



Thrak

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 5

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Artesano del Clan

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Geld

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

☒ Fuerza +6

☐ Destreza +2

☒ Constitución +7

☐ Inteligencia -1

☐ Sabiduría 0

☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +2

☐ Arcanos -1

☒ Atletismo +6

☐ Engañar -1

☒ Historia +2

☐ Interpretación -1

☒ Intimidar +2

☐ Investigación -1

☐ Juego de Manos +2

☐ Medicina 0

☐ Naturaleza -1

☒ Percepción +3

☒ Perspicacia +3

☐ Persuasión -1

☐ Religión -1

☐ Sigilo +2

☐ Supervivencia 0

☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

Gran hacha  
Hacha de mano

BONIF.

+6

+6

DAÑO/TIPO

1d12 +3 cortante  
1d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Cada uno debería ser libre de perseguir su propio estilo de vida (Caótico)

IDEALES

Busco riquezas para asegurarme el amor de alguien.

VÍNCULOS

Nunca estoy satisfecho con lo que tengo - siempre quiero más.

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable

- Ataques salvajes

Bárbaro Nivel 5:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Buscador espiritual
- Defensa sin armadura
- Espíritu Tótem oso
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

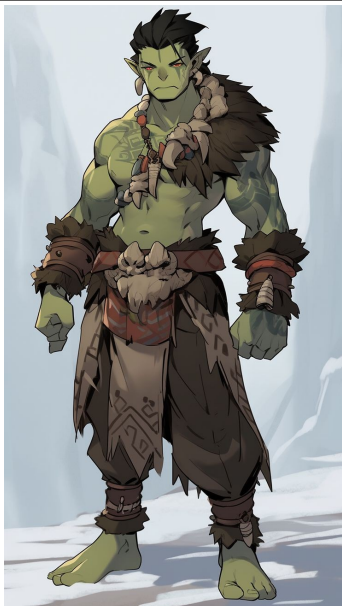
Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
- Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano

Idiomas:

Comun y Trasgo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Thrak era un joven semi-orco conocido en su clan no solo por su fuerza y habilidades de combate, sino también por su destreza como artesano. Desde pequeño, había mostrado un talento innato para trabajar con sus manos, creando herramientas y armas que eran la envidia de todos. Sin embargo, a pesar de su éxito, Thrak sentía que algo faltaba en su vida.

Cada noche, Thrak miraba las estrellas y soñaba con explorar el mundo más allá de su aldea. Quería ver las grandes ciudades, conocer a personas de diferentes culturas y aprender nuevas técnicas de artesanía y combate. Su deseo de aventura crecía día a día, pero sabía que dejar el clan no sería fácil.

Un día, Thrak decidió hablar con el líder del clan, su abuelo, quien siempre había sido su mayor apoyo. Con el

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Agante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.

► **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

► **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.

► **Buscador espiritual:** Tuya es la senda que busca la sintonía con el mundo natural, dándote una íntima relación con las bestias. Cuando adoptas esta senda, ganas la habilidad de lanzar los conjuros Sentidos de la bestia y Hablar con los animales, pero sólo como rituales.

► **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

► **Espíritu Totem oso:** Mientras estás en furia, tienes resistencia a todos los daños salvo el daño psíquico. El espíritu del oso te hace lo suficientemente duro para resistir cualquier castigo.

► **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.  
- 3 veces / día, +2 daño

► **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.

► **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.