



Björn vyan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 9, Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Leon de vyan

TRASFONDO

Dome

JUGADOR

Leonino

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +9
☐ Destreza +5
☒ Constitución +7
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría 0
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +9
☐ Arcanos 0
☒ Atletismo +9
☐ Engañar -1
☐ Historia 0
☐ Interpretación -1
☒ Intimidar +3
☐ Investigación 0
☐ Juego de Manos +5
☐ Medicina 0
☐ Naturaleza 0
☐ Percepción 0
☐ Perspicacia 0
☐ Persuasión -1
☐ Religión 0
☐ Sigilo +5
☒ Supervivencia +4
☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+5

INICIATIVA

55

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 124

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+9	1d12 +5 cortante
Arco largo	+9	1d8 +5 perforante
Hacha de mano	+9	1d6 +5 cortante
Martillo de guerra	+9	1d8 +5 contundente
Hacha de mano	+9	1d6 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
- Escudo CA 2

EQUIPO

Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes. Hago suposiciones distintas a quienes me rodean sobre el espacio personal invadido despreciosamente el espacio vital ajeno de manera inocente o reacciono a una invasión del mío por ignorancia.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Astuto. Aunque no conozca sus costumbres, ellos tampoco conocen las mías, cosa que puedo usar como ventaja (Malvado).

IDEALES

Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebatte.

VÍNCULOS

Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetecen.

DEFECTOS

Leonino:

- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Visión en la oscuridad
- Garras
- Instintos de cazador
- Rugido desalentador
- Idiomas

Bárbaro Nivel 9:

- Aspecto de la Bestia: oso
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Buscador espiritual
- Crítico brutal: 1 dado adicional
- Defensa sin armadura
- Espíritu Tótem: oso
- Furia 4 veces / día, +3 daño
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

Guerrero Nivel 1:

- Defensa
- Tomar aliento

Dotes:

- Ataque de Fuego
- Atacante a la carga
- Ataque de los gigantes

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco largo, Hacha doble, Mazo de guerra

Idiomas:

común, Leonin

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Björn nació en una tribu de Leonidos de toda clase, quienes compartían su día a día con diferentes razas. Un día llegó una banda de ogros esclavistas quienes tomaron a toda su familia y a su clan para venderlos como pieles por ser animales con un excelente pelaje. Björn logró escapar aun siendo un cachorro. El tiempo no tardó en hacerlo un guerrero capaz de hacer cualquier hazaña que se propusiera. Sobrevivió por años en los bosques sin una pizca de civilización a su alrededor, volviéndose un bárbaro iracundo. Los años pasaron y la mala suerte logró alcanzar el destino de Björn una vez más, esta vez siendo esclavizado por los mismos dueños de "Gladiadores de Piedra Bruja". Björn está decidido a acabar con la vida de sus captores y así poder al fin conseguir su libertad.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los leoninos maduran y envejecen aproximadamente al mismo ritmo que los humanos.
- ▶ **Alineamiento:** Los leoninos tienden a alineamientos buenos. Los leoninos centrados en el orgullo se inclinan hacia el alineamiento legal bueno.
- ▶ **Tamaño:** Los leoninos miden típicamente más de 6 pies de altura, con algunos superando los 7 pies. Tu tamaño es Mediano.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Garras:** Tus garras son armas naturales, que puedes usar para hacer ataques desarmados. Si golpeas con ellas, puedes hacer daño cortante igual a $1d4 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente que normalmente harías con un ataque desarmado.
- ▶ **Instintos de cazador:** Tienes competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Atletismo, Intimidar, Percepción o Supervivencia.
- ▶ **Rugido desalentador:** Como acción adicional, puedes soltar un rugido especialmente amenazante. Las criaturas de tu elección a menos de 10 pies de ti que puedan escucharte deben tener éxito en una salvación de Sabiduría o quedar asustada hasta el final de tu próximo turno. El CD de salvación es igual a $8 + \text{tu bonificador...}$
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y Leonino.
- ▶ **Ataque de Fuego:** Ataque de fuego. El objetivo sufre todo de daño de fuego adicional.
- ▶ **Atacante a la carga:** Cuando utilizas tu acción para Correr, puedes usar una acción adicional para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo o empujar a una criatura. Si te mueves al menos 10 pies en línea recta justo antes, puedes obtener un $+5$ al daño de ataque o empujar al objetivo hasta 10 pies en dirección contraria.
- ▶ **Ataque de los gigantes:** Una vez por turno, cuando golpeas a un objetivo con un ataque con arma cuerpo a cuerpo o un ataque con arma a distancia usando un arma arrojadiza, puedes imbuir el ataque con un efecto adicional dependiendo del beneficio que elijas.
- ▶ **Aspecto de la Bestia oso:** Ganas la fuerza de un oso. Tu capacidad de carga (incluyendo tu carga máxima y tu capacidad de levantar y arrastrar) se duplica, y tienes ventaja en las pruebas de Fuerza realizadas para empujar, levantar, tirar o romper objetos.
- ▶ **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.
- ▶ **Buscador espiritual:** Tuya es la senda que busca la sintonía con el mundo natural, dándote una íntima relación con las bestias. Cuando adoptas esta senda, ganas la habilidad de lanzar los conjuros Sentidos de la bestia y Hablar con los animales, pero sólo como rituales.
- ▶ **Crítico brutal:** Puedes tirar dados adicionales de daño del arma cuando determines el daño adicional de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.
- 1 dado adicional
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a $10 + \text{tu modificador por Destreza} + \text{tu modificador por Constitución}$. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Espíritu Tótem oso:** Mientras estás en furia, tienes resistencia a todos los daños salvo el daño psíquico. El espíritu del oso te hace lo suficientemente duro para resistir cualquier castigo.
- ▶ **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.
- 4 veces / día, $+3$ daño
- ▶ **Instinto salvaje:** Tus instintos están tan pulidos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, si estás sorprendido al principio del combate pero no incapacitado, puedes actuar con normalidad en tu primer turno si entras en furia antes de hacer cualquier otra cosa.
- ▶ **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.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de $+1$ a tu CA.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES