



varg "Hijo Del Muerto"
NOMBRE DEL PERSONAJE

guerrero 5
CLASE Y NIVEL

Artesano del Clan
TRASFONDO

Darkrist
JUGADOR

Humano
ESPECIE

Neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
17

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+1
13

CARISMA
-1
8

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+6
<input type="checkbox"/> Destreza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+5
<input type="checkbox"/> Inteligencia	0
<input type="checkbox"/> Sabiduría	+1
<input type="checkbox"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+4
<input type="checkbox"/> Arcanos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+6
<input type="checkbox"/> Engañar	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+3
<input type="checkbox"/> Interpretación	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+4
<input type="checkbox"/> Medicina	+1
<input type="checkbox"/> Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+2
<input type="checkbox"/> Religión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mata Lobos	+6	2d6 +3 Cortante
Guadaña de Ankh..	+6	1d8 +3 Cortante
Hacha Común	+6	1d6 +3 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de albañil, Herramientas de alfarero, Herramientas de artesano, Herramientas de carpintero, Herramientas de cartógrafo, Herramientas de curtidor, Herramientas de ebanista, Herramientas de herrero, Herramientas de joyero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Herramientas de soplador de vidrio, Herramientas de tejedor, Herramientas de zapatero, Suministros de alquimista, Suministros de calígrafo, Suministros de cervicero, Suministros de pintor, Útiles de cocinero

Idiomas:
Común, Elfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura Tachonada de Aice CA 12
- Herramientas de herrero
MOCHILA

→ 104po / 20pp
→ Bolsa de arena fina (crea desventaja).
→ invitación al Torneo de Descanso del Héroe.
→ artén Común
→ Tiara metálica corroída
→ Cadenas y Esposas.
→ Espada Ornamental Negra
→
→

EQUIPO

Pensar es para otros. Yo prefiero la acción. Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras. Me gusta hablar largo y tendido sobre mi profesión.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Cada uno debería ser libre de perseguir su propio estilo de vida.

IDEALES

Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy. Tengo una familia, pero no tengo ni idea de dónde están. Un día, espero volver a verlos.

VÍNCULOS

Soy Alcohólico y peleonero. Golpeo, después pregunto.

DEFECTOS

Humano:
- Ingenioso
- Hábil
- Versátil

Guerrero Nivel 5:
- Acción Súbita: 1 vez / descanso.
- Ataque Adicional Dos ataques
- Combate con Armas a Dos Manos
- Competencias
- Competencias Adicionales
- Estilo de Combate
- Fuerza de los gigantes
- Maestría con Armas: Puedes usar las propiedades de maestría de cuatro tipos de armas.
- Mejora de Característica
- Mente táctica
- Movimiento Estratégico
- Runa de Fuego
- Runa de Piedra
- Tallador de Runas: Escoge 2 Runas
- Tomar Aliento: 3 usos de Tomar Aliento.

Dotes:
- Artesano
- Habilidadoso
- Duro de Matar

Rasgos personalizados:
- Licantropía

RASGOS Y ATRIBUTOS

Varg "Hijo Del Muerto"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto, fornido, con barba larga, piel con manchas blancas

APARIENCIA



APARIENCIA

- Lleva un conteo de las armas que ha roto hasta ahora. Lleva 367 armas, armaduras y escudos destruidos hasta ahora.
- Los huesos de su abuelo que tiene en los brazos son una herencia de su padre, ya que también era un Hijo del Muerto.
- Durante los cinco años de soledad, tuvo un encuentro con una especie de lobo gigante el cual le dejó una enfermedad que lo convierte en lobo gigante.

NOTAS ADICIONALES

Varg Hijo del Muerto es un byjotun el cual tiene un legado que mantener en alto, en su familia siempre ha habido un hijo que nace casi al mismo tiempo que muere su padre, a él le tocó heredar ese título y ser educado para ser igual o más grande que el anterior Hijo del Muerto, superándolo en todo.

Uno de los legados más destacados de los Hijos del Muerto es haber creado la mejor arma de su generación de familia que haya visto el ejército de Val Puño de Hierro, por lo que está en una constante búsqueda del mejor material, el arma más resistente y con la mejor utilidad, en el camino ha llegado a romper muchas armas por eso mismo.

