

La encrucijada de
Nabhanq Sayar

NOMBRE: *Elisa Hurt*

PROFESIÓN: *Esgrimista*

REPUTACIÓN: *Afortunada*

RATAS EN LAS PAREDES

DESTREZA 3

INGENIO 0

MÚSCULO 0

VIOLENCIA 1

VOLUNTAD 1



PV // /

PC // /

PE 2

RECURSOS

Cazadora de monstruos: Ganas
+2 al daño cuando luchas con-
tra horrores sobrenaturales.

ARMAS Y EQUIPO

HECHIZOS

CICATRICES

TRASFONDO

23 años. Hija única de un matrimonio de abogados en Nueva York. Su carácter fuerte le generó no pocos problemas desde muy temprana edad, algo que se atemperó cuando empezó a recibir clases de esgrima, donde destacaba en el uso de casi cualquier arma blanca ya con 12 años. Estableció un vínculo muy fuerte con su maestro y con tan solo 18 años fue incluida en el equipo norteamericano de esgrima. A pesar de su corta edad, participó en los juegos olímpicos de Los Ángeles, en 1932, quedando en una meritoria quinta plaza en la competición femenina.

Al volver de la competición, descubrió que su maestro había sido asesinado. No cesó hasta que encontró a sus asesinos, pero lo que encontró le sorprendió sobremanera. Parece que su maestro estaba involucrado en las actividades de algún tipo de secta. El club Nova también les seguía la pista, así que cuando Elisa se disponía a acabar sola con ellos, miembros del club la ayudaron a detenerlos. Desde entonces, Elisa sigue perfeccionando sus artes a la par que ayuda al club cuando tiene algún problema que requiera de sus "habilidades".

NOTAS

Esgrimista: Cuando luches con espadas o armas blancas, tira 2d6 para el daño y quédate con el dado más alto.

Afortunada: Una vez por sesión de juego, puedes repetir una tirada que hayas hecho.