

DUNGEONS & DRAGONS

Philoprodis Astoria Livera

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

13

12

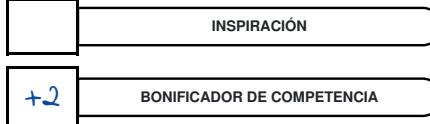
- Fuerza
- Destreza
- Constitución
- Inteligencia
- Sabiduría
- Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

+6
+3
+5
+2
+2
+1

- Acrobacias
- Arcanos
- Atletismo
- Engañar
- Historia
- Interpretación
- Intimidar
- Investigación
- Juego de Manos
- Medicina
- Naturaleza
- Percepción
- Perspicacia
- Persuasión
- Religión
- Sigilo
- Supervivencia
- Trato con Animales

HABILIDADES



18
+3
30

CA
INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 50

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+6	1d12 +4 cortante
Hacha de mano	+6	1d6 +4 cortante
Hacha de mano	+6	1d6 +4 cortante
Cuernos	+4	1d6 +4
Mazo de guerra	+6	2d6 +4 contunden.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Paquete de explorador de mazmorras
- Poción de curación
- Kit de herborista

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de herborista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Bárbaro

Ermitaño

Borko

TRASFONDO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Minotauro (MMotM):

- Cuernos
- Cornada Acelerada
- Cuernos Aplastantes
- Recuerdo del Laberinto

Bárbaro Nivel 3:

- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Protectores ancestrales
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Cuernos:** Tienes cuernos que puedes usar para hacer golpes desarmados. Cuando golpeas con ellos, el golpe hace $1d6 +$ tu modificador de Fuerza daño perforante en lugar del daño por aplastamiento normal para un golpe desarmado.
- **Cornada Acelerada:** Inmediatamente después de realizar la acción de correr en tu turno y moverte al menos 20 pies, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo con tus cuernos como acción adicional.
- **Cuernos Aplastantes:** Inmediatamente después de golpear a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo como parte de la acción de ataque en tu turno, puedes usar una acción adicional para intentar empujar a ese objetivo con tus cuernos. El objetivo debe estar a menos de 5 pies de ti y no más de una talla mayor que la tuya.
- **Recuerdo del Laberinto:** Siempre sabes en qué dirección está el norte, y tienes ventaja en cualquier chequeo de Sabiduría (Supervivencia) que hagas para navegar o rastrear.
- **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.
- **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.
- **Protectores ancestrales:** Mientras estés en furia, la primera criatura que impactes se convertirá en el objetivo de los espíritus. Hasta el principio de tu siguiente turno, el objetivo tiene desventaja en sus tirada de ataques que no sea contra ti y, además, cuando golpee a alguien que que no seas tú tendrá de resistencia.
- **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.