Desde el nacimiento de Varg ha defendido mucho su título, su padre muriendo al momento de nacer y naciendo

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Ingenioso:** Ganas Inspiración Heroica cada vez que completes un descanso largo.
- ▶ **Hábil:** Obtienes competencia en dos habilidades de tu elección.
- ▶ **Versátil:** Obtienes dos Dotes de origen de tu elección.
- ▶ **Artesano:** Tu habilidad y reputación con las herramientas te otorga los siguientes beneficios: Competencia con herramientas, obtienes competencia con cinco herramientas de artesano diferentes de tu elección de la tabla de Fabricación Rápida, Descuento. Siempre que compres un objeto no mágico, recibes un d...
- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades, así como dos herramientas de tu elección.
- ▶ **Duro de Matar:** Nunca es tu momento. Simplemente te rehusas a morir.
- ▶ **Acción Súbita:** A partir de nivel 2, puedes superar tus límites habituales durante un instante. Durante tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, a excepción la Acción Mágica. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo antes de poder volver a empleo de nuevo. A partir de niv...
- 1 vez / descanso.
- ▶ **Ataque Adicional:** A partir de nivel 5, cuando lèves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno. La cantidad de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el nivel 11 de esta clase y a cuatro cuando alcanzas el 20.
- Dos ataques
- ▶ **Combate con Armas a Dos Manos:** Cuando tiras los dados de daño con un arma cuerpo a cuerpo, el resultado de cada uno de ellos no puede ser inferior a tu bonificador por competencia, hasta el máximo posible del dado. Para poder obtener este beneficio el arma debe poseer la propiedad "versátil" o a "dos manos".
- ▶ **Competencias:** Como guerrero, obtienes las siguientes competencias. Armadura: todas las armaduras y escudos. Armas: armas sencillas y marciales. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución. Habilidades: escoge dos entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidar, Percepción, Perspic...
- ▶ **Competencias Adicionales:** obtienes competencia con herramientas de herrero y joyero y competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los guerreros a nivel 1. Además aprendes a hablar, leer y escribir en gigante (u otro idioma a tu elección si ya lo conoces).
- ▶ **Estilo de Combate:** Adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. Elige una de las opciones que aparecen a continuación. No puedes coger el mismo Estilo de combate más de una vez, incluso aunque luego puedas elegir de nuevo un Estilo de Combate.
- ▶ **Fuerza de los gigantes:** Has aprendido a imbuirte del poder de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto: Daño incrementado. Cuando impactes con un arma un ataque desarmado puedes causar 1d6 de daño adicional. Incremento de tamaño. Si tu tamaño es menor qu...
- ▶ **Maestría con Armas:** Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de tres tipos de armas simples o marciales de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de guerrero, obti...
- Puedes usar las propiedades de maestría de cuatro tipos de armas.
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Mente táctica:** Tienes una mente entrenada en la táctica que te permite obtener ventaja tanto en el campo de batalla como fuera de él. Cuando fallas una prueba de característica puedes gastar uno de tus usos de Tomar Aliento para llevarte al éxito. En lugar de recuperar puntos de golpe, lanzas 1d10 y añades el ...
- ▶ **Movimiento Estratégico:** Cuando uses Tomar Aliento con tu acción adicional, puedes moverte hasta la mitad de tu movimiento sin provocar ataques de oportunidad.
- ▶ **Runa de Fuego:** La magia de esta runa canaliza la destreza magistral de los grandes herreros. Mientras vistas o lèves puesto un objeto con esta runa grabada, tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que hagas que use tu competencia con una herramienta. Además, cuando golpe...
- ▶ **Runa de Piedra:** La magia de esta runa canaliza la sensatez asociada a los gigantes de piedra. Mientras vistas o lèves puesto un objeto con esta runa grabada, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y tienes visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies. Además, cuando una criatura que ...
- ▶ **Tallador de Runas:** Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprendes dos runas de tu elección de entre las que se describen a continuación, y cada vez que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar una runa que conozcas por otra diferente de este rasgo. Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, a...
- Escoge 2 Runas
- ▶ **Tomar Aliento:** Posees una pequeña reserva de energías, a la que puedes recurrir para protegerte del peligro. Puedes usar una acción adicional durante tu turno para recuperar tantos puntos de golpe como 1d10 + tu nivel de guerrero. Puedes usar este rasgo dos veces. A partir de nivel 4, puedes emplear Tomar aliento...
- 3 usos de Tomar Aliento.
- ▶ **Licantropía:** Enfermedad que los convierte en hombres/animal, sedientos de sangre y furiosos, viven condenados, la desgracia les persigue y viven ocultos dentro de la sociedad. Eligiendo el camino entre la luz y la oscuridad.

RASGOS