

# Detective Morr

NOMBRE DEL PERSONAJE

Detective (3)

CLASE Y NIVEL

Semiorco

RAZA

Huerfano: Secretos de la calle

TRASFONDO

NB

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

3

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- ☐ +0 Fuerza
- ☐ +1 Destreza
- ☐ +3 Constitución
- ☒ -1 Inteligencia
- ☒ +3 Sabiduría
- ☐ +1 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +1 Acrobacias (Des)
- ☐ +1 Atletismo (Fue)
- ☐ -1 C. Arcano (Int)
- ☐ +1 Engaño (Car)
- ☐ +0 Historia (Int)
- ☐ +1 Interpretación (Car)
- ☒ +3 Intimidación (Car)
- ☒ +5 Investigación (X) (Sab)
- ☒ +3 Juego de Manos (Des)
- ☐ +3 Medicina (Sab)
- ☐ -1 Naturaleza (Int)
- ☒ +5 Percepción (Sab)
- ☒ +5 Perspicacia (Sab)
- ☐ +1 Persuasión (Car)
- ☐ -1 Religión (Int)
- ☒ +3 Sigilo (Des)
- ☐ +3 Supervivencia (Sab)
- ☐ +3 T. con Animales (Sab)

HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA  
11

INICIATIVA

+4

VELOCIDAD

30p

Puntos de golpe máximos 32

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE	BONIFICADOR	DAÑO/TIPO
Skywheel 12	+3	1d8 Cont. 60/240
Hola (Puño americano)	+3	1d6 Cont.
Adiós (Puño americano)	+3	1d6 Cont.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Morr tiene hecho pedazos, Morr tiene un gran corazón. Es amable y cuida de los suyos, aunque a veces es mas terco que un Mamut de Q'Barra

RASGOS DE PERSONALIDAD

Descubrir a los responsables de la destrucción de Cyre.

IDEALES

Sargento Germaine (Superior de la guardia y Capitana Boromar), Castar (Superior Boromar) y compañeros.

VÍNCULOS

Ha sido alcohólico, ahora parece estar rehabilitado. No se siente cómodo en fiestas o tabernas.

DEFECTOS

## SEMIORCO:

Pag.41

- Visión en la oscuridad: 60p
- Marca del hallazgo:
  - Intuición del cazador: +1d4 Percepción (Sab) y Supervivencia (Sab)
  - Magia del buscador: Hechizo "Marca del cazador 1/Día y Hechizo "Localizar objeto" 1/Día

## DETECTIVE:

- Sentido inquisitivo:
  - Ventaja Perspicacia (Mentiras)
  - Ventaja Percepción (Objetos ocultos)
  - Ventaja Investigar (Pistas)
- Investigación pasiva: 15
- Movimiento astuto: + SAB a iniciativa

## Maestro Marcial (Arquetipo):

- Lucha con dos armas: +FUE a 2º ataque

## HUÉRFANO:

- Competente en: Juego de manos y sigilo.
- Secretos de la ciudad: Conoces el flujo y los patrones secretos que rigen el movimiento de la ciudad, y sabes encontrar pasadizos en Sharn que otros pasarían por alto. Doble de rápido moverse por la ciudad, si no se está combatiendo.

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Armadura ligera  
Armas simples  
Armas marciales

Idiomas: Común e infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

32

Ropas comunes, Gabardina, Sombrero, ropajes oscuros, Uniforme de la guardia

5

Espejito de acero, esposas, Bolsita con piedras preciosas.

1

Útiles de disfraz, herramientas de ladrón, cuchillo pequeño, Mapa de Sharn.

130

20

Skywheel (Recuerdo de tu padre) "Tos Raily" (Gato dinosaurio) Ficha de pluma.

EQUIPO



## Detective Morr

NOMBRE DEL  
PERSONAJE

26  
EDAD

Marrones  
OJOS

1,90  
ALTURA

Marrón clara  
PIEL

82kg  
PESO

Melena corta castaña  
PELO



ASPECTO DEL PERSONAJE

### Clan Boromar:

- **Castar:** Único no mediano dentro de la cúpula del Clan Boromar.

Es el superior directo de Morr y regenta uno de los clubs nocturnos del clan con mejor reputación, el Castar's.

- **Sargento Germaine:** La Sargento Germaine Vilroy es la mejor amiga de Morr. La conoció en el frente de batalla y cuando acabó la guerra y Morr vino a Sharn era la única persona a la que conocía. Actualmente la blanca tiefling es su superior dentro de la Guardia de Sharn, pero en el Clan Boromar es miembro de su comando.

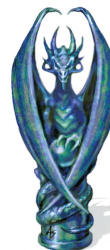
- **Leizsa Ledenu:** Gnoma "Alquimista", "Herborista" y "Farmacéutica" amiga de Morr. Leizsa es la típica amiga rara que sabes que acabará mal, por eso Morr prefiere tenerla cerca y cuidarla. Leizsa es miembro del comando Boromar.

- **Manchas:** Cambiante con aspecto felino miembro del Clan Boromar. Manchas es honesto, muy astuto y trabaja en equipo, por eso confío en él. Manchas es miembro del comando Boromar.

