

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +1

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia -1

☐ Sabiduría +1

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +1

☐ Arcanos -1

☐ Atletismo +3

☐ Engañar 0

☐ Historia -1

☐ Interpretación 0

☒ Intimidar +2

☐ Investigación -1

☒ Juego de Manos +3

☐ Medicina +1

☐ Naturaleza -1

☒ Percepción +3

☐ Perspicacia +1

☐ Persuasión 0

☐ Religión -1

☒ Sigilo +3

☒ Supervivencia +3

☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 35

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Gran hacha

+5

1d12 +3 cortante

Hacha de mano

+5

1d6 +3 cortante

Hacha de mano C..

+5

1d6 -3 cortante

5 x jabalina

+5

1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

No me gusta bañarme. Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. Los que están abajo ascienden y los poderosos que están arriba son derribados. El cambio es la naturaleza de las cosas. (Caótico)

IDEALES

Le debo mi vida a otro huérfano que me enseñó a vivir en las calles.

VÍNCULOS

Si yo necesito algo más que lo que lo necesita su dueño, no es un robo.

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad

- Aguante incansable

- Ataques salvajes

Bárbaro Nivel 3:

- Ataque temerario

- Buscador espiritual

- Defensa sin armadura

- Espíritu Tótem: Águila

- Furia 3 veces / día, +2 daño

- Sentido del peligro

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,

Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Azguik el guerrero tribal

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ **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.
- ▶ **Buscador espiritual:** Tuya es la senda que busca la sintonía con el mundo natural, dándote una íntima relación con las bestias. Cuando adoptas esta senda, ganas la habilidad de lanzar los conjuros Sentidos de la bestia y Hablar con los animales, pero sólo como rituales.
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Espíritu Tótem Águila:** Mientras estés en furia y no lleves armadura pesada, las demás criaturas tienen desventaja en los ataques de oportunidad contra ti, y puedes usar la acción de Carrera como acción adicional en tu turno. El espíritu del águila te convierte en un depredador que puede moverse en combate con facilidad.
- ▶ **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
- ▶ **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