



Olaf  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 1  
CLASE Y NIVEL

Humano  
ESPECIE

Criminal  
TRASFONDO

Legal bueno  
ALINEAMIENTO

Vanpair17  
JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**  
+4  
18

**DESTREZA**  
+4  
18

**CONSTITUCIÓN**  
+4  
18

**INTELIGENCIA**  
+2  
14

**SABIDURÍA**  
+2  
15

**CARISMA**  
+3  
16

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +6
  - Destreza +4
  - Constitución +6
  - Inteligencia +2
  - Sabiduría +2
  - Carisma +3

- HABILIDADES**
- Acrobacias +4
  - Arcanos +2
  - Atletismo +6
  - Engañar +5
  - Historia +2
  - Interpretación +3
  - Intimidar +5
  - Investigación +2
  - Juego de Manos +4
  - Medicina +2
  - Naturaleza +2
  - Percepción +2
  - Perspicacia +2
  - Persuasión +3
  - Religión +2
  - Sigilo +6
  - Supervivencia +2
  - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA    +4 INICIATIVA    30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 16  
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d12    ÉXITOS ○○○  
FALLOS ○○○  
DADOS DE GOLPE    SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE    BONIF.    DAÑO/TIPO  
Gran hacha    +6    1d12 +4 cortante  
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**  
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
- Herramientas de ladrón, Set de juego

**Idiomas:**  
Común, Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Paquete de ladrón

EQUIPO

Soy increíblemente lento en fiarme de alguien. Aquellos que parecen los más justos a menudo tienen más que ocultar. Golpeo al menor insulto.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)

IDEALES

Soy culpable de un terrible crimen. Espero que pueda redimirme por ello.

VÍNCULOS

Si hay un plan, lo olvidaré. Si no lo olvido, lo ignoraré.

DEFECTOS

**Bárbaro Nivel 1:**  
- Defensa sin armadura  
- Furia: 2 veces / día, +2 daño

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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.  
- 2 veces / día, +2 daño