

Orsted

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 10

CLASE Y NIVEL

Pastor

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Ferguis

JUGADOR

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

- Fuerza +7
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia +5
- Sabiduría 0
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +7
- Engañar 0
- Historia +5
- Interpretación 0
- Intimidar +4
- Investigación +1
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza +5
- Percepción +4
- Perspicacia 0
- Persuasión 0
- Religión +1
- Sigilo +2
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+2

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 112

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 100/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta Gancho	+6	1d8 +2 perforante
Gran hacha	+7	1d12 +3 cortante
Macahitt	+7	2d6+1d4 +3 corta...
X Crystal Greats..	+8	2d6+1d8 +3 cortan.
Vahlok - Aliento - ..	+0	1d4 Fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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:

Guerrero 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

Dotas:

- Duro
- Centinela
- Triturador

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Flauta

Idiomas:

Común, Abisal y Dragon

- *Armadura del sol celestial* CA 18

- Relicario vahlok
- vahlok - Aliento - Rayo
- vahlok - Escamas CA +1
- Filo Carmesí - Rango D
- Filo Carmesí - Rango C
- Filo Carmesí - Rango B
- Filo Carmesí - Rango A
- ZiiDov Electrico
- ZiiDov Frio
- ZiiDov Destellante
- ZiiDov Radiante
- Bendición del Herald
- Minimin: Piedad con los moribundos - Religión

Minimin: Brazaletes heroicos

Chatarras (Equipadas en Cristal Greatsword, Pieza de especiales (Más pesada) y Pieza de daño (Rastreador))

Tatuaje M 3: Bola de Fuego

Pieza Brilla amiga, brilla

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Es un canido de pelaje gris azulado, de gran tamaño, aproximadamente 2,65 metros, una cicatriz descende 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 alcohol.

Orsted nació como el último de una camada de tres, siempre sintiéndose 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 Orsted anhelaba 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. Orsted, 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

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.

► **Dientes afilados:** 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, infringes 1d4 + 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.

► **Golpe rastreador:** 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 modificador 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 envenenado...

► **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 más.

► **Centinela:** 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 reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.

► **Triturador:** 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 espacio...

► **Acción súbita:** 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 completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques

► **Combate con armas grandes:** 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».

► **Cortesano Elegante:** 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.

► **Espíritu de Lucha:** 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

► **Indomable:** 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

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.