



Wulfgan Strongface
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 1

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Grangalio

JUGADOR

Duergar (MMotM)

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
16

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
-1
8

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+1
12

Fuerza +5
 Destreza +1
 Constitución +5
 Inteligencia -1
 Sabiduría 0
 Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +1
 Arcanos -1
 Atletismo +5
 Engañar +1
 Historia -1
 Interpretación +1
 Intimidar +3
 Investigación -1
 Juego de Manos +1
 Medicina 0
 Naturaleza -1
 Percepción 0
 Perspicacia 0
 Persuasión +1
 Religión -1
 Sigilo +1
 Supervivencia 0
 Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 15
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES
Total 1d12
ÉXITOS 000
FALLOS 000
DADOS DE GOLPE
SALVACIONES DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Siempre soy educado y respetuoso.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal)

IDEALES

Mi honor es mi vida.

VÍNCULOS

Yo obedezco la ley, aunque la ley genere miseria.

DEFECTOS

Duergar (MMotM):

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Visión en la oscuridad Mejorada
- Magia de Duergar
- Fortaleza psiónica

Bárbaro Nivel 1:

- Defensa sin armadura
- Furia 2 veces / día, +2 daño

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun, Deep speech

Piel de oso

Trampa de caza: Cuando usas tu acción para colocarla, esta trampa forma un anillo de acero con dientes de sierra que se cierra cuando una criatura pisa una placa de presión en el centro. La trampa se fija mediante una cadena pesada a un objeto inmóvil, como un árbol o una estaca clavada en el suelo. Una criatura que pise el plato debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrirá 1d4 de daño perforante y dejará de moverse. A partir de entonces, hasta que la criatura se libere de la trampa, su movimiento está limitado por la longitud de la cadena (típicamente 3 pies de largo). Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 13, liberándose a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance si tiene éxito. Cada prueba fallida infinge 1 daño perforante a la criatura atrapada.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Wulfgan Strongface

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad**: Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- **Fortaleza enana**: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- **Visión en la oscuridad Mejorada**: Puedes ver con luz tenue en un radio de 120 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernen los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- **Magia de Duergar**: A partir del nivel 3, puedes lanzar el hechizo "Agrandar/Reducir" sobre ti mismo con este rasgo sin requerir un componente material. A partir del nivel 5, también puedes lanzarte el hechizo de "Invisibilidad" con este rasgo, sin necesidad de un componente material. Una vez que lances cualquiera...
- **Fortaleza psiónica**: Tienes ventaja en las tiradas de salvación de ahorro para evitar o acabar con la condición de encantamiento o condición de aturdido en ti mismo.
- **Defensa sin armadura**: Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigue pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- **Enfurecer**: 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.
- 2 veces / día, +2 daño

Subclase: Barbaro de wild magic / guardian of the ancestors / zealot
Feats: Dwarven Fortitude, Durable, Tough, Great Weapon Master + Dual wielder, Polearm Master + Piercer, Savage Attacker, Lucky, slasher

NOTAS ADICIONALES

RASGOS