- **Carbón:** Forjada que se unió a Morr, más que al Clan Boromar, tras ser rescatada por este de un grupo racista anti "Chatarras". Carbón considera que le debe la vida a Morr y hace las veces de guardaespaldas. Carbón es miembro del comando Boromar.

NOMBRE

## Clan Boromar



SÍMBOLO

### ALIADOS Y ORGANIZACIONES

### Marca del Hallazgo:

Como muchos otros semiorcos, Morr es incapaz de trazar una línea de linaje hasta la nobleza de la casa, huérfano y criado en las calles de Sharn siempre ha escondido su marca. No es que la rechaze, pues le es muy útil para su trabajo, pero no es algo de lo que presume y solo la utiliza si no hay nadie mirando.

Si tu personaje tiene la Marca del Hallazgo, los siguientes rasgos reemplazan los atributos raciales del personaje en el Manual del Jugador, aparte de la edad, la alineamiento, el tamaño y la velocidad:

**Intuición del Cazador:** Cuando haces una prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia), puedes tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de característica.

**Magia del Buscador:** Puedes lanzar el conjuro marca del cazador con este atributo. A partir del nivel 3, también puedes lanzar el conjuro localizar objeto con él. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros una vez usando este atributo, y recuperas la habilidad para hacerlo tras realizar un descanso largo. La Sabiduría es tu aptitud mágica para estos conjuros.

### RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

Para hablar de la historia de Morr hay que empezar hablando de sus padres, ambos luchaban en la guerra y ambos pudieron abandonar el frente a tiempo antes del Día del Luto, bastante antes. Donovan, un humano brigadista brelio se enamoró de Larra, una semiorco miliciana de Cyre. Juntos lucharon en la guerra en el bando de Breland, hasta que Donovan perdió la pierna izquierda en una trinchera. Meses después Larra se quedó embarazada y ambos fueron relevados del frente y destinados a Sharn, para que sirvieran a Breland de otras maneras.

Juntos partieron en una caravana de carretas custodiada por la guardia Brelia, junto con comerciantes y otros miembros del frente que debían viajar a la Ciudad de las Torres, pero a la salida sur de Cyre la caravana fue asaltada por bandidos osgos del clan Murgul. Estos no pensaban matar a todo el mundo, pero tras la negativa de la guardia a dejarse saquear, el combate fue inevitable.

Cuando el primer osgo llegó a la carreta de los padres, pensó que sería pan comido y dijo: "¿Un tullido y una embarazada? Hoy buen día para Marguls" y acto seguido Donovan le voló la cabeza con un disparo de su pistola elemental. Otro osgo escuchó el disparo y corrió hacia la carreta, y un segundo osgo murió de un disparo a la cabeza. Un tercer osgo corrió hacia allí, pero esta vez Donovan falló el disparo y el osgo lo sacó de la carreta y le desarmó, lo que vino después podéis imaginarlo, el osgo cortó la cabeza del padre con su hacha de guerra. Tras esto una pica brelia atravesó al osgo de espalda a pecho, y aunque finalmente la guardia contuvo el asalto, Larra se había quedado sola. Al llegar a Sharn, Larra estaba decidida a dar todo por su hijo y sacarlo adelante, pero tristemente murió en el parto de Morr.

Morr creció en uno de los orfanatos de La Ciudad de las Torres y cuando llegó a la mayoría de edad se alistó en el ejército. Fue en el frente donde conoció a Gabriella, la que será para siempre el amor de su vida, la misma que falleció en el Día del Luto. Morr volvió a Sharn, pues es el único lugar que realmente conocía y además también iba hacia allí su amiga Germaine, quien había aceptado un puesto en la guardia de la ciudad. Morr también pudo haber entrado en la guardia, pero se obsesionó con el Día del Luto y comenzó a investigar, no consiguió descubrir nada sobre el desastre, pero le ayudó a pasar su duelo y se dio cuenta de que se podía ganar la vida como detective.

5 años después Germaine ya era Sargento de la Guardia de Sharn y esta le pidió que investigara un caso, como acabó esto solo Morr y Germaine lo sabían, pero Morr descubrió algo que alteraría para siempre el "status quo" de las casas nobles de Sharn y ambos pensaron que sería mejor que no trascendiese, o la cabeza de ambos tendría un gran precio. Tras esto Germaine le descubrió a Morr que no solo pertenecía a la Guardia, sino que además era miembro del Clan Boromar y le ofreció a Morr trabajar como detective para el clan y así estar protegido por "la familia", además le ofreció un puesto en la Guardia de la ciudad para poder tenerlo más vigilado. Morr aceptó a regañadientes, pero rápidamente descubrió que "La organización criminal" de la que tanto se cuchicheaba era más bien una familia de medianos inmigrantes y otros rechazados por la sociedad que se cuidaban los unos a los otros, y se sintió por primera vez aceptado y en familia. Poco tiempo después Morr es ascendido a capitán Boromar y ha creado su comando, que más que una célula criminal, es un grupo de amigos.

### HISTORIA DEL PERSONAJE