

Bárbaro 6

En busca del guiso perfec.. Marck DogXZ123

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Ammit - Salah

Draconido

Caótico neutral

21

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

9

- Fuerza +6
 - Destreza +2
 - Constitución +6
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría +1
 - Carisma -1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
 - Arcanos -1
 - Atletismo +6
 - Engañar -1
 - Historia -1
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación -1
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +1
 - Naturaleza -1
 - Percepción +1
 - Perspicacia +4
 - Persuasión +2
 - Religión -1
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +3 INICIATIVA 45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 65

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Jabalina	+6	1d6 +3 perforante
Cuchillos	+6	1d4 +3 perforante
Juana (Manqal)	+6	1d8 +3 contundent...
Aya la gran sarté..	+7	2d6 +6 Trueno
Luna (Espada lar...	+7	1d10 +4 Rayo
Hacha de cocina	+6	1d6 +3 cortante
Susan (Macahiti m	+7	2d6 +6 cortante
Lanza de caballer..	+7	1d12 +4 perforant..
vahlok - Aliento e...	+0	1d4 Fuego
vahlok de aliento ..	+0	1d4 Fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Amable - Sensible - Duro - Tiene un asento peculiar - Tiene tendencia de alimentar a sus compañeros como si fuera una abuela cariñosa

RASGOS DE PERSONALIDAD

Ayudar a los necesitados y daries de comer

IDEALES

Los hijos de las arenas: Una tribu de cocineros de los desiertos de Faerum. - Abuela Matriarca de la tribu - Jazmin mejor amiga de la niñez - Yafar: amigo de la niñez - Rye Amuro: Hermano de palabra - Vulkan: Hermano de palabra - Gwen Giovanni: Hermana de palabra - Lance: Novio de su hermana

VÍNCULOS

- No es muy listo - odia ver comida tirada - El miedo lo llegó cegar - Su debilidad es el arroz con leche - odia a los dioses oscuros y a sus seguidores

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Útiles de cocinero

Idiomas:

común y draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cinturón (Cota de escamas) CA 15
- capa con mucho estilo CA 12
- Túnica del Explorador Natural (Director: Kreyar) Tier 2 CA 12
- Escudo +1 CA 3
- Paquete de explorador
- Relicario vahlok
- Zii'Dov trueno
- Zii'Dov Rayo
- vahlok - Aliento elemento fuego
- vahlok - Escamas CA +1
- vahlok de aliento elemento hielo
- Filo Carmesí - Rango D
- Filo Carmesí - Rango C
- Zii'Dohv envolvente
- Herramientas de herrero
- Una piedra con runas de Natasha (No se que dicen la runas) (se cayó al agua)
- Peluche de lamda (tiene el hechizo de taumaturgia y +1 a historia)
- Gorro de toro de navidad
- Una piel de oso de Jude que Ammit usa como mantita (se cayó al qua)
- Un ping de Sanginius que dice que estuviste en Chulf (ta bonito)
- Papeles de la familia de Ammit
- canalizador arcanos +1

EQUIPO

Draconido:

- Linaje draconico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

Bárbaro Nivel 6:

- Alma Bestial
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Forma de la Bestia
- Furia 4 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

Dotes:

- Chef

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ammit - Salah

NOMBRE DEL PERSONAJE

Negro, azul, con cuernos, alto, 110 kg, 2,05 metros

APARIENCIA



APARIENCIA

Ammit nació en las tierras de Anarouch, criado por una familia muy exigente, su madre era una guerrera que se centraba en la fuerza y la técnica pero algo terca, en cambio su padre era un tipo muy listo y apasionado a las artes místicas y otras áreas como la alquimia. Cuando él nació digamos que no heredó sus cualidades, carecía de las cualidades atléticas e intelectuales de ambos, pero en sí él era un tipo con un corazón grande, a comparación de otros draconidos era alguien mucho más pequeño y escualido, aun así eso no lo detuvo en querer el amor de sus padres.

En una de sus investigaciones su padre creó con el señor Salah creó una poción que estaba incompleta, solo le faltaba un componente catalizador, pero en un descuido el pequeño Ammit se tomó la poción, el padre al ver esto quería gritar de golpearlo, tras calmarse decidió contárselo a su esposa, tras una discusión le dijo lo que

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.
- Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frio - Cono de ...

► **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...

► **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

► **Chef:** El tiempo invertido en dominar las artes culinarias ha dado sus frutos, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 4, hasta un máximo de 20. También obtienes competencia con útiles de cocinero si aún no la tienes. Como parte de un descanso corto, ...

► **Alma Bestial:** El poder salvaje de tu interior aumenta, por lo que ahora las armas naturales de tu Forma de la Bestia se consideran mágicas en lo que respecta a ignorar la resistencia y la inmunidad contra daño y ataques no mágicos. También podrás modificar tu forma para que te ayude a adaptarte a tu entorno. ...

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

► **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 lleves la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

► **Forma de la Bestia:** Cuando te dejas llevar por la furia, puedes transformarte y mostrar el poder bestial que albergas en tu interior. Hasta que la furia termine, manifestarás un arma natural. Para ti es como un arma cuerpo a cuerpo sencilla y añadirás tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando a...

► **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.
- 4 veces / día, +2 daño

► **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.

► **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.

Ama el arroz con leche

- Se transforma en bestia al empujarse
- A sus armas le pone en mayúscula parte nombres de mures o alguna cosa que ver con la cocina
- Ama el desierto de Anarouch ya que es su hogar
- Ama a sus amigos y compañeros viéndolos como dioses
- Son datos que parecen poco útiles pero si te lo topas créeme te servirán
- Su tipo de sangre es - o

NOTAS ADICIONALES

RASGOS