



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

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+4
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<input type="radio"/> Engañar	+1
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	0
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	+1
<input type="radio"/> Religión	-1
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> 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

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

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

Competencias:

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

Idiomas:

elfo (nativo), comun , trango

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Varinor

NOMBRE DEL PERSONAJE

1,65mts, piel cobriza, ojos verdes, cabellos blanco

APARIENCIA



APARIENCIA

Gracias a la vida nomada varinor aprendio un poco de comun y trasto en cada pueblo que visito, ademas su madre hablaba muy bien dicho lenguaje y lo ayudo a mejorar en el, cuenta con competencia en el cuemo

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 semiconscientes 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. Sigue pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

► **Fruria:** 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS