



Frud

NOMBRE DEL PERSONAJE

Orco

ESPECIE

Bárbaro 3

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

3
NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

36

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d12

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+2 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

+1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

CARISMA

0

11

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Hacha a dos manos	+5	1d12 +3 cort.	A dos manos, Maestría: Hender, Pesada
Hacha de mano	+5	1d6 +3 cort.	6/18 metros, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Molestar

EQUIPO

- Monedas
- Paquete de explorador
- Ropas de viaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Orco:
- Visión en la oscuridad
 - Aguante incansable
 - Descarga de adrenalina
- Bárbaro Nivel 3:
- Ataque temerario
 - Conocimiento primigenio
 - Defensa sin armadura
 - Furia: 3 veces/día, +2 daño
 - Maestría con armas: 2 maestría con armas
 - Sentir el peligro
 - Vitalidad el árbol
- Dotes:
- Atacante salvaje

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☐ +2 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☒ +5 Atletismo | ☒ +2 Naturaleza |
| ☐ 0 Conoc. Arcano | ☒ +3 Percepción |
| ☐ 0 Engaño | ☐ +1 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☐ 0 Persuasión |
| ☐ 0 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☒ +2 Intimidación | ☐ +2 Sigilo |
| ☐ 0 Investigación | ☒ +3 Supervivencia |
| ☐ +2 Juego de Manos | ☐ +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

- común, orco



APARIENCIA

Frud nació en un pequeño clan orco donde la fuerza era la única ley. Huérfano desde muy joven, aprendió que el respeto no se heredaba, sino que se ganaba sobreviviendo. Mientras otros jóvenes solo ansiaban la gloria del combate, él comprendió que la fuerza sin disciplina conducía a una muerte temprana.

Cuando apenas era un adolescente, su clan participó en una gran guerra contra un reino humano. Los orcos luchaban con ferocidad, pero sin organización. Frente a ellos se alzaba un ejército entrenado, capaz de mantener la formación incluso bajo la lluvia de flechas. La batalla terminó en una masacre y Frud sobrevivió únicamente porque quedó sepultado bajo los cuerpos de amigos y enemigos.

Capturado tras la batalla, fue obligado a trabajar como prisionero para el mismo ejército que había destruido a su pueblo. Durante aquellos meses observó a los soldados entrenar cada día y descubrió el valor de la disciplina. Cuando un ataque goblin puso en peligro el campamento, los prisioneros recibieron armas para defenderse. Frud luchó con tal ferocidad que un capitán decidió perdonarle la vida y ofrecerle un puesto como soldado auxiliar.

Durante casi diez años sirvió en el ejército. Aprendió a proteger a sus compañeros, mantener una formación y obedecer órdenes. Aunque muchos desconfiaban de él por ser un orco, nadie cuestionaba su valor. Sin embargo, en mitad de las batallas despertaba una furia imposible de contener. Aquella rabia ancestral le permitía romper las líneas enemigas, convirtiéndolo en el arma más temida de su compañía.

Con el tiempo comenzó a preguntarse si todas las guerras merecían ser luchadas. La respuesta llegó cuando su ejército recibió la orden de sofocar una rebelión. Al atravesar las murallas descubrieron que la mayoría de los rebeldes eran campesinos y familias desesperadas. Los oficiales ordenaron exterminarlos para evitar futuros levantamientos.

Frud se negó.

En lugar de obedecer, derribó al oficial que intentó obligarlo y abrió un camino para que los civiles pudieran escapar. Aquella decisión lo convirtió en desertor y enemigo del reino al que había servido durante tantos años.

Desde entonces vaga como mercenario y aventurero. Conserva la disciplina aprendida en el ejército, pero ya no lucha por reyes ni generales. Solo presta su hacha a quienes considera dignos de ella y jamás ataca a quien no pueda defenderse.

Muchos creen que Frud es un simple bárbaro dominado por la ira. Quienes combaten a su lado descubren otra verdad bajo esa apariencia salvaje se esconde un veterano que conoce el precio de la guerra y que ha jurado no volver a derramar sangre inocente. Cuando la rabia finalmente aflora, no lo hace por sed de violencia,

NOTAS ADICIONALES

De casi dos metros y medio de altura y una musculatura imponente. Su piel ocre está cubierta de cicatrices que narran una vida de combate. Su cabeza afeitada, los cuernos prominentes y su mirada severa intimidan a cualquiera. Porta un collar de trofeos, brazales de guerra y una enorme hacha mellada que nunca abandona.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta 36 metros.

► **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► **Descarga de adrenalina:** Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. Cuando lo hagas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras fin...

► **Atacante salvaje:** Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.

► **Ataque temerario:** Cuando vayas a realizar la primera tirada de ataque de tu turno, puedes decidir atacar temerariamente. Tienes ventaja en las tiradas de ataque que utilicen la Fuerza hasta el principio de tu siguiente turno, pero las tiradas de ataque contra ti también tendrán ventaja.

► **Conocimiento primigenio:** Mientras estés enfurecido, puedes canalizar el poder primigenio cuando intentes determinadas tareas. Siempre que hagas una prueba de característica con una de las siguientes habilidades: Acrobacias, Intimidación, Percepción, Sigilo o Supervivencia.

► **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves armadura alguna, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Constitución, obtienes este beneficio aunque lleves un escudo.

► **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.
- 3 veces/día, +2 daño

► **Maestría con armas:** Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas cuerpo a cuerpo sencillas o marciales de tu elección.
- 2 maestría con armas

► **Sentir el peligro:** Eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuando las cosas no son como deberían. Gracias a ello, se te da bien evitar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza salvo que tengas el estado de incapacitado.

► **Vitalidad el árbol:** Cuando te enfurezcas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de bárbaro. Al principio de cada uno de tus turnos mientras estés enfurecido, puedes elegir a otra criatura a 3 metros o menos de ti para que obtenga PG temporales iguales a tantos de daño de furia.

RASGOS