



Soren (gisli)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 3

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

12eta

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

15

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+2

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 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

- Pack de explorador
Inventario:

xp: 0
Puntos de inspiración:
oro: 23
Plata: 1

Capacidad de carga (lb): 0-113 (liviana) /
114-266 (mediana) / 267-400 (Pesada)
capacidad de mochila: 50lb

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

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

Rage:

2/2

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Soy el último de mi tribu y a mí me corresponde asegurar que sus nombres se conviertan en leyenda.

VÍNCULOS

Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido.

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
 - Aguante incansable
 - Ataques salvajes
- Bárbaro Nivel 3:
- Ataque temerario
 - Conciencia Mágica
 - Defensa sin Armadura
 - Furia: 3 veces / día, +2 daño
 - Oleada Salvaje
 - Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Bárbaro, Cuero, Equipo de Tránsito - Salvaje, Gran Hacha del oso, Herramientas de Peletero, kit de recolección, Petate, Piel, Ropa común, Yesquero

Idiomas:

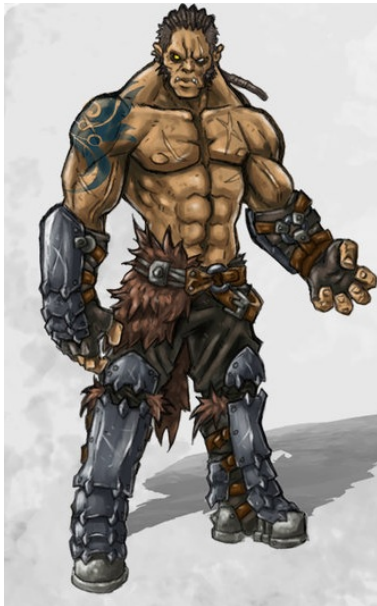
Común y orco

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, tomó 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.

► **Agente 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

► **Olada 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