



varinor

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 2

CLASE Y NIVEL

Exiliado y abandonado

TRASFONDO

lauro145

JUGADOR

Elfo de los bosques

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

12

- ☒ Fuerza +4  
☐ Destreza +2  
☒ Constitución +4  
☐ Inteligencia -1  
☐ Sabiduría 0  
☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2  
☐ Arcanos -1  
☒ Atletismo +4  
☐ Engañar +1  
☐ Historia -1  
☐ Interpretación +1  
☒ Intimidar +3  
☐ Investigación -1  
☐ Juego de Manos +2  
☐ Medicina 0  
☒ Naturaleza +1  
☒ Percepción +2  
☐ Perspicacia 0  
☐ Persuasión +1  
☐ Religión -1  
☐ Sigilo +2  
☒ Supervivencia +2  
☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos. Fui, de hecho, criado por los lobos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Los más fuertes están destinados a gobernar. (Maligno) Gloria. Debo ganar gloria en batalla, para mí y para mi clan. (Cualquiera)

IDEALES

Mi familia es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí.

VÍNCULOS

Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido. La violencia es mi respuesta a casi cualquier desafío. Soy demasiado aficionado a la cerveza, el vino y otras bebidas embriagantes.

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Gran hacha	+4	1d12 +2 cortante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Jabalina	+4	1d6 +2 perforante
Jabalina	+4	1d6 +2 perforante
Jabalina	+4	1d6 +2 perforante
Jabalina	+4	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Bárbaro Nivel 2:

- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Furia 2 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga

Idiomas:

elfico (nativo), comun , trasgo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Gracias a la vida nomada varinor aprendió un poco de común y traspó en cada pueblo que visitó, además su madre hablaba muy bien dicho lenguaje y lo ayudó a mejorar en el, cuento con competencia en el cuerno

NOTAS ADICIONALES

Érase una vez, en una tribu de elfos del bosque, un niño que llamaba la atención de todos. Tenía la piel cobriza y los ojos verdes, como muchos de su raza, pero había algo que lo hacía diferente: su cabello era blanco como la nieve. Ningún otro niño tenía ese color de cabello, ni siquiera sus padres. Su madre, de cabello cobrizo como su piel, le dijo que su padre, ausente, tenía el mismo color que ella. Pero el niño nunca conoció a su padre, ni tampoco a ningún amigo. Los otros niños solo le hablaban para burlarse de él, y los adultos de la tribu los ignoraban a él y a su madre. El niño no entendía por qué lo trataban así, pero al crecer, se dio cuenta de la verdad: estaban siendo aislados, rechazados, marginados.

Una noche, la madre, cansada de esa situación, tomó en brazos al niño y partieron de la tribu. Desde entonces, vivieron de la naturaleza, viajando de pueblo en pueblo, buscando alimento y refugio. A veces, dormían en una

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.

► Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► Trance: Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► Pies veloces: Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► Máscara de la naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► 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.

► 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.  
- 2 veces / día, +2 daño

► 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.

RASGOS