



Bharash

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Miembro de una tribu

TRASFONDO

Quetsiya

JUGADOR

Draconido

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

15

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +6
- Destreza +2
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +4
- Engañar +2
- Historia 0
- Interpretación +2
- Intimidar +4
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +2
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 30

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+6	1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16

EQUIPO

Si alguien está en peligro no dudo en acudir en su ayuda

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sinceridad. No es bueno pretender ser quien no eres

IDEALES

La muerte de mi hermana a manos de mis semejantes me obligó a huir de mi tribu

VÍNCULOS

Nunca me echo atrás si alguien cuestiona mi valor, sin importar el peligro de la situación

DEFECTOS

Draconido:

- Arma de aliento
- Resistencia al daño

Guerrero Nivel 3:

- Crítico mejorado
- Duelista
- Nuevas energías
- oleada de acción: 1 vez / descanso

RASGOS Y ATRIBUTOS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común y Draconico

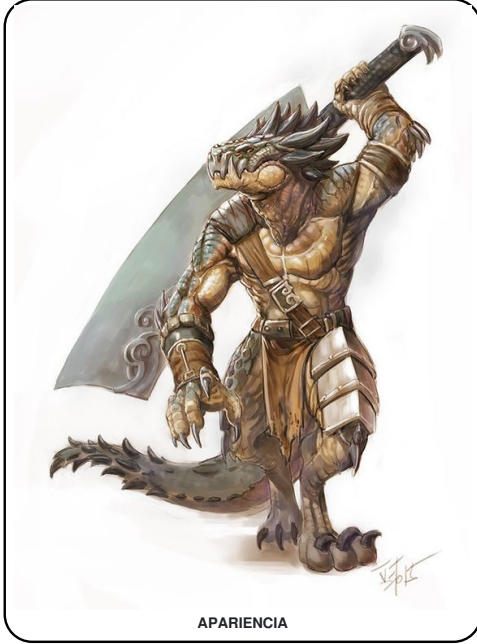
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Bharash

NOMBRE DEL PERSONAJE

Enorme, escamas azules con ligeros tonos plateados en el rostro. Ojos ambarinos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Linaje dracónido Azul. Daño relámpago. Línea de 5 por 30 pies (salvación Des)

NOTAS ADICIONALES

Bharash era un gran guerrero dentro de su tribu de dracónidos, pero su hermana pequeña cometió una gran afrenta contra su pueblo. Tras varios días de juicio se dictaminó la sentencia a muerte. Su propio padre fue quien lo mantuvo apartado para que no pudiera hacer nada por salvar a su amada y adorable Kava que solo cometió el pecado de enamorarse de la persona equivocada. Tras la ejecución de la sentencia decidió alejarse y vagar en solitario, ya que no soportaba la cercanía de los suyos, que eran los que no habían tenido piedad para con uno de sus congéneres y solo había primado una ley absurda.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Arma de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...
- ▶ **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- ▶ **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 11 o 20.
- ▶ **Duelista:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ **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.
- ▶ **Olrada 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

RASGOS