

visia
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 3
CLASE Y NIVEL

Salvaje
TRASFONDO

pfacs
JUGADOR

Humano (alternativo)
ESPECIE

Caótico neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
16

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+4
19

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
0
11

CARISMA
-1
8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +5
 - Destreza +1
 - Constitución +6
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría 0
 - Carisma -1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos 0
 - Atletismo +5
 - Engañar -1
 - Historia 0
 - Interpretación -1
 - Intimidar +1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +1
 - Medicina 0
 - Naturaleza 0
 - Percepción +2
 - Perspicacia 0
 - Persuasión -1
 - Religión +2
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 42
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+5	1d12 +3 cortante
Hacha de mano	+5	1d6 +3 cortante
Jabalina	+5	1d6 +3 perforante

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:
comun enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Pack de explorador
pergamino de conjuro de M 2 SILENCIO
10 pg
cantimplora llena
dientes: 2
dije de la diosa

EQUIPO

Bárbaro Nivel 3:
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Furia Divina: Daño extra 1d6 + 1
- Guerrero de los dioses
- Sentido del peligro

Dotes:
- Duro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- 3 veces / día, +2 daño
- ▶ **Furia Divina:** Cuando estés enfurecido, la primera criatura a la que impactes en cada uno de tus turnos con un ataque con arma recibe 1d6 + la mitad de tu nivel de bárbaro de daño adicional. Este daño adicional es necrótico o radiante. El tipo de daño se elige al obtener el rasgo.
- Daño extra 1d6 + 1
- ▶ **Guerrero de los dioses:** Si un conjuro, como alzar a los muertos, tiene como único efecto devolverte la vida (pero no la muerte en vida), el lanzador no necesita componentes materiales para lanzarlo sobre ti.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS