



Krakanot tunder

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gigante de fuego

ESPECIE

5

NIVEL

Bárbaro 5

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

13.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

+4

19

PUNT

MODIFICADOR

☒ +7 Salvación

INTELIGENCIA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

55

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d12

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

SABIDURÍA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

CARISMA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Hacha a dos manos	+7	1d12 +4 cort.	A dos manos, Maestría Hender, Pesada

EQUIPO

- Paquete de explorador

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gigante de fuego:

- Constitución poderosa
- Forma grande
- Linaje gigante
- Abrasión del fuego

Bárbaro Nivel 5:

- Armadura de Camorrista
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Conocimiento primigenio
- Defensa sin armadura
- Furia: 3 veces/día, +2 daño
- Maestría con armas: 3 maestría con armas
- Movimiento rápido
- Sentir el peligro

Dotes:

- Atacante salvaje

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| ☐ +2 Acrobacias | ☐ -1 Medicina |
| ☒ +7 Atletismo | ☐ -1 Naturaleza |
| ☐ -1 Conoc. Arcano | ☒ +2 Percepción |
| ☐ -1 Engaño | ☐ -1 Perspicacia |
| ☐ -1 Historia | ☐ -1 Persuasión |
| ☐ -1 Interpretación | ☐ -1 Religión |
| ☒ +2 Intimidación | ☐ +2 Sigilo |
| ☐ -1 Investigación | ☐ -1 Supervivencia |
| ☐ +2 Juego de Manos | ☐ -1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Constitución poderosa:** Tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para poner fin al estado de agarrado. Además, al determinar tu capacidad de carga, cuentas como si tuvieras un tamaño una categoría superior.
- ▶ **Forma grande:** A partir del nivel 5 de personaje, puedes cambiar de tamaño a grande como acción adicional si estás en un lugar lo bastante espacioso. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que le pongas fin (no requiere acción). Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza y tu velocidad aún...
- ▶ **Linaje gigante:** Desciendes de los gigantes. Elige uno de siguientes beneficios sobrenaturales que te concede tu linaje; podrás usar el beneficio elegido una vez igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Abrasión del fuego:** Cuando aciertes a un objetivo con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes causarle todo de daño de fuego.
- ▶ **Atacante salvaje:** Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.
- ▶ **Armadura de Camorrista:** A nivel 3, cuando escoges esta senda, obtienes la habilidad de usar armadura con pinchos como arma (consulta la caja "Armadura con pinchos"). Mientras llevas armadura con pinchos y estás enfurecido, puedes utilizar una acción adicional para hacer una ataque con arma cuerpo a cuerpo empleando los...
- ▶ **Ataque adicional:** Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ **Ataque temerario:** Cuando vayas a realizar la primera tirada de ataque de tu turno, puedes decidir atacar temerariamente. Tienes ventaja en las tiradas de ataque que utilicen la Fuerza hasta el principio de tu siguiente turno, pero las tiradas de ataque contra ti también tendrán ventaja.
- ▶ **Conocimiento primigenio:** Mientras estés enfurecido, puedes canalizar el poder primigenio cuando intentes determinadas tareas. Siempre que hagas una prueba de característica con una de las siguientes habilidades: Acrobacias, Intimidación, Percepción, Sigilo o Supervivencia.
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves armadura alguna, tu clase de armadura base será igual a 40 más tus modificadores por Destreza y Constitución, obtienes este beneficio aunque lleves un escudo.
- ▶ **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
- ▶ **Maestría con armas:** Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas cuerpo a cuerpo sencillas o marciales de tu elección.
- 3 maestría con armas
- ▶ **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 3 metros si no llevas armadura pesada.
- ▶ **Sentir el peligro:** Eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuándo las cosas no son como deberían. Gracias a ello, se te da bien evitar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza salvo que tengas el estado de incapacitado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS