



Goldar

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +5
- Destreza +1
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma 0

HABILIDADES

- 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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

14 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 15

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE: Gran hacha

BONIF.: +5

DAÑO/TIPO: 1d12 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

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

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

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

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos

Idiomas:
Común, Orco

RASGOS Y ATRIBUTOS

Semiorco:
- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Bárbaro Nivel 1:
- Defensa sin armadura
- Furia: 2 veces / día, +2 daño

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

Nacido 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 el 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