

Serena

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Javier

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+3

17

**DESTREZA**

-1

8

**CONSTITUCIÓN**

+2

15

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+1

13

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

- Acrobacias -1
- Arcanos 0
- Atletismo +5
- Engañar +1
- Historia +2
- Interpretación +1
- Intimidar +3
- Investigación 0
- Juego de Manos -1
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +3
- Perspicacia +1
- Persuasión +3
- Religión 0
- Sigilo -1
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA      -1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+5	1d8 +3 contunden...
Espadón	+5	2d6 +3 cortante

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

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

**Idiomas:**

Castellano, orco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**EQUIPO**

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Guerrero Nivel 1:

- Duelo
- Tomar aliento



APARIENCIA

En apariencia no es más que otra semiorca mercenaria que vende su espada al mejor postor. En apariencia es una mujer fuerte y segura de sí misma. Alguien implacable y decidido. Alguien que por su enorme brazo no puede tener un cerebro demasiado desarrollado.

Hay muchas apariencias que rodean a esta mujer. Hija de una duquesa y un jefe tribal orca, debería haber heredado tanto las tierras del ducado como el dominio de la tribu, pero una conspiración en ambas cortes la dejó sin nada.

Este secreto, que porta como una penitencia, no es conocido por nadie, ni por su compañero de aventuras Gonzalo, para el cual solo es una guardaespaldas con la que ha aceptado ir al 70-30 en sus aventuras.

## 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.

► **Duelo:** 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.

► **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.

Serena

NOMBRE DEL PERSONAJE

Libro de conjuros

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

10

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+2

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
------	-------	--------	---------	--------------------	----------	---------	-------

<input type="checkbox"/>	1	Encontrar familiar	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
--------------------------	---	--------------------	-------------	-----------------	-------------	---------	---------

Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.