



Ront, de los Medel. Hijo de..
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Forastero Errante

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Makcelo

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+4
18

DESTREZA
+2
15

CONSTITUCIÓN
+4
18

INTELIGENCIA
+2
14

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+2
14

Fuerza +7
 Destreza +2
 Constitución +7
 Inteligencia +2
 Sabiduría +1
 Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +5
 Arcanos +2
 Atletismo +7
 Engañar +2
 Historia +2
 Interpretación +2
 Intimidar +5
 Investigación +2
 Juego de Manos +2
 Medicina +1
 Naturaleza +2
 Percepción +4
 Perspicacia +4
 Persuasión +2
 Religión +2
 Sigilo +2
 Supervivencia +1
 Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 66

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Espada Azar +7 1d8 +4 cortante
Ballesta ligera +5 1d8 +2 perforante
Espada larga +7 1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura laminada CA 17
- Herramientas de curtidor
El dragón ensartado (5 minutos)... 5 de Platino y 17 de po.

Amigo Volo. Serpiente negra Zhentarim, muchos ojos xánatar. Durman, tabernero del portal. Ahora es Raenor, del cuico, otro noble de la zona. Callejuelas del cirio Gremio de peleteros.. inscripción págada. Roro, el cambia armaduras. El caballero andante. Lif, Fantasma, decapitados en el Puerto, arma filosa. El viejo Jeldar. símbolo... rama de acacia. Hijos de la viuda, bárco de las víctimas del Drow. La orden del guantelete, Firmado por Zebra Bellablanca. Desde el castillo. Davil Starsong es el contacto con el Zhentarim

Brebajes de Skeemo weirdbottle .. Entregar botellas.. Capucha morada, que termino siendo una chica de nombre Esvele

Tarjeta del gremio de los techos, Casalanter se adelantan en el tesoro. Capitán Steiner

Ladrona y la pagana de crímenes 500. Dasher slo, halfling. Sfleth y BARRNIBUS, DEL GUANTE PLATEADO. Parte del desfile de las maravillas.

Tema del carnaval. Templo de las manos inspiradas. Voy con armadura porque quedo para

EQUIPO

Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Prudente. Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto (legal).

IDEALES

Mientras tenga este símbolo de mi patria, puedo enfrentarme a cualquier infortunio en esta tierra extraña. Aunque no tuve elección, lamento haber tenido que abandonar a aquellos que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

VÍNCULOS

Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetecen. No veo con buenos ojos algunas acciones y motivaciones de los habitantes de esta zona porque son personas diferentes a mí.

DEFECTOS

Semiorco:

- visión en la oscuridad
- Aquate incansable
- Ataques salvajes

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Combate con dos armas
- Desatar Encarnación
- Manifestar Eco
- Tomar aliento

Dotes:

- Combatiente con dos armas

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de Artesano - Curtidor (PHB)

Idiomas:

orco y común.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Ront, de los Medel. Hijo de..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Imagen

APARIENCIA



APARIENCIA

los numeros son muy altos.. jaja..

Pensé q era hijo de granjero. Mi padre Semi orco de avanzada edad y mi madre humana cultivaron el grano, mientras mi hermano jugaba entre las ovejas. Pero siempre fueron mirados con desdén por la comunidad, en las pocas reuniones sociales q mi padres intervenían para las cosechas. La herencia orca hacia irascible a mi padre, pero mi madre, inflexible, solo con una chancla era el verdadero terror de la cabaña. Mis tareas se repartían entre la cocina, cortar leña, leer algunos libros de tácticas, defensa y juegos de guerra, impartido por ellos. Pensé q esa era la vida común de campo. Que todos la tenían. Pero las amistades y visitantes que llegaban a casa cada tiempo, eran salidos de otras tierras. Guerreros q cargaban grandes armas y equipo, en caballos de guerra. Nobles, eruditos e incluso de otras razas. Pero todo cambio cuando llegó El.

Una tarde de otoño de lluvia, un hombre sin armadura, tuerto, y de espada colgada bajo la capa, pidió amable

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.

► **Combatiente con dos armas:** Ganas +1 a tu CA cuando estás empuñando varias armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano. Puedes combatir con dos armas aunque no sean ligeras. Puedes envainar y desenvainar las dos armas a una mano en aquellas circunstancias en las que antes solo podías hacerlo con una.

► **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

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques

► **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

► **Desatar Encarnación:** Puedes aumentar la furia de tu eco. Cada vez que realices la acción de Atacar, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional desde la posición del eco.

► **Manifestar Eco:** Puedes usar una acción adicional para manifestar mágicamente un eco de ti mismo en un espacio desocupado que puedes ver a menos de 15 pies de ti. Este eco es mágico, translúcido, una imagen gris de ti que dura hasta que se destruye, hasta que lo descartes como una acción adicional.

► **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