Bárbaro 4	Salvaje	Skuinsy
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR

Atheon	Leonino (Theros)	Caótico bueno	2700
NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +4 (18)

DESTREZA +2 (14)

CONSTITUCIÓN +3 (17)

INTELIGENCIA +1 (12)

SABIDURÍA +1 (13)

CARISMA +1 (12)

TIRADAS DE SALVACIÓN

- [x] Fuerza +6
- [ ] Destreza +2
- [x] Constitución +5
- [ ] Inteligencia +1
- [ ] Sabiduría +1
- [ ] Carisma +1

HABILIDADES

- [ ] Acrobacias +2
- [ ] Arcanos +1
- [x] Atletismo +6
- [ ] Engañar +1
- [ ] Historia +1
- [ ] Interpretación +1
- [x] Intimidar +3
- [ ] Investigación +1
- [ ] Juego de Manos +2
- [ ] Medicina +1
- [x] Naturaleza +3
- [x] Percepción +3
- [ ] Perspicacia +1
- [ ] Persuasión +1
- [ ] Religión +1
- [ ] Sigilo +2
- [x] Supervivencia +3
- [ ] Trato con Animales +1

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

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

Idiomas:
Común, Leonino, Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+2 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

17	+2	35
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Guja de Atheon	+6	1d10 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Brazaletes de Defensa CA +2
- Pack de explorador
120 oro encima
87 plata encima
33 bronce encima

Piedra con Carita

Bag of Holding:

EQUIPO

Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)
Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

VÍNCULOS

No esperes que salve a los que no se puede salvarse sí mismos. La ley de la naturaleza dicta que los fuertes medrán y los débiles perecen.

DEFECTOS

Leonino (Theros):
- Visión en la oscuridad
- Garras
- Rugido desalentador
- Idiomas

Bárbaro Nivel 4:
- Ataque temerario
- Aura de Tormenta
- Aura de Tormenta - Tundra: 2 puntos de golpe temporales
- Defensa sin armadura
- Furia: 3 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.25.0

Atheon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre leonino de más de dos metros y 160 kilos de peso, ataviado con poco más que unos descuidados pantalones, tiras de cuero distribuidas por sus brazos y pecho, una bolsa en la que lleva todo lo indispensable y una guja que muestra muchos signos de uso, así como manchas de sangre sobre unas tiras de colores enrolladas alrededor de su hoja. Su ojo izquierdo se encuentra atravesado por una gran cicatriz vertical.

APARIENCIA

APARIENCIA

Antiguo verdugo de su clan itinerante, ahora vaga por el mundo buscando aventuras que le permitan olvidar lo que ocurrió con su grupo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Visión en la oscuridad: Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- Garras: Tus garras son armas naturales, que puedse usar para hacer ataques desarmados. Si golpeas con ellas, puedes hacer daño cortante igual a 1d4 + tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente que normalmente harías con un ataque desarmado.
- Rugido desalentador: Como acción adicional, puedes soltar un rugido especialmente amenazante. Las criaturas de tu elección a menos de 10 pies de ti que puedan escucharte deben tener éxito en una salvación de Sabiduría o quedar asustada hasta el final de tu próximo turno. El CD de salvación es igual a 8 + tu bonificad...
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Leonino.
- 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.
- Aura de Tormenta: Emanas un aura mágica y tormentosa cuando te encuentras enfurecido. esta aura cubre 10 pies alrededor de ti en todas direcciones, pero no atraviesa la cobertura completa. Tiene un efecto que se activa cuando te enfureces y además, puedes activar de nuevo en cada turno como acción adicional.
- Aura de Tormenta - Tundra: Cuando se activa este efecto, cada criatura de tu elección situada en el aura gana 2 puntos de golpe temporales, gracias a los espíritus de hielo que les habitúan al daño.
  - 2 puntos de golpe temporales
- 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
- 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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES