

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +8

☐ Destreza +1

☒ Constitución +6

☐ Inteligencia -1

☐ Sabiduría +2

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +1

☐ Arcanos -1

☒ Atletismo +8

☐ Engañar 0

☐ Historia -1

☐ Interpretación 0

☒ Intimidar +3

☐ Investigación -1

☐ Juego de Manos +1

☐ Medicina +2

☐ Naturaleza -1

☒ Percepción +5

☐ Perspicacia +2

☐ Persuasión 0

☐ Religión -1

☐ Sigilo +1

☒ Supervivencia +5

☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+1

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 93

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+8	1d6 +5 cortante
Cimitarra	+8	1d6 +5 cortante
Gran hacha	+8	1d12 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

167 monedas de oro  
Armadura simbiótica +1 CA, +1 Fuerza, +1 Cimitarra  
Lámpara de genio  
Libro de recetas del desierto que puede leer  
Pociones de disfraces: tiefling gladiador y dracónido dorado leñador  
Gran hacha así super tocha:  
[https://www.dandwiki.com/wiki/Black\\_Axe\\_0](https://www.dandwiki.com/wiki/Black_Axe_0)  
Poción de curación de gelbo

EQUIPO

Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito. Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir. Yo luto por los que no pueden luchar por sí mismos.

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

DEFECTOS

Semiorco:  
- Visión en la oscuridad  
- Aguante incansable  
- Ataques salvajes  
Bárbaro Nivel 8:  
- Ataque adicional  
- Ataque temerario  
- Defensa sin armadura  
- Escudo Espiritual: 2d6  
- Furia 4 veces / día, +2 daño  
- Instinto salvaje  
- Movimiento rápido  
- Protectores Ancestrales  
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
- Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Orco, común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

## 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.
- ▶ Aguante 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.
- ▶ 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.
- ▶ Escudo Espiritual: Los espíritus guardianes que te ayudan pueden brindar protección sobrenatural a quienes defiendes. Si estás enfureciendo y otra criatura que puedes ver a menos de 30 pies de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para reducir ese daño en 2d6. Cuando alcances ciertos niveles en esta clase, puedes...  
- 2d6
- ▶ 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.  
- 4 veces / día, +2 daño
- ▶ Instinto salvaje: Tus instintos están tan pulidos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, si estás sorprendido al principio del combate pero no incapacitado, puedes actuar con normalidad en tu primer turno si entras en furia antes de hacer cualquier otra cosa.
- ▶ Movimiento rápido: Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.
- ▶ Protectores Ancestrales: Comenzando cuando elijas este camino, los guerreros espectrales aparecen cuando ingresas a tu furia. Mientras estás furioso, la primera criatura que golpeas con un ataque en tu turno se convierte en el objetivo de los guerreros, lo que dificulta sus ataques. Hasta el comienzo de tu siguiente turno...
- ▶ 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.