guerrero 10 Salvaje Ferquis CLASE Y NIVEL TRASFONDO **JUGADOR** Pastor Caótico bueno ESPECIE ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA**

orsted

NOMBRE DEL PERSONAJE





O Religión

Supervivencia

Trato con Animales

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

HABILIDADES

O Sigilo

CARISMA

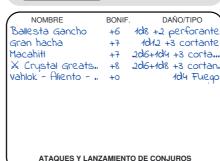
0

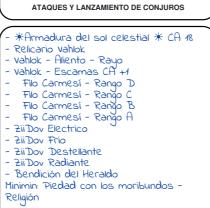
10





PUNTOS DE GOI PE TEMPORALES





Minimin: Brazalete heroico Chatarras (Equipadas en Cristal Greatsword, Pieza de especiales (Más pesada) y Pieza de daño (Rastreador)) Tatuaje IVI 3: Bola de Fuego Pieza Brilla amiga, brilla FOLIPO

Un ser que se sentía inferior a los que lo rodeaban, odiando la compañía de los demás, pero gracias al apoyo de un amigo y al alcohol esta empezando a disfrutar la compañía de otras razas, aunque aun mira con recelo o incluso odio a otros canidos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año. en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Actualmente busca establecer vínculos con otros seres, pero se lleva particularmente bien con los humanos y los tiefling, ya que son las primeras razas de las que salieron sus verdaderos amigos.

VÍNCULOS

Aun le cuesta entablar una conversación fluida con los demás, posee un increíble miedo al fracaso y un profundo resentimiento a la raza de canidos, especialmente a los pastores.

DEFECTOS

Pastor:

- Visión en la oscuridad
- Dientes afilados
- Idiomas
- Golpe rastreador
- Estómago débil:

GUETTETO NIVEL 10:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Combate con armas grandes
- Cortesano Elegante
- Espíritu Incansable
- Espíritu de Lucha: 10 puntos de golpe temporales
- Indomable: 1 vez / descanso
- Tomar aliento

Dotes:

- Duro
- Centinela
- Triturador

Competencias - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo - Flauta Idiomas: Común, Abisal y Dragon OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

+2

+4

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es un canido de pelaje gris azulado, de gran tamaño, aproximadamente 2,65 metros, una cicatriz desciende desde su ojo izquierdo y no posee cola debido a que fue cortada, ahora debido a un accidente en una misión su pierna izquierda fue reemplazada por una prótesis metálica.

APARIENCIA



Posee un carácter explosivo y un fuerte gusto por el

APARIENCIA

Orsted nació como el último de una camada de tres, siempre sintiéndose pequeño y débil en comparación con

cristed nació como el último de una camada de tres, siempre sintièndose pequeño y débil en comparación con sus hermanos mayores. Desde joven, orsted se esforzó al máximo para cumplir con los deseos y expectativas de su manada, un grupo de mercenarios conocidos por su ferocidad y habilidad en combate. Su padre, un poderoso guerrero de gran tamaño y pelaje negro como el vacío, era el líder de la manada y una figura imponente cuyo respeto y aprobación oristed anhélaba más que nada. El punto de inflexión llegó en una misión crítica. La manada había sido contratada para proteger una caravana de comerciantes en su travesía por un territorio peligroso. Oristed, asignado a la retaguardia, debía asegurar que ningún enemigo se acercara sin ser detectado. Sin embargo, su vigilancia falló cuando un imponente dragón, blanco como la nieve, pero destructor como ningún otro lanzó un ataque sorpresa. La confusión y el caos que siguieron resultaron en la pérdida de numerosos bienes valiosos y, lo más trágico, en la muerte de uno de sus mistores de la persona le

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.
- ▶ <u>Dientes afliados</u>. Tu mordisco es un arma natural que puede usarse para hacer un ataque desarmado, se te considera competente con él, si logras impactar con este golpe, infringe 1014 + tu modificador de Fuerza de daño Perforante, en lugar del daño para un ataque desarmado normal.
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y un idioma de tu elección.
- ▶ <u>solpe rastreador:</u> Justo antes de atacar puedes escoger tener ventaja en la primera tirada de ataque que realices en tu turno, solo puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonificador de competencia. Recuperas todos los usos gastados cuando completas un descanso largo.
- Estómago débil: Dada la rareza de tu nacimiento, no estás acostumbrado a muchísimos de los alimentos básicos para los humanoides, como el chocolate, el alcohol, cebolla, los frutos secos, la sal y setas. Si ingieres una de estas comidas, debes hacer una salvación de Constitución con CD 13 para no quedar envenena...
- Duro. Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2
- ▶ <u>Centinela</u>: Reduces a o la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu re para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.
- ▶ <u>Triturador</u> Tienes experiencia en el arte de triturar a tus enemigos, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o tu Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño contundente, podrás moverla 5 pies hasta un espac...
- ▶ <u>Acción súbita:</u> Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes compeletar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez. - 1 vez / descanso
- ▶ <u>Ataque adiciona</u>! Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno. - 2 ataques
- ▶ <u>Combate con armas grandes:</u> Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ <u>Cortesano Flegante:</u> Cuando realices una prueba de Carisma (Persuasión), recibes un bonificador igual a tu modificador de Sabiduría.
- Espíritu Incansable: Siempre que realices una tirada de iniciativa y no te queden usos de Espíritu de Lucha, recuperas uno de ellos.
- ▶ <u>Espíritu de Lucha</u>: Como acción adicional en tu turno puedes obtener ventaja en las tiradas de ataque con arma hasta el final del mismo turno. Si lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales. - 10 puntos de golpe temporales
- ▶ <u>Indomable:</u> Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado. 1 vez / descanso
- ▶ <u>Tomar aliento</u>: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1010 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS