

Bárbaro 6, Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Miembro de una tribu

TRASFONDO

The_Loki

JUGADOR

Goliath

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

+1

13

☒ Fuerza +8

☐ Destreza +1

☒ Constitución +7

☐ Inteligencia -1

☐ Sabiduría -1

☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +1

☐ Arcanos -1

☒ Atletismo +8

☐ Engañar +1

☐ Historia -1

☐ Interpretación +1

☒ Intimidar +5

☐ Investigación -1

☐ Juego de Manos +1

☐ Medicina -1

☐ Naturaleza -1

☒ Percepción +3

☐ Perspicacia -1

☐ Persuasión +1

☐ Religión -1

☐ Sigilo +1

☒ Supervivencia +3

☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+1

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 129

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Son 4 +8 1d6 +4 perforante
Lanza +8 1d6 +4 perforante
Espadón+2 +10 2d6 +6 radiante m
Hacha de batalla +8 1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 15
- Paquete de explorador
- Poción de vida mayor
- Poción de vida mayor
- Poción de vida mayor
- Botas aladas

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos.

IDEALES

Bien mayor. Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para la totalidad de la tribu. (Bueno)

VÍNCULOS

Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí.

DEFECTOS

No hay lugar para la precaución cuando se vive al máximo.

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Instrumento musical (elige uno)

Idiomas:

común, gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Goliath:

- Edad
- Alineamiento
- Resistencia pétrea
- Complexión robusta
- Nacido en la montaña
- Idiomas

Bárbaro Nivel 6:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Avatar del relámpago
- Avatar: Ragnar
- Dados de energía: Dados de energía: 3d6
- Defensa sin armadura
- Electroestática
- Furia 4 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque amenazante
- Ataque de precisión
- Combate con armas grandes
- Estudiante de guerra
- ordenar ataque
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

Rasgos personalizados:

- Maldición goblin

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

bonachón e impulsivo; protege a cualquiera y odia los abusos.

Loki Odyson nació en una pequeña tribu nómada bendecida por los espíritus del viento. Su padre era un cazador y protector muy respetado, y desde joven Loki heredó su fuerza, su enorme tamaño y su corazón noble. Aunque su mente era simple, siempre fue amable, inocente y protector con los más débiles. Cuando Loki era adolescente, su tribu fue atacada y masacrada por fuerzas desconocidas. Su padre murió defendiéndolos hasta el final, y Loki sobrevivió gracias a su herencia elemental. Convertido en uno de los últimos de su pueblo, juró honrar su memoria y vengar a su tribu, aunque su corazón no se volvió cruel. Él no busca destruir el mundo ni odia a la gente; solo desea justicia contra los responsables. A pesar de ese dolor, Loki sigue siendo un bonachón que ayuda a cualquiera que lo necesite. Defiende a los indefensos, odia el abuso y rompe reglas sin pensarlo cuando se trata de proteger a alguien. Ingenuo e impulsivo, corre hacia el peligro si alguien pide ayuda, pero siempre con una sonrisa sincera.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los goliats maduran y viven un tiempo similar a los humanos, alcanzando la madurez a los 18 años y viviendo menos de una centuria.
- ▶ **Alineamiento:** La sociedad goliat, con sus claros roles y tareas, se inclina fuertemente hacia la ley. El sentido de la justicia, equilibrio con énfasis en la autosuficiencia y responsabilidad de los goliats.
- ▶ **Resistencia pétrea:** Cuando recibas daño, puedes usar tu reacción para reducir el daño en $1d12 + tu$ modificador de constitución. Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y sus usos se recargan tras realizar un descanso breve - prolongado.
- ▶ **Complexión robusta:** Cuentas como un tamaño mayor a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ **Nacido en la montaña:** obtienes resistencia al daño por frío. También te aclimas de forma natural a las alturas, aunque nunca hayas estado en una. Esto incluye elevaciones por encima de los 20,000 pies.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y un idioma a tu elección.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- ▶ **Avatar del relámpago:** A nivel 6, el poder del relámpago ha alcanzado un gran potencial y te permite elegir a tu avatar. Estos avatares representan aspectos de tu comportamiento en batalla, dependiendo de como te desempeñas en los combates mas feroces. Elige un avatar entre Ragnar, Høyred y Freya.
- ▶ **Avatar: Ragnar:** El espíritu del antiguo bárbaro Ragnar posee tu alma, otorgándote los poderes de su cuerpo y energía. Mientras estés en furia, tus dados de energía pasan a ser d8, y obtienes resistencia al daño por trueno, relámpago y fuerza. Adicionalmente, estes o no en furia, los dados de energía pueden atraer...
- ▶ **Dados de energía:** A nivel 3, la energía del relámpago se mantiene contigo, esperando su momento para brillar. obtienes la capacidad de utilizar esta energía reservada como dados adicionales para tus acciones, llamados Dados de energía. Estos dados te permiten agregar una cantidad de d6 igual a la reserva de Dado...
- Dados de energía 3d6
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves la armadura, tu CA es igual a $10 + tu$ modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Electroestática:** A nivel 3, tus musculos se contraen y generan energía estática, generando los efectos de esta energía a tu alrededor. Cada vez que inicie tu turno durante un combate, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Al entrar en furia, puedes sumar ...
- ▶ **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
- 4 veces / día, +2 daño
- ▶ **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.
- ▶ **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.
- ▶ **Acción súbita:** 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 acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso
- ▶ **Ataque amenazante:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar asustar al objetivo. Añade el dado a la tirada de daño, y el objetivo debe hacer una TS de Sabiduría. Si falla la tirada, el objetivo estará asustado hasta el final de tu siguiente turno.
- ▶ **Ataque de precisión:** Cuando realizas una tirada de ataque con arma contra una criatura, puedes gastar un dado de superioridad para añadirlo a la tirada. Puedes usar esta maniobra antes o después de la tirada de ataque, pero debe ser antes de que ningún efecto del ataque sea aplicado.
- ▶ **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ **Ordenar ataque:** Realiza la acción Atacar en tu turno, renuncia a uno de tus ataques y usa una acción adicional. Gasta un dado de superioridad y escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Ésta podrá usar inmediatamente su reacción para realizar un ataque, añadiendo el dado de superioridad al daño.
- ▶ **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a $8 + bonus$ competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).
- 4d8 dados de superioridad
- ▶ **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- ▶ **Maldición goblin:** estoy condenado a tener un goblin que me hace $1d4-3$ de daño después de cada acción