



Dragur

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Nashiro

JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
	16

DESTREZA	0
	10

CONSTITUCIÓN	+1
	13

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	+1
	13

CARISMA	+2
	14

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+5
<input type="radio"/> Destreza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input type="radio"/> Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<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	0
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	+2
<input type="radio"/> Religión	0
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input type="radio"/> Supervivencia	+1
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12	CA	30
	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE	SALVACIONES DE MUERTE	

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Puñal	+3	1d4 +3 perforante
Destroza carne	+5	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

orco y comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Dragur

NOMBRE DEL PERSONAJE

un joven semi orco de contextura corpulenta más no de manera excesiva como sus parientes puros, piel pálida al carecer de pigmentación en su piel y una altura de 1.82, dos pares de caninos inferiores sobresaliendo de su boca y varias cicatrices recorriendo su cuerpo por las batallas

APARIENCIA



APARIENCIA

al alcanzar la mayoría de edad para los orcos y con un estallido de guerra en su nación, fue inscrito en el ejercito para servir a su país y honor por su padre el cual era un orco puro, para que así pudiera ganarse el respeto de la tribu sin saber que eso lo marcaría por siempre

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.
- **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso
- **Competencias Adicionales:** obtienes competencia con herramientas de herrero y aprendes a hablar, leer y escribir en gigante.
- **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.
- **Fuerza de los Gigantes:** Has aprendido a imbuitre de la fuerza de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto. Si tu tamaño es menor que Grande, te vuelves Grande, y también todo lo que lleves puesto. Si no tienes espacio para hacerte Grande, tu tamaño no cambia...
- **Runa de Escarcha:** La magia de esta runa evoca el poder de las criaturas que sobreviven en los páramos invernales, como los gigantes de escarcha. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Trato con Animales) y Carisma (Intimidación). Además...
- **Runa de Fuego:** La magia de esta runa canaliza la artesanía magistral de los grandes herreros. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tu bonificador por competencia se duplicará para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta. Además...
- **Tallador de Runas:** Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprendes dos runas de tu elección de entre las descritas más adelante; además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir una runa que ya conoces por otra distinta de este rasgo. Aprendes runas adicionales cuando alcanzas determinados niveles.
- **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