



Ka Saar Rigore

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 6

CLASE Y NIVEL

Hipótido

ESPECIE

Combatiente

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Lemariont

JUGADOR

un montón

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

12

- Fuerza +7
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia +2
- Sabiduría +2
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 70

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+7	1d12 +4 cortante
Espada larga	+7	1d8 +4 cortante
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 perforante
Daga	+7	1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Kit de Juegos (Dados)
- Trofeo de guerra
- Piedra de Afilar

EQUIPO

No hay nada mejor que una buena broma para romper la tensión en la batalla.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gloria. En el campo de batalla puedo demostrar a todos mi valía y mi habilidad (ninguno).

IDEALES

Me he prometido a mí mismo que me recordarán por mis hazañas décadas después de mi muerte.

VÍNCULOS

Aunque trato de mantenerme sereno y tranquilo, el ruido de armas y el olor de la sangre sacan mi lado más salvaje.

DEFECTOS

Hipótido:

- Habitante del río
- Nadador
- Corpulencia
- Insaciable
- Inamovible
- Idiomas

Guerrero Nivel 6:

- Ataque adicional 2 ataques
- Combate con armas grandes
- Crítico mejorado
- Mejora de característica
- Nuevas energías
- oleada de acción: 1 vez / descanso

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de juegos

Idiomas:

Común, pantano, saurio. Actualmente aprendiendo Peregrino

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Enorme, grande, mole, orejas respingonas, gran boca y voz profunda.... intimidada.... pero al minuto puedes ver un hipotido adorable cuando mueve su colita.



APARIENCIA

Formando un hogar..... Un piso de solteros. ;)

NOTA NIVEL 6 Arqueólogo de lo extraño
+1 Inteligencia
+ Idioma (Peregrino)
Competencia con Historia e Investigación (x2
competencia si Cultura Antigua)

Nombre: Ka Saar Rigoore (Quita Penas) – Kasár Rigóre

Mi nombre es Ka Saar Rigóre, aunque mis amigos me llaman Ka. Esta es mi historia. Esta es, mi leyenda.

Ka Saar Rigóre

Nací en un poblado de la Región de Zagal Zot, en los humedales que habita la raza hipótida, entre el gran bosque de Saurania y el Río Xomindar. A inicios del año 4653 de nuestra era, en un duro invierno, que además de frío y hambre, traería de nuevo a los malditos Saurios hambrientos y brutales.

Durante unos años de tranquilidad las incursiones de Saurios se hicieron más frecuentes. Buscaban recursos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Habitante del río:** Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución. Además, puedes dormir debajo del agua y subir a respirar sin necesidad de despertarte.

► **Nadador:** Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) sumergido en el agua, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► **Corpulencia:** Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1 y aumenta 1 más cada vez que subes de nivel.

► **Inaciable:** Requieres el doble de comida y agua que otras razas para subsistir.

► **Inamovible:** Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) para evitar ser empujado o agarrado, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común, así como el habla del pantano.

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

► **Combate con armas grandes:** Cuando saques 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirarlo, pero debes usar el nuevo resultado, incluso si es 1 o 2. El arma debe tener la propiedad «dos manos» o «versátil» para que puedas obtener este beneficio.

► **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 11 o 20.

► **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14, 16 y 19, 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.

► **Nuevas energías:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.

► **Oleada de acción:** 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 una posible acción adicional. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso