

Bárbaro 3

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Wilvin

JUGADOR

Mediano Fornido

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

2155

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +4
☐ Destreza +3
☒ Constitución +5
☐ Inteligencia -1
☐ Sabiduría 0
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
☐ Arcanos -1
☒ Atletismo +4
☐ Engañar 0
☐ Historia -1
☐ Interpretación 0
☐ Intimidar 0
☐ Investigación -1
☐ Juego de Manos +3
☐ Medicina 0
☒ Naturaleza +1
☒ Percepción +2
☐ Perspicacia 0
☐ Persuasión 0
☐ Religión -1
☐ Sigilo +3
☒ Supervivencia +2
☒ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenos modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso-lechuza hambriento. Una vez corrí veinticinco millas sin parar para advertir a mi clan que una horda de orcos se aproximaba. Lo haría de nuevo si tuviera que hacerlo. Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí. Es mi deber proporcionar descendencia a mi tribu para su perpetuación. Arrojaré mi terrible ira sobre los criminales que destruyeron mi patria.

VÍNCULOS

Soy demasiado aficionado a la cerveza, el vino y otras bebidas embriagantes. Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido.

DEFECTOS

Mediano Fornido:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Afortunado
- Resistencia fornida

Bárbaro Nivel 3:

- Ataque temerario
- Conciencia Mágica
- Defensa sin Armadura
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Oleada Salvaje
- Sentido del peligro

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Paquete de explorador

Idiomas:

Puedo hablar, leer y escribir común, mediano y orco.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Paquete de explorador
- Bastón.
- Trampa de caza.
- Trofeo de un animal que mataste.
- Conjunto de ropa de viajero.
- Bolsa que contiene

150 gp (gnomo)

146 gp 70sp

Bolsa de cuero con 15 piedras preciosas

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Hace muchos años, Kai era conocido como un hábil guerrero bárbaro, un cazador de tesoros profesional que no temía aventurarse en las profundidades de antiguas civilizaciones en busca de riquezas. Con su grupo de compañeros, descubrió los secretos de una misteriosa civilización perdida y, en un acto de compromiso inquebrantable, juraron proteger sus secretos al mundo exterior mediante una antigua promesa de sangre.

En el transcurso de sus exploraciones, Kai conoció a Aellaketi, la hija del líder de la tribu, y entre ellos floreció un amor apasionado. Juntos decidieron abandonar la vida de aventuras y se aventuraron a explorar el mundo, compartiendo experiencias inolvidables. La conexión entre ellos se profundizó, y finalmente, bendecidos por el destino, Aella anunció que estaban esperando un hijo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ **Afortunado:** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ **Resistencia fornida:** Tienes ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra daño de veneno.
- ▶ **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.
- ▶ **Conciencia Mágica:** Como acción, puedes abrir tu conciencia a la presencia de magia concentrada. Hasta el final del siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier conjuro u objeto mágico que esté a 60 pies o menos de ti y que no se encuentre tras una cobertura completa. Cuando percibes un conjuro, sabes a qué esc...
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues 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
- ▶ **Oleada Salvaje:** La energía mágica que borbotea en tu interior a veces se desborda. Cuando te dejes llevar por la furia, haz una tirada en la tabla "Magia Salvaje" para determinar el efecto mágico producido. Si el efecto obliga a hacer una tirada de salvación, tu CD es igual a 8 + tu bonificador por Competencia ...
- ▶ **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.