



Timoteo Rabbitner
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1
CLASE Y NIVEL

Vive la vida loca
TRASFONDO

Kingouranos
JUGADOR

Liebrén
ESPECIE

Caótico neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
17

DESTREZA
+2
14

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
-1
8

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- Fuerza +5
 - Destreza +2
 - Constitución +4
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +1
 - Carisma -1

- HABILIDADES
- Acrobacias +4
 - Arcanos 0
 - Atletismo +5
 - Engañar -1
 - Historia 0
 - Interpretación -1
 - Intimidar +1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +1
 - Naturaleza 0
 - Percepción +3
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +1
 - Religión 0
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante
Daga	+5	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Acepté esto hace mucho tiempo.
RASGOS DE PERSONALIDAD

Ambivalencia. No me parezco a tí, pero soy como tú. (Neutral) Como que sea. ¿A quien le importa? ¡vada me detendrá! (Caótico)
IDEALES

Tengo poco que perder y mucho que ganar.
VÍNCULOS

Si bien la mayoría pensaría que soy valiente, los que me conocen se preocupan de que pueda ser suicida.
DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Daga, Espada corta
Idiomas:
Común y orco.
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Liebrén:
- Tipo
- Tamaño
- Brincar a la Mínima
- Sentidos Leporinos
- Juego de Pies Afortunado
- Salto Conejil
- Idiomas
- Mejoras de característica
Guerrero Nivel 1:
- Duelo
- Tomar aliento
RASGOS Y ATRIBUTOS

Timoteo Rabbitner

NOMBRE DEL PERSONAJE

Se trata de un Haragon estatura promedio, midiendo un metro con setenta y cuatro centímetros de alto. Viste ropas ligeras, rara vez lleva una camisa y nunca se despega de su espada. Debido a la maldición con la que nació sus ojos son espeluznantemente blancos, y su piel, hasta el último centímetro, parece recubierta en horribles quemaduras.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Tipo: Eres humanoide.
- ▶ Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.
- ▶ Bincar a la Mínima: Puedes sumar tu bonificador por competencia a tus tiradas de iniciativa.
- ▶ Sentidos Leporinos: Tienes competencia en la habilidad Percepción.
- ▶ Juego de Pies Afortunado: Si fallas una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar 1d4 y sumarlo a la tirada, lo que podría convertir el fracaso en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás derribado o si tu velocidad es 0.
- ▶ Salto Conejil: Como acción adicional, puedes saltar una distancia igual a tu bonificador por competencia x 1,5 m, sin provocar ataques de oportunidad. Sólo puedes usar este atributo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos...
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ Mejoras de característica: Escoge una de las siguientes opciones: (a) Elige cualquiera +2; elige cualquier otra +1 (b) Elige cualquiera +1; elige cualquier otra +1; elige cualquier otra +1
- ▶ Duelo: Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ 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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS