

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

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

Idiomas:
comun enano

EQUIPO

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

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