

Bárbaro 8, Guerrero 3

En busca del guiso perfec.. MarckDogX2123

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Ammit - Salah.

Draconido cromático

Neutral bueno

42

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +9
- Destreza +2
- Constitución +7
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +10
- Arcanos -1
- Atletismo +9
- Engañar -1
- Historia -1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación -1
- Juego de Manos +6
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción 0
- Perspicacia +4
- Persuasión +3
- Religión -1
- Sigilo +6
- Supervivencia +4
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

18 CA +3 INICIATIVA 45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 112

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d12

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Chuchillo de cocin...	+9	1d4 +5 perforante
Luna (Espada lar...	+10	1d8 +6 cortante
Hacha de cocina	+9	1d6 +5 cortante
odisea Runificad...	+0	1d6 perforante
Paquete Estimula...	+0	2d6 perforante
Gran hacha	+10	1d12 +6 cortante
Baton crador de...	+9	1d6 +5 Contunden.
garras	+12	1d6 +10 Cortante
Cola	+11	1d10 +9 Perforant..
Mordida	+11	1d8 +9 perforante
Puños	+11	1d4 +7 contunden..
Aya la... (ataques y lanzamiento de conjuros)	+9	1d8 +5 contunden.
Juana (Maniquí)	+9	1d8 +5 contunden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero

Idiomas:

Draconido, comun, elfico y gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- viales de aceite
- Paquete de explorador
- ZiiDov (trueno/sonico)
- ZiiDohv envolvente
- poción menor (5)
- ZiiDov de hielo
- ZiiDov de Rayo
- ZiiDov acido
- Útiles de Cocina
- Bandas Marciales con mejora Arcana
- Filo Carmesí - Presentación
- Filo Carmesí - Rango D
- Filo Carmesí - Rango C
- Filo Carmesí - Rango B
- sartén de metal anarouchiano
- Herramientas de herrero
- Chocolatada
- Filo Carmesí - Rango A
- ZiiDov (supresor)
- vahlok - Pupilas
- Bandas Marciales
- ZiiDov-Thir
- Una piedra con runas de Natasha (No se que dicen la runas) (se cayo al agua)
- Peluche de lamda (tiene el hechizo de taumaturgia y +1 a historia)
- Gorro de toro de navidad
- Una piel de oso de Jude que Ammit usa como mantita (se cayo al gua)
- Un ping de Sanquinus que dice que

Draconido cromático:

- Tipo de criatura
- Linaje Cromático
- Ataque de Aliento
- Resiliencia Dracónica
- Protección Cromática
- Idiomas

Bárbaro Nivel 8:

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

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Competencias Adicionales
- Fuerza de los gigantes
- Lucha a Ciegas
- Runa de Fuego
- Runa de Piedra
- Tallador de Runas
- Tomar aliento

Dotes:

- Matón de taberna

Rasgos personalizados:

- Rey de la Cenizas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

- Su conocimiento en runas es gracias a las enseñanzas de su hermano de batalla, armas y amigo de neverwintner llamado Vulkan, actualmente está bajo la tutela de Durand

NOTAS ADICIONALES

- Ammit nació en la tierra de Anarouch, criado por una familia muy exigente, su madre era una guerrera que se centraba en la fuerza y la técnica, pero algo terca llamada Lyja Ali, en cambio su padre cuyo nombre era Jafar Salah era un tipo muy listo y apasionado a las artes místicas y otras áreas como la alquimia. Cuando él nació digamos que no heredó sus cualidades, carecía de las cualidades atléticas e intelectuales de ambos, pero en sí él era un tipo con un corazón grande, a comparación de otros draconidos era alguien mucho más pequeño y escuálido, aun así, eso no lo detuvo en querer el amor de sus padres debido a que anhelaba la sensación de recibir un te quiero de sus padres.

- En una de sus investigaciones su padre creó al señor Salah creó una pasión que estaba incompleta, solo le faltaba un componente catalizador, lo dejó junto a su esposa, pero entre los regañones que le daba al pequeño

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.

▶ **Linaje Cromático:** Tienes un ancestro dragón cromático como, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "Linaje Cromático", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. |Dragón |Tipo de daño |-----|-----| Azul |RE...

▶ **Ataque de Aliento:** Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador por Cons...

▶ **Resiliencia Draconica:** Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu Linaje Cromático.

▶ **Protección Cromática:** A partir del nivel 5, como acción, canalizas tu energía draconica para protegerte. Durante 1 minuto, te vuelves inmune al tipo de daño asociado a tu Linaje Cromático. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

▶ **Matón de taberna:** Obtienes +1 en Fuerza o Constitución. Eres competente con armas improvisadas. Tus ataques sin armas infligen 1d4 de daño. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas o un arma improvisada durante tu turno, puedes utilizar una acción adicional para intentar agarrar al objetivo.

▶ **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. Sigues 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...

▶ **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas de 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, +2 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.

▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso

▶ **Competencias Adicionales:** Obtienes competencia con herramientas de herrero y aprendes a hablar, leer y escribir en gigante.

▶ **Fuerza de los gigantes:** Has aprendido a imbuirte de la fuerza de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto: Si tu tamaño es menor que grande, te vuelves grande, y también todo lo que lleves puesto. Si no tienes espacio para hacerte grande, tu tamaño no camb...

▶ **Lucha a Ciegas:** Tienes visión ciega hasta 10 pies. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si estás cegado o en oscuridad. Además, puedes ver a las criaturas invisibles que estén a ese alcance, a no ser que consigan esconderse.

▶ **Runa de Fuego:** La magia de esta runa canaliza la artesanía magistral de los grandes herreros. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tu bonificador por competencia se duplicará para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta. Adem...

▶ **Runa de Piedra:** La magia de esta runa canaliza la sensatez habitual de los gigantes de piedra. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y poseerás visión en la oscuridad hasta 120 pies. Además, cuando una criatura que pueda...

▶ **Tallador de Runas:** Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprendes dos runas de tu elección de entre las descritas más adelante; además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir una runa que ya conoces por otra distinta de este rasgo. Aprendes runas adicionales cuando alcanzas determin...

▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

▶ **Rey de la Cenizas:**

RASGOS