



Soren (Gisli)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 3

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Izeta

JUGADOR

Semiorco

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

|        |    |
|--------|----|
| FUERZA | +5 |
|        | 20 |

|          |    |
|----------|----|
| DESTREZA | +2 |
|          | 14 |

|              |    |
|--------------|----|
| CONSTITUCIÓN | +4 |
|              | 18 |

|              |    |
|--------------|----|
| INTELIGENCIA | 0  |
|              | 10 |

|           |    |
|-----------|----|
| SABIDURÍA | 0  |
|           | 10 |

|         |    |
|---------|----|
| CARISMA | +2 |
|         | 15 |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza       | +7 |
| <input type="radio"/> Destreza                   | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Constitución | +6 |
| <input type="radio"/> Inteligencia               | 0  |
| <input type="radio"/> Sabiduría                  | 0  |
| <input type="radio"/> Carisma                    | +2 |

## TIRADAS DE SALVACIÓN

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| <input type="radio"/> Acrobacias                       | +2 |
| <input type="radio"/> Arcanos                          | 0  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo          | +7 |
| <input type="radio"/> Engañar                          | +2 |
| <input type="radio"/> Historia                         | 0  |
| <input type="radio"/> Interpretación                   | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar          | +4 |
| <input type="radio"/> Investigación                    | 0  |
| <input type="radio"/> Juego de Manos                   | +2 |
| <input type="radio"/> Medicina                         | 0  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza         | +2 |
| <input type="radio"/> Percepción                       | 0  |
| <input type="radio"/> Perspicacia                      | 0  |
| <input type="radio"/> Persuasión                       | +2 |
| <input type="radio"/> Religión                         | 0  |
| <input type="radio"/> Sigilo                           | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia      | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales | +2 |

## HABILIDADES

|    |                            |
|----|----------------------------|
|    | INSPIRACIÓN                |
| +2 | BONIFICADOR DE COMPETENCIA |

|    |            |           |
|----|------------|-----------|
| 16 | +2         | 30        |
| CA | INICIATIVA | VELOCIDAD |

Puntos de Golpe Máximos 35

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE             | BONIF. | DAÑO/TIPO         |
|--------------------|--------|-------------------|
| Gran Hacha de o... | +8     | 1d12 +6 cortante  |
| Hacha de mano      | +7     | 1d6 +5 cortante   |
| Hacha de mano      | +7     | 1d6 +5 cortante   |
| Jabalina x4        | +7     | 1d6 +5 perforante |

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Bárbaro, Cuero, Equipo de Trasfondo - Salvaje, Gran Hacha del oso, Herramientas de Peletero, kit de recolección, Petate, Pieles, Ropas comunes, Yesquero

## Idiomas:

Común y orco

- Pack de explorador  
Inventario:  
-----

Xp 0  
Puntos de inspiración:  
Oro:23  
Plata: 1

-----

Capacidad de carga (lb): 0-113 (cliviana) / 144-266 (mediana) / 267-400 (pesada)  
capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 19 lb  
Carga de ítems : 40 lb  
Carga total 59 lb

Desventajas de carga: Mediana (-15 spe) / Pesada (-4 dex)

-----

Rage:

2/2

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Soren (Gisli)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Fornido y de gran altura, con piel rojiza desgastada por la intemperie.

APARIENCIA



APARIENCIA

Amnesia:

Al despertar al lado de un acantilado después de un derrumbe sus recuerdos son nulos, solo posee su equipo y una carta, la cual solo hablaba de un acontecimiento pasado, al no saber si la escribió él u otra persona, tomo el nombre de quien firmaba la carta.... Gisli...

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.

► **Aquante 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.

► **Conciencia Mágica:** Como acción, puedes abrir tu conciencia a la presencia de magia concentrada. Hasta el final del siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier conjuro u objeto mágico que esté a 60 pies o menos de ti y que no se encuentre tras una cobertura completa. Cuando percibes un conjuro, sabes a qué esc...

► **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

► **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

► **Oleada Salvaje:** La energía mágica que borbotea en tu interior a veces se desborda. Cuando te dejes llevar por la furia, haz una tirada en la tabla "Magia Salvaje" para determinar el efecto mágico producido. Si el efecto obliga a hacer una tirada de salvación, tu CD es igual a 8 + tu bonificador por Competencia ...

► **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