

FUERZA

+5

21

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +8

☐ Destreza +4

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría 0

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +4

☐ Arcanos 0

☒ Atletismo +8

☐ Engañar 0

☐ Historia 0

☐ Interpretación 0

☒ Intimidar +3

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +4

☐ Medicina 0

☒ Naturaleza +3

☒ Percepción +3

☐ Perspicacia 0

☐ Persuasión 0

☐ Religión 0

☒ Sigilo +7

☒ Supervivencia +3

☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 66

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Osgo (MMotM)

- Visión en la oscuridad
- Ascendencia Feérica
- Extremidades largas
- Complexión Fuerte
- Sigiloso
- Ataque sorpresa

Bárbaro Nivel 6:

- Ataque Adicional
- Ataque Temerario
- Competencias
- Conocimiento Primordial
- Defensa sin Armadura
- Frenesí: 3d6 de daño adicional.
- Furia 4 veces / día, +3 daño
- Furia Irracional
- Maestría con Armas: Puedes usar las propiedades de maestría de tres tipos de armas cuerpo a cuerpo.
- Movimiento Rápido
- Sentir el Peligro

Dotas:

- Atacante a la Carga

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Ascendencia Feérica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantamiento en ti mismo.
- ▶ **Extremidades largas:** Cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, tu alcance es 5 pies más largo de lo normal.
- ▶ **Compleción Fuerte:** Cuentas como una talla más al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ **Sigiloso:** Eres competente en la habilidad Sigilo. Además, sin estar apretado, puedes moverte y detenerte en un espacio lo suficientemente grande para una criatura pequeña.
- ▶ **Ataque sorpresa:** Si golpeas a una criatura con una tirada de ataque, la criatura recibe un daño extra de 2d6 si aún no ha realizado un turno en el combate actual.
- ▶ **Atacante a la Carga:** Obtienes los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Correr Mejorado. Cuando llevas a cabo la acción Correr tu velocidad se incrementa en 10 pies. Ataque a la Carga. Si te desplazas al menos 10 pies (3 me...
- ▶ **Ataque Adicional:** A partir de nivel 5, cuando lleves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ **Ataque Temerario:** A partir del nivel 2, puedes abandonar por completo tu defensa para atacar con una fuerza desesperada. Cuando vaya a realizar el primer ataque de cada turno, puedes decidir atacar temerariamente. Si eliges hacer esto, tendrás ventaja en las tiradas de ataque con armas y desarmados utilizando Fuer...
- ▶ **Competencias:** Como bárbaro, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos. Armas: armas sencillas y marciales. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución. Habilidades: escoge dos entre Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción, Supervivencia...
- ▶ **Conocimiento Primordial:** Cuando alcanzas el nivel 3 y de nuevo a nivel 10, obtienes competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros a nivel 1. Además, mientras estés enfurecido puedes canalizar el poder primordial para realizar ciertas tareas. Puedes usar tu Fuerza p...
- ▶ **Defensa sin Armadura:** Si no estás portando armadura alguna, tu Clase de Armadura será 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Frenesí:** Si utilizas ataque temerario mientras estás enfurecido, causarás 1d6 daño adicional cuando aciertes con un ataque basado en Fuerza. Una vez por turno, en vez de 1d6 tira una cantidad de d6 igual a tu bonificación de daño por furia y suma los resultados.
- 3d6 de daño adicional.
- ▶ **Furia:** Puedes imbuirte de un poder primigenio llamado furia, que te otorga una fuerza y una resistencia extraordinarias. Puedes dejarte llevar por ella como acción adicional. Mientras estás en furia si no llevas armadura pesada. Mientras estés enfurecido, usa las siguientes reglas. Daño por furia. C...
- 4 veces / día, +3 daño
- ▶ **Furia Irracional:** Tienes inmunidad a los estados asustado y hechizado mientras estés enfurecido. Si estás asustado o hechizado cuando te dejes llevar por la furia, el estado terminará para ti.
- ▶ **Maestría con Armas:** Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de dos tipos de armas cuerpo simples o marciales de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de bárbaro,...
- Puedes usar las propiedades de maestría de tres tipos de armas cuerpo a cuerpo.
- ▶ **Movimiento Rápido:** A partir de nivel 5, si no estás llevando armadura pesada, tu velocidad aumenta en 3 m (10 pies).
- ▶ **Sentir el Peligro:** A nivel 2, eres capaz de percibir de forma casi sobrenatural cuándo lo que te rodea no es como debería ser. Gracias a ello se te da bien evitar el peligro. Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza a no ser que sufras el estado incapacitado.