



Jade
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 1

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Neutral maligno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
16

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
0
10

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

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 15
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d12 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Gran hacha +5 1d12 +3 cortante
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nadie que mire mi regia postura puede dudar que esté por encima de las sucias masas.
RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Si obtengo más poder, nadie podrá decirme qué hacer. (Maligno)
IDEALES

Afrontaré cualquier reto con tal de conseguir la aprobación de mi familia.
VÍNCULOS

Muy a menudo escucho velados insultos y amenazas en cada palabra que me dirigen y me entado con rapidez
DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos
Idiomas:
Común, Orco
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Semiorco:
- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes
Bárbaro Nivel 1:
- Defensa sin armadura
- Furia: 2 veces / día, +2 daño
RASGOS Y ATRIBUTOS

Su cuerpo es fornido, con músculos tensos como cuerdas bajo una piel verde olivácea, y su rostro está endurecido por el viento, el duelo y la determinación.



APARIENCIA

Nacida entre la elite de una tribu de jinetes salvajes de la estepa, se casó por conveniencia armando una poderosa pareja con su conyuge ejerciendo como jefes del clan. Luchaban codo a codo, y su vínculo era respetado tanto como temido. Pero cuando su pareja cayó bajo las flechas de una emboscada éfica, no sólo perdió al amor de su vida, sino también su posición entre los suyos. Su clan, regido por fuerza y linaje, los relegó al olvido, tratándole como una sombra de lo que fue. El silencio de la hoguera le pesaba más que el dolor de la pérdida. Solo caminó hacia el exilio, con una hacha al hombro y una promesa muda de hacerse temer otra vez.

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.
- ▶ **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.
- 2 veces / día, +2 daño