

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+2

15

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +3

☒ Constitución +6

☐ Inteligencia +3

☐ Sabiduría +2

☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +3

☐ Arcanos +3

☒ Atletismo +5

☐ Engañar +2

☐ Historia +3

☐ Interpretación +2

☒ Intimidar +5

☐ Investigación +3

☐ Juego de Manos +3

☐ Medicina +2

☒ Naturaleza +6

☐ Percepción +2

☐ Perspicacia +2

☐ Persuasión +2

☐ Religión +3

☐ Sigilo +3

☒ Supervivencia +5

☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 85

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8 +2 cortante
Hacha de mano	+5	1d6 +2 cortante
Jabalina	+5	1d6 +2 perforante
Mortífera	+6	1d8 +3 cortante
Hacha de batalla	+5	1d6 +2 radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Flauta de la Aparición

EQUIPO

No respeto a los ricos

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza

IDEALES

Padezco de visiones de un desastre, que debo hacer lo que sea para evitarlo

VÍNCULOS

Respondo a lo que sea con violencia

DEFECTOS

Bárbaro Nivel 6:

- Aspecto de la Bestia: oso
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Buscador espiritual
- Defensa sin armadura
- Espíritu Tótem: oso
- Furia 4 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Espada larga, Hacha de mano, Jabalina

Idiomas:

Humano y Ogro

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Mi nombre es Vladislak Jurgensson, mi padre fue un gran guerrero de nuestra tribu, residente en valle Gris, tenía fuertes lazos con el jefe de valle Gris, Jirkann vaunngelir. En una de mis salidas de rutina como guardia de la tribu, descubrí un portal al que llevaba a otro plano de existencia, pero solo alcancé a ver, mientras se cerraba que mi padre murió de forma digamos sobrenatural, lo cual me ha llevado a salir de mi tribu, con el permiso expreso de el jefe Jirkann, para descubrir más sobre esto y bueno.....vivir mis propias aventuras, pues debo forjarme si algún día quiero ocupar el lugar de mi padre. Tengo un totem en forma de oso que me cuida y me guía.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Aspecto de la Bestia oso: Ganas la fuerza de un oso. Tu capacidad de carga (incluyendo tu carga máxima y tu capacidad de levantar y arrastrar) se duplica, y tienes ventaja en las pruebas de Fuerza realizadas para empujar, levantar, tirar o romper objetos.
- ▶ 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.
- ▶ Buscador espiritual: Tuya es la senda que busca la sintonía con el mundo natural, dándote una íntima relación con las bestias. Cuando adoptas esta senda, ganas la habilidad de lanzar los conjuros Sentidos de la bestia y Hablar con los animales, pero sólo como rituales.
- ▶ 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.
- ▶ Espíritu Totem oso: Mientras estás en furia, tienes resistencia a todos los daños salvo el daño psíquico. El espíritu del oso te hace lo suficientemente duro para resistir cualquier castigo.
- ▶ 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.