

Alex

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 4

CLASE Y NIVEL

Humano ???

ESPECIE

El Pupilo del Dragón de la . Boned

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +5
- Engañar -1
- Historia 0
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación 0
- Juego de Manos 0
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +3
- Perspicacia +1
- Persuasión -1
- Religión 0
- Sigilo 0
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

20 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Animaru	+6	1d8 +6 cortante
Jabalina x 3	+5	1d6 +3 perforante
Ballesta ligera	+5	1d4 +3 Perforante

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero, Martillo de guerra, Martillo de Lucerna, Martillo ligero

Idiomas:

Común, Dracónico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Gabardina Encantada CA 17

- Escudo CA 3

- ✂ - Herramientas de herrero

- - guantes del Anarkysta

OBJETOS COMUNES

****Equipo Explorador****

- Mochila 1 1 pie cubico 1 30 lb de peso
- Consumible - Ración de viaje / 10 Días
- Cantimplora
- Yesquero
- Iluminación - Antorcha x10 1 1h 1 Ilumina

○

- Cuerda de cáñamo (50 pies)
- Útiles de Cocina
- Petate

- Útiles de Escalada
- Jabón x5

- Tienda, para dos personas
- Saco de dormir
- Manta

OBJETOS MÁGICOS

- Poción de vida normal (x7)

EQUIPO

Alexander es una persona tranquila con un temperamento fuerte. Se definiría como desinteresado y tranquilo con grandes aspiraciones y sueños. Cada arma que Alex forja elige a su portador a través de un lazo que se intensifica dependiendo de la fuerza y voluntad posible portador. "Las armas deben elegir al portador y no al revés". Nunca le daría un arma de alta calidad a un guerrero mediocre o a un niño rico.

RASGOS DE PERSONALIDAD

"Debo de perfeccionar la técnica que se me ha sido heredada por mi maestro para crear mis propias obras maestras, como también mejorar mi técnica con la espada para estar a la altura de empuñarla algún día. Sueño con el día que sea capaz de crear el arma **perfecta** para poder hacer que su

IDEALES

El Dragón de la Forja y Vulcan

VÍNCULOS

Cabezón, orgulloso y Temperamental

DEFECTOS

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Desatar la Encarnación
- Intercepción
- Manifiestar Eco
- Tomar aliento

Dotes:

- Iniciado en Combate
- Duro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

En los imponentes montes volcánicos de Kurian, la cuna de un pequeño niño fue dejada en las puertas del Dios Dragón de la Forja, ****Schmieden****. Con ternura, el Dios Dragón acogió al pequeño como su propio hijo y lo crió durante gran parte de su vida. Mientras lo cuidaba, también le enseñó al joven varias técnicas de herrería. Para sorpresa de todos, el niño parecía tener un don innato, manejando las herramientas con maestría y realizando un trabajo más óptimo que muchos aprendices herreros que habían pasado por las manos del Dios Dragón a lo largo de su vida como Señor de la Forja.

Con el paso de los años, a la edad de 34, Alexander recibió una carta de la Comandante General dirigida a su figura paterna. La carta buscaba reclutar a un aprendiz de herrero bajo su tutela. A pesar de la tristeza que le embargaba al abandonar la gran Forja, que había considerado su hogar durante tanto tiempo, Alexander sabía

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Iniciado en Combate:** Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo de combate particular. Como resultado, aprendes una opción de Estilo de Combate de tu elección de la clase guerrero. Si ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente. Cuando alcanzas un nivel que otorga el rasgo Mejora de Car...

► **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.

► **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

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

► **Intercepción:** Si atacan a un objetivo a 5 pies con un ataque, usa tu reacción para reducir el daño en $1d10 +$ tu bono de competencia. Debes empuñar un escudo o un arma.

► **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

****Alexander****

Apariencia

Es un gran hombre con una altura de 2 metros 10, con una complexión física firmuy bien desarrollada. Un pelo largo de color castaño y ojos de color ámbar.

Este hombre tiene 2 cicatrices muy características en la parte superior derecha de su cara.

También tiene otra oculta bastante profunda que le divide el abdomen.

Alexander usa normalmente con una gabardina imbuida en magia. Esta tiene las mismas capacidades y dureza que una armadura de alta resistencia común, cabe destacar que esta pesa lo mismo que una armadura pesada.

Tiene unos tatuajes negros bastante distintivos, que parecen de una especie de espas o plumas en sus brazos. Estos realmente no son tatuajes estéticos, si no que éstos se formaron cuando se firmo el contrato con su familiar vulcan.

Estas extrañas marcas permiten a su portador invocar o evocar a su familiar a placer en cualquier lugar. Cuando se están usando pasan de color negro mate a un carmesí brillante, como el mismísimo fuego, que generaran un círculo magico de invocación

Datos

Alexander puede usar su sombra a placer, casi como si fuera su doble. Esta sombra suele estar escondida en la sombra de su portador aunque tambien puede esconderse en la sombra de otras personas.

Como dato curioso Alexander no se suele poner su capucha ya que esta causa una especie "aura asesina" y una imagen muy intimidante.

****ONIMARU****

Justo antes de partir hacia Kore el dragón le daría 1

NOTAS ADICIONALES

RASGOS