



Kroq-gar Escamadura
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Saurio

ESPECIE

Combatiente

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Ashserridan

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
16

DESTREZA
+2
14

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
11

SABIDURÍA
+4
18

CARISMA
0
10

- Fuerza +3
 - Destreza +2
 - Constitución +2
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +6
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
 - Arcanos 0
 - Atletismo +5
 - Engañar 0
 - Historia 0
 - Interpretación 0
 - Intimidar +2
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +6
 - Naturaleza 0
 - Percepción +4
 - Perspicacia +6
 - Persuasión 0
 - Religión 0
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +4
- HABILIDADES

0 INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
EQUIPO		

A veces es mejor acabar rápido y de golpe con los problemas. Pensar demasiado impide llegar a tiempo de actuar. Adoro la sensación que siento cuando escucho entretrochar armas y escudos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

No tengo miedo a interponerme para proteger a alguien indefenso. 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

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Kit de juegos

Idiomas:
Común, Saurio.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Saurio:
- Mordisco
- Aguantar la respiración
- Armas tribales
- Armadura de escamas
- Idiomas

Clérigo Nivel 1:
- Arma refulgente
- Campeón del sol
- Conjuros de dominio del sol
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

Kroq-gar Escamadura

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tiene la piel escapada azulada, es bastante grande en comparación con el resto de su tribu. Se cubre las puntas de su cresta con adornos dorados, en reverencia a su dios Sol.

APARIENCIA



APARIENCIA

Kroq-gar siempre ha sido más grande que el resto. Más fuerte. Más duro. Y mientras crecía fue bendecido por el Dios Sol. El chamán de la tribu le enseñó sus habilidades, y todo lo que debía aprender para ser el siguiente chamán. Estando a la derecha del caudillo podía guiar a su tribu a ser la más fuerte del pantano. Y eso era lo que haría.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Mordisco:** Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante), con la que se considera que tienes competencia.
- ▶ **Aguantar la respiración:** Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución.
- ▶ **Armas tribales:** Tienes competencia con la clava, la gran clava, la lanza y el escudo.
- ▶ **Armadura de escamas:** Mientras no lleves la armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por Destreza. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y sauro.
- ▶ **Arma refulgente:** Tu arma resplandece cuando la empuñas, irradiando un brillo similar al de una antorcha. El efecto es igual a una antorcha normal, pero no consume oxígeno ni irradia calor.
- ▶ **Campeón del sol:** Adquieres el truco llama sagrada si no lo conocías ya y obtienes resistencia al daño radiante.
- ▶ **Conjuros de dominio del sol:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo como conducto del poder divino.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS