

"BRINCOS" GARUK

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Zacal Zot fue el lugar que te vio nacer. Tu vida ha sido despiadada y salvaje al igual que la tierra en la que naciste, donde los peligros abundan y devoran a los incautos como las abundantes arenas movedizas se tragan a quien no permanece alerta. Pero a pesar de que la ley del más fuerte reinaba en aquel lugar también hay leyes y normas a seguir y tu quebrantaste una de ellas, quizás una de las más horribles. Tras sobrevivir a varias batallas y vencer en algunos duelos creíste que todo estaba al alcance de tu mano. Cuando quisiste casarte con la hija del jefe de una de las tribus del lugar, esta te puso en ridículo vencéndote con facilidad en un duelo. A partir de entonces nadie te volvió a mirar igual. Fue por ello que te uniste a aquella banda de ladrones a la que perteneciste durante algún tiempo. Aunque no recuerdas sus nombres, ni el nombre de la banda, ellos te enseñaron que hay que tener paciencia para conseguir tus propósitos y a no renegar de ellos. Siguiendo sus consejos decidiste obligar a la muchacha a casarte contigo, si bien no por la fuerza, mediante el chantaje, robando un amuleto sagrado para su pueblo. Pero nada sucedió como pensabas y al coger la hermosa joya de oro algo sucedió. Desde aquel día, por la noche tu piel se vuelve blanca como la leche. Has intentado quitarte la maldición sin éxito, pero reconoces que aquellos fueron una cura de humildad.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

NOMBRE DEL PERSONAJE

1

NOMBRE DEL PERSONAJE
Barbaro
CLASE
Batrok
RAZA

Criminal
TRASFONDO
Neutral
ALINEAMIENTO

NIVEL
NOMBRE DEL JUGADOR
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
+3
16

DES
+3
16

CON
+1
13

INT
-1
8

SAB
0
10

CAR
+1
12

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- **+S** Fuerza
- **+3** Destreza
- **+3** Constitución
- **-1** Inteligencia
- **0** Sabiduría
- **+1** Carisma

HABILIDADES

- **+3** Acrobacias(Des)
- **-1** Arcanos(Int)
- **+S** Atletismo (Fue)
- **+1** Engaño (Car)
- **-1** Historia (Int)
- **+1** Interpretación(Car)
- **+1** Intimidación(Car)
- **-1** Investigación (Int)
- **+S** Juego de Manos(Des)
- **0** Medicina(Sab)
- **-1** Naturaleza(Int)
- **0** Percepción (Sab)
- **0** Perspicacia(Sab)
- **+1** Persuasión(Car)
- **-1** Religión(Int)
- **+S** Sigilo (Des)
- **+2** Supervivencia (Sab)
- **0** Trato con Animales(Sab)

10 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Hacha a dos manos, 2 hachas de mano, pack de explorador, cuatro jabalinas, set de herramientas de ladrón, palanca, set de ropa común, Bolsa de cinto

14
CLASE DE ARMADURA

+3
INICIATIVA

25
VELOCIDAD

DADO DE GOLPE D12

Total 1

MÁX
13

ACTUALES 13
TEMPORALES

OTRAS COMPETENCIAS

- Armadura ligera, armadura media, escudos
- Armas sencillas, armas marciales
- Herramientas de ladrón

RASGOS DE PERSONALIDAD

La paciencia es algo fundamental. Prefiero esperar a estar seguro que actuar antes de tiempo.

IDEALES

La sensación de libertad que siento al romper las normas es suficiente recompensa para hacerlo

VÍNCULOS

En mi juventud robé un objeto maldito y esa maldición aún me persigue.

DEFECTOS

No muestro interés por las personas de mi alrededor; a veces no recuerdo ni siquiera sus nombres.

IDIOMAS

Común , habla del pantano, gengo

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Hacha 2 manos	+5	1D12+3
Jabalina	+5	1D6+3
Hacha de mano	+5	1D6+3

ligera, alcance 20/60
Jabalina, alcance 30/120

Furia (dura 1 minuto)

- Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Añades +2 al daño en melee
- Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Velocidad nadando 25
- Anfibio. Respiras aire y agua.
- Salto vertical. Tu salto largo es de hasta 30 pies y hacia arriba es de hasta 15 pies sin carrerilla.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, repite uno de los dados de daño del arma y añádelo al daño adicional del golpe crítico.
- Furia (2 veces día)
- Defensa sin armadura

PC

PP

PE

10
PO

PPT



NOTAS

Rasgo: Amigos poco recomendables

Durante tu vida como criminal te has rodeado de lo peor de la sociedad y has aprendido a moverte entre ellos. Por muy distinta que una ciudad sea de otra, los de tu clase suelen estar presentes y tú sabes cómo encontrarlos. En cualquier ciudad en la que estés, y dedicando el número de horas o días que el director de juego crea conveniente, puedes contratar los servicios de criminales a cambio de un buen pago o acceder al mercado negro, donde adquirir toda clase de contrabando, como venenos.

HISTORIA DE CAMPAÑA