

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +8

☒ Destreza +5

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría -1

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +2

☐ Arcanos 0

☒ Atletismo +8

☐ Engañar 0

☐ Historia 0

☐ Interpretación 0

☒ Intimidar +3

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +2

☐ Medicina -1

☒ Naturaleza +3

☒ Percepción +2

☐ Perspicacia -1

☐ Persuasión 0

☐ Religión 0

☒ Sigilo +5

☒ Supervivencia +2

☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

45

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 93

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+8	1d8 +5 contunden..
Daga	+8	1d4 +5 perforante
Martillo ligero	+8	1d4 +5 contunden..
Jabalina del Relám	+8	1d6 +5 Perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

He perdido muchos amigos, y tardo mucho en hacer nuevos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica) Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal)

IDEALES

Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hasta la fecha, nunca dejaré atrás a un amigo. Mi honor es mi vida.

VÍNCULOS

DEFECTOS

Goliath:

- Mejora de Característica
- Constitución Poderosa
- Dones de los gigantes
- Forma Grande
- Linaje Gigante
- Idiomas
- Dote de origen

Bárbaro Nivel 7:

- Adaptabilidad Salvaje
- Alma Bestial +1 a las tiradas de ataque y daño que hagas con tus armas naturales.
- Asalto Instintivo
- Ataque Adicional
- Ataque Temerario
- Competencias
- Conocimiento Primordial
- Defensa sin Armadura
- Forma de la Bestia
- Furia 4 veces / día, +3 daño
- Instinto Salvaje
- Instintos de Cazador
- Maestría con Armas: Puedes usar las propiedades de maestría de tres tipos de armas cuerpo a cuerpo.
- Movimiento Rápido
- Sentir el Peligro

Dotes:

- Duro
- Versado en las armas

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Mejora de Característica:** Aumenta la puntuación de una de tus características en 2 y la puntuación de otra en 1 o incrementa la puntuación de tres características en 1.
- ▶ **Constitución Poderosa:** Tienes ventaja en cualquier prueba de habilidad que hagas para finalizar la condición agarrado. También cuentas como un tamaño mayor a la hora de determinar tu capacidad de carga.
- ▶ **Dones de los Gigantes:** Eres competente con una de las siguientes habilidades: Atletismo, Historia o Percepción.
- ▶ **Forma Grande:** A partir del nivel 5, puedes cambiar tu tamaño a grande como acción adicional si estás en un espacio lo suficientemente grande. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que la finalices (no requiere ninguna acción). Durante ese tiempo, tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y tu velocidad aum...
- ▶ **Linaje Gigante:** Desciendes de gigantes. Elige uno de los siguientes beneficios: una bendición sobrenatural de tu ascendencia; puedes usar el beneficio elegido un número de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo. * **Desafío de las Nub...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y gigante u otro idioma de tu elección.
- ▶ **Dote de origen:** obtienes una Dote de origen de tu elección.
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximo aumentan en dos veces tu nivel en el momento en el que eliges esa dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **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.
- ▶ **Adaptabilidad Salvaje:** Puedes modificar tu forma para adaptarte a tu entorno. Tras finalizar un descanso corto o largo, eliges uno de los siguientes beneficios, que durará hasta que finalices tu siguiente descanso corto o largo: Adaptación acuática. Obtienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando y pued...
- ▶ **Alma Bestial:** El espíritu salvaje de tu interior aumenta, obtienes los siguientes beneficios: Armas feroces. Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con tus armas naturales. Este bonificador aumenta a medida que ganas niveles de bárbaro. Golpes potenciados. Siempre que cau... - +1 a las tiradas de ataque y daño que hagas con tus armas naturales.
- ▶ **Asalto Instintivo:** Como parte de la misma acción adicional que realizas para entrar en furia, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad.
- ▶ **Ataque Adicional:** A partir de nivel 5, cuando lleves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ **Ataque Temerario:** A partir del nivel 2, puedes abandonar por completo tu defensa para atacar con una fuerza desesperada. Cuando vaya a realizar el primer ataque de cada turno, puedes decidir atacar temerariamente. Si eliges hacer esto, tendrás ventaja en las tiradas de ataque con armas y desarmados utilizando Fuer...
- ▶ **Competencias:** Como bárbaro, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos. Armas: armas sencillas y marciales. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución. Habilidades: escoge dos entre Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción, Supervivencia...
- ▶ **Conocimiento Primordial:** Cuando alcanzas el nivel 3 y de nuevo a nivel 10, obtienes competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros a nivel 1. Además, mientras estés enfurecido puedes canalizar el poder primordial para realizar ciertas tareas. Puedes usar tu Fuerza p...
- ▶ **Defensa sin Armadura:** Si no estás portando armadura alguna, tu Clase de Armadura será 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 imbuirte de un poder primigenio llamado furia, que te otorga una fuerza y una resistencia extraordinarias. Puedes dejarte llevar por ella como acción adicional. Mientras estás en furia si no llevas armadura pesada. Mientras estés enfurecido, usa las siguientes reglas. Daño por furia. C... - 4 veces / día, +3 daño
- ▶ **Instinto Salvaje:** A partir de nivel 7, tus instintos están tan afilados que obtienes los siguientes beneficios: Competencia en tiradas de salvación. Tienes competencia en las tiradas de salvación de Destreza, Iniciativa. Tienes ventaja en las tiradas de iniciativa.
- ▶ **Instintos de Cazador:** Cuando eliges esta Senda tus instinto de caza se agudiza como el de un depredador. Cazador feral. Obtienes competencia en la habilidades Percepción y Sigilo. Visión en la oscuridad. Obtienes visión en la oscuridad hasta 18 m (60 pies). Si tu raza ya te proporcionaba visión en la oscuridad, s...
- ▶ **Maestría con Armas:** Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de dos tipos de armas cuerpo simples o marciales de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de bárbaro,... - Puedes usar las propiedades de maestría de tres tipos de armas cuerpo a cuerpo.
- ▶ **Movimiento Rápido:** A partir de nivel 5, si no estás llevando armadura pesada, tu velocidad aumenta en 3 m (10 pies).
- ▶ **Sentir el Peligro:** A nivel 2, eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuándo lo que te rodea no es como debería ser. Gracias a ello se te da bien evitar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza a no ser que sufras el estado incapacitado.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES