Plumas</b>	3	<b>Puntos de Destino</b>	3

## Defensa

Básica	Armadura	Penalización armadura
6	7	0

Habilidad	Atributo	Entrenado
Acrobacias	Plumas	
Atletismo	Cuerpo	
Alerta	Mente	
Conocimientos	Mente	✓
Conducir/Montar	Cuerpo	
Cuerpo a cuerpo	Cuerpo	
Distancia	Plumas	
Interacción	Mente	
Reparar	Cuerpo	
Restaurar	Plumas	✓
Sortilegios	Mente	✓
Subterfugio	Plumas	