

DUNGEONS & DRAGONS

Gonz

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 6

CLASE Y NIVEL

Goliath

ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Edgargonz

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

| | |
|--------|----|
| FUERZA | +4 |
| | 19 |

| | |
|----------|----|
| DESTREZA | +2 |
| | 14 |

| | |
|--------------|----|
| CONSTITUCIÓN | +3 |
| | 16 |

| | |
|--------------|----|
| INTELIGENCIA | +1 |
| | 12 |

| | |
|-----------|----|
| SABIDURÍA | 0 |
| | 10 |

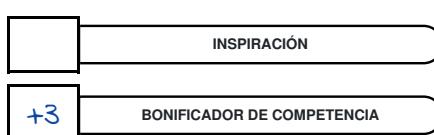
| | |
|---------|----|
| CARISMA | -1 |
| | 8 |

| | |
|--|----|
| <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza | +7 |
| <input type="radio"/> Destreza | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Constitución | +6 |
| <input type="radio"/> Inteligencia | +1 |
| <input type="radio"/> Sabiduría | 0 |
| <input type="radio"/> Carisma | -1 |

TIRADAS DE SALVACIÓN

| | |
|--|----|
| <input type="radio"/> Acrobacias | +2 |
| <input type="radio"/> Arcanos | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo | +7 |
| <input type="radio"/> Engañar | -1 |
| <input type="radio"/> Historia | +1 |
| <input type="radio"/> Interpretación | -1 |
| <input type="radio"/> Intimidar | -1 |
| <input type="radio"/> Investigación | +1 |
| <input type="radio"/> Juego de Manos | +2 |
| <input type="radio"/> Medicina | 0 |
| <input type="radio"/> Naturaleza | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Percepción | +3 |
| <input type="radio"/> Perspicacia | 0 |
| <input type="radio"/> Persuasión | -1 |
| <input type="radio"/> Religión | +1 |
| <input type="radio"/> Sigilo | +2 |
| <input type="radio"/> Supervivencia | 0 |
| <input type="radio"/> Trato con Animales | 0 |

HABILIDADES



| | | |
|----|------------|-----------|
| 15 | +2 | 40 |
| CA | INICIATIVA | VELOCIDAD |

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|--------------------|--------|---------------------|
| Martillo de guerra | +7 | 1d8 +4 contunden... |
| Daga | +7 | 1d4 +4 perforante |
| Martillo ligero | +7 | 1d4 +4 contunden... |
| Jabalina | +7 | 3d6 +4 perforante |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

| |
|------------------------|
| RASGOS DE PERSONALIDAD |
| IDEALES |
| VÍNCULOS |
| DEFECTOS |

Goliath:

- Idiomas
- Atleta natural
- Complexión poderosa
- Nacido en las montañas
- Resistencia pétrea

Bárbaro Nivel 6:

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

Dotes:

- versado en las armas

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

GONZ

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y Gigante.
- ▶ **Atleta natural:** Tienes competencia en la habilidad de Atletismo.
- ▶ **Complejión poderosa:** Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño superior a efectos de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, tirar o levantar.
- ▶ **Nacido en las montañas:** Estás aclimatado a las grandes altitudes, incluyendo aquellas por encima de los 20,000 pies. También estás naturalmente adaptado a los climas fríos de la forma descrita en el Capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master.
- ▶ **Resistencia pétrea:** Puedes centrarte para ignorar ocasionalmente el daño. Cuando sufres daño, puedes usar tu reacción para lanzar un d12, añade tu modificador de constitución al número tirado y reduce el daño sufrido en ese total. Después de usar este rasgo no puedes volver a usar hasta que acabes un descanso corto o largo.
- ▶ **versado en las armas:** Aprendes dos maniobras a tu elección del arquetipo Maestro del Combate de la clase guerrero. La CD para resistir efectos será 8 + tu modificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (tú eliges), ganas un dado de supremacía (d6) para ejecutar maniobras por descanso corto o largo.
- ▶ **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 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.
- ▶ **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... - 4 veces / día, +2 daño.
- ▶ **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.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS