



varg "Hijo Del Muerto"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5
CLASE Y NIVEL

Hombre Lobo
ESPECIE

-El legado de los Hijos del .. Darkrist
TRASFONDO

Caótico neutral
ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
16

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+2
15

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
-1
9

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- Fuerza +6
 - Destreza +1
 - Constitución +5
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +1
 - Carisma -1

- HABILIDADES
- Acrobacias +1
 - Arcanos +1
 - Atletismo +3
 - Engañar -1
 - Historia +4
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +1
 - Naturaleza +1
 - Percepción +4
 - Perspicacia +1
 - Persuasión -1
 - Religión +1
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 51
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total **5d10**
DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
MataLobos	+6	2d6 +1 cortante
Hacha Comun	+6	1d6 +3 cortante
Herramientas de...	+6	

Pensar es para otros. Yo prefiero la acción. Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Destino. Nada ni nadie podrá apartarme de mi gran misión. (Cualquiera)

IDEALES

Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces. Tengo una familia, pero no tengo ni idea de donde están. Un día, espero volver a verlos.

VÍNCULOS

Tengo una debilidad por los vicios de la ciudad, especialmente por la bebida en grandes cantidades.

DEFECTOS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero, Juegos

Idiomas:
Comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS
- Armadura Tachonada de Aice CA 15
 - Prendas de Lobo CA 12
 - Herramientas de herreria
 - Paquete de explorador
- MOCHILA
- 83po
 - Bolsa de arena fina: Lanzalo a los ojos, genera desventaja (3 usos).
 - Invitación al Torneo de Descanso del Héroe.
 - Espada ornamental Negra.
 - Sartén Común.
 - Esmeralda.
 - Garra de Ankheg.
 - Yunke Portatil.
 - Licor casero
- EQUIPO

- Hombre Lobo:
- Debilidad a la plata
 - Cambio de forma
 - Sentidos desarrollados
 - Olor a sangre
 - Ira de la luna llena
 - Visión en la oscuridad
- Guerrero Nivel 5:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
 - Ataque adicional 2 ataques
 - Combate con armas grandes
 - Competencias Adicionales
 - Fuerza de los gigantes
 - Tallador de Runas
 - Tomar aliento
- Dotes:
- Piel y huesos duros
- Rasgos personalizados:
- [TALLADOR DE RUNAS]
- 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.
- No ha querido empezar a tener hijos por el miedo a dejar a un Hijo del Muerto que no tenga nada que superar.
- 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.
- Puede leer apenas debido a lo poco que le enseñó su ex pareja.
- Su capacidad de hablar es la misma de una persona normal, sólo que no es de su gusto debido a la tosquedad de su carácter y ser de pocas palabras.

NOTAS ADICIONALES

Varg Hijo del Muerto es un byjutun 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

- ▶ **Debilidad a la plata:** Eres vulnerable a daños hechos con armas de plata y bendecidas (Aplica también con agua bendita)
- ▶ **Cambio de forma:** Puedes realizar una acción para transformarte y cambiar a tu forma híbrida. Mientras estés en tu forma híbrida puedes manejar armas de forma normal. Mientras estés en forma híbrida o en lobo puedes hacer ataque de garras (1d4+FUE) o mordisco (1d6+FUE). En nivel 5 el daño de garras aumenta a 1d6...
- ▶ **Sentidos desarrollados:** Tienes ventaja en percepción a la hora de lanzar por olfato y oído.
- ▶ **Olor a sangre:** Como acción adicional, puedes marcar a una presa que se encuentra herida. En el caso que la presa huya del lugar, siempre y cuando te acerques a dicho objetivo, puedes correr sin perder tu acción, y además, puedes detectarla a través del olfato en un radio de 40 pies.
- ▶ **Ira de la luna llena:** Cuando inicie la luna llena, debes hacer una tirada de salvación de sabiduría, si fallas pierdes el control de ti mismo. Te transformas en tu forma lupina definitiva, pierdes todo el equipamiento que llevas, sin embargo, tu CA se convierte en 10+ modificador de Constitución+ bono de competencia. ...
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en la oscuridad no mágica a unos 60 pies, puedes diferenciar a las criaturas con un tono rojo y a los objetos con un tono gris.
- ▶ **Piel y huesos duros:** Tu piel y huesos son tan resistentes que te ayudan a reducir diferentes tipos de daños.
- ▶ **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 armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ **Competencias Adicionales:** Obtienes competencia con herramientas de herrero y aprendes a hablar, leer y escribir en gigante.
- ▶ **Fuerza de los gigantes:** Has aprendido a imbuirte de la fuerza de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto: Si tu tamaño es menor que grande, te vuelves grande, y también todo lo que llevas puesto. Si no tienes espacio para hacerte grande, tu tamaño no camb...
- ▶ **Tallador de Runas:** Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprendes dos runas de tu elección de entre las descritas más adelante; además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir una runa que ya conoces por otra distinta de este rasgo. Aprendes runas adicionales cuando alcanzas determin...
- ▶ **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.
- ▶ **[TALLADOR DE RUNAS] [Runa de Fuego] Pasivo:** Cuando uses una HERRAMIENTA en la que eres proficiente, tu bonificador de Prof. se duplica. Activo: puedes invocar la runa para hacer aparecer unos grilletes de fuego: el objetivo recibirá 2d6 de daño de fuego adicional y quedará APRESADO hasta que supere una S. DE FUERZA.

RASGOS