

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +5
- Destreza +1
- Constitución +4
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma 0

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+5	1d12 +3 cortante
Hacha de mano	+5	1d6 +3 cortante
Jabalina	+5	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos. No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenos modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso-lechuzo hambriento.

IDEALES

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

VÍNCULOS

Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí.

DEFECTOS

La violencia es mi respuesta a casi cualquier desafío.

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

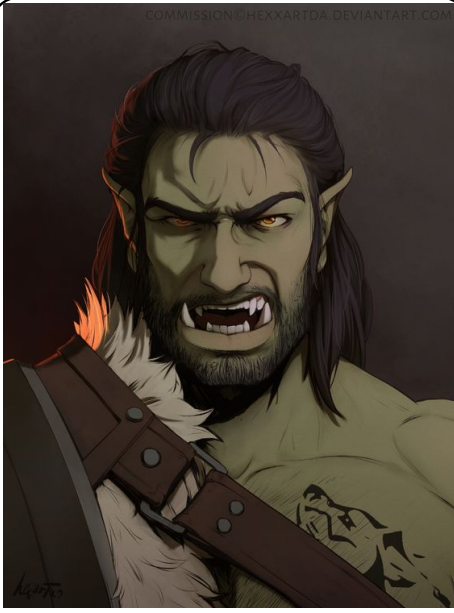
Semiorco:
- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Bárbaro Nivel 2:
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Furia 2 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

Krom

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

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.
- ▶ **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- ▶ **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
- ▶ **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS