



Timbor

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gigante de fuego

ESPECIE

3

NIVEL

Bárbaro 3

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

900 + 500

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

10.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

11

FUERZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

INTELIGENCIA

0

11

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

CLASE
ARMADURA

18

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

31

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d12

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

SABIDURÍA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

CARISMA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Hacha a dos manos	+5	1d12 +3 cort.	A dos manos, Maestría: Hender, Pesada
Hacha de mano	+5	1d6 +3 cort.	6/18 metros, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Molestar
Ataque sin armas	+5	1 +3 cont.	1.5 metros,
Hacha de guerra	+5	1d8 +3 cort.	Maestría: Derribar, versátil

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Ropas de viaje
- Paquete de explorador
50 po + 15 po -2 po -10 po -10 po +58 po

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gigante de fuego:
- Constitución poderosa
- Forma grande
- Linaje gigante
- Abrasión del fuego
Bárbaro Nivel 3:
- Ataque temerario
- Conocimiento primigenio
- Defensa sin armadura
- Frenesi
- Furia: 3 veces/día, +2 daño
- Maestría con armas: 2 maestría con armas
- Sentir el peligro
Dotes:
- Atacante salvaje

HABILIDADES

- | | |
|--|---|
| ☐ +3 Acrobacias | ☐ -1 Medicina |
| ☒ +5 Atletismo | ☒ +2 Naturaleza |
| ☐ 0 Conoc. Arcano | ☒ +1 Percepción |
| ☐ 0 Engaño | ☐ -1 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☐ 0 Persuasión |
| ☐ 0 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☒ +2 Intimidación | ☐ +3 Sigilo |
| ☐ 0 Investigación | ☒ +1 Supervivencia |
| ☐ +3 Juego de Manos | ☐ -1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
Idiomas:
Comun, goliath,



APARIENCIA

nacido en una estirpe de enormes guerreros, feroces en batalla, no conoce nada mas que la guerra, despues de ella , solo queda aventura y buscar un mantenimiento si hay que luchar se lucha , si hay que aplastar se aplasta.

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 au...
- ▶ **Linaje gigante:** Desciendes de los gigantes. Elige uno de siguientes beneficios sobrenaturales que te concede tu linaje; podrás usar el beneficio elegido una veces 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.
- ▶ **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 10 más tus modificadores por Destreza y Constitución, obtienes este beneficio aunque lleves un escudo.
- ▶ **Frenesí:** Si utilizas Ataque temerario mientras estás enfurecido, causa daño adicional al primer objetivo que aciertes. Tira una cantidad de d6 igual a tu bonificación de daño por furia y suma los resultados.
- ▶ **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.
- 2 maestría con armas
- ▶ **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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES