

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +7
☐ Destreza +2
☒ Constitución +6
☐ Inteligencia +1
☐ Sabiduría 0
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
☐ Arcanos +1
☒ Atletismo +7
☐ Engañar -1
☐ Historia +1
☐ Interpretación -1
☐ Intimidar -1
☐ Investigación +1
☐ Juego de Manos +2
☐ Medicina 0
☐ Naturaleza +1
☒ Percepción +3
☐ Perspicacia 0
☐ Persuasión -1
☐ Religión +1
☐ Sigilo +2
☐ Supervivencia 0
☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+7	1d8 +4 contundente...
Daga	+7	1d4 +4 perforante
Martillo ligero	+7	1d4 +4 contundente...
Jabalina	+7	3d6 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Goliath:

- Idiomas
- Atleta natural
- Complexión poderosa
- Nacido en las montañas
- Resistencia pétrea

Bárbaro Nivel 6:

- Alma Bestial
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Forma de la Bestia
- Furia 4 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

Dotes:

- Versado en las armas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y gigante.
- ▶ **Atleta natural:** Tienes competencia en la habilidad de Atletismo.
- ▶ **Compleción poderosa:** Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño superior a efectos de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, tirar o levantar.
- ▶ **Nacido en las montañas:** Estás aclimatado a las grandes altitudes, incluyendo aquellas por encima de los 20,000 pies. También estás naturalmente adaptado a los climas fríos de la forma descrita en el Capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master.
- ▶ **Resistencia pétrea:** Puedes centrarte para ignorar ocasionalmente el daño. Cuando sufres daño, puedes usar tu reacción para lanzar un d12. Añade tu modificador de constitución al número tirado y reduce el daño sufrido en ese total. Después de usar este rasgo no puedes volver a usar hasta que acabes un descanso corto ...
- ▶ **Versado en las armas:** Aprendes dos maniobras a tu elección del arquetipo Maestro del Combate de la clase guerrero. La CD para resistir efectos será 8 + tu modificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (tú eliges). Ganas un dado de supremacía (d6) para ejecutar maniobras por descanso corto o largo.
- ▶ **Alma Bestial:** El poder salvaje de tu interior aumenta, por lo que ahora las armas naturales de tu Forma de la Bestia se consideran mágicas en lo que respecta a ignorar la resistencia y la inmunidad contra daño y ataques no mágicos. También podrás modificar tu forma para que te ayude a adaptarte a tu entorno. ...
- ▶ **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.
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Forma de la Bestia:** Cuando te dejas llevar por la furia, puedes transformarte y mostrar el poder bestial que albergas en tu interior. Hasta que la furia termine, manifestarás un arma natural. Para ti es como un arma cuerpo a cuerpo sencilla y añadirás tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando a...
- ▶ **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.