

Bárbaro 12

CLASE Y NIVEL

Forastero errante

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Eladrin

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

21

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +9
☐ Destreza +3
☒ Constitución +6
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría 0
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

40

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 120

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 120/12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

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. Expreso afecto o desdén de modos que les son desconocidos a otros.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aventura. ¡Estoy lejos de casa y todo es raro y maravilloso! (Caótico).

IDEALES

No concibo causa mejor que servir a mi pueblo. Aunque no tuve elección, lamento haber tenido que abandonar a aquel/aquellas que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

VÍNCULOS

Siento debilidad por la belleza exótica de los habitantes de estas tierras. Siento debilidad por los estupefacientes nuevos y otros placeres de este lugar.

DEFECTOS

NOMBRE

Eris

BONIF.

+9

DAÑO/TIPO

2d6 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Pielas CA 14

EQUIPO

Eladrin:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Linaje Feérico
- Paso Feérico
- Sentidos Agudos
- Trance
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Bárbaro Nivel 12:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Consultar a los espíritus
- Crítico brutal: 1 dado adicional
- Defensa sin armadura
- Escudo Espiritual: 3d6
- Furia 5 veces / día, +3 daño
- Furia implacable
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Protectores Ancestrales
- Sentido del peligro

Dotes:

- Otoño

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos

Idiomas:

Eladrin, élfico, común.

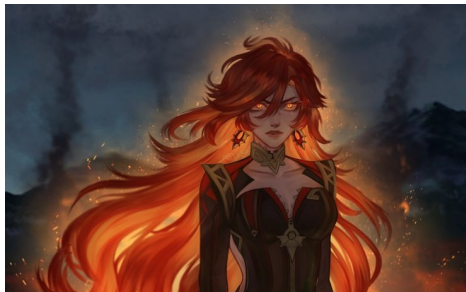
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Anraste de la corte otoño

NOMBRE DEL PERSONAJE

De cabello pelirrojo como el fuego, tez ligeramente bronceada casi olivácea, ojos color otoño y tamaño grande y curvilíneo

APARIENCIA



APARIENCIA

Anraste nació un octubre soleado en la Corte Otoño en el plano del Feywild, en una familia cercana a la Corte que regentaba aquella zona. Para Anraste fue fácil convertirse en una gran guerrera siguiendo los pasos de su padre, muy de cerca, lo que la llevó a despertar una furia en la batalla tan intensa y pasional como su propio corazón.

Así pues de clase bárbarica, Anraste llegó a llamar la atención de la Corte de las Estrellas, lo que hizo que la monarca de los eladrins reuniera una serie de eladrins con ciertas habilidades únicas y junto al Príncipe Pálido creasen "La cacería salvaje".

Si Anraste o también conocida como Ganzer era la guerra, sus hermanos de armas eran Xanthas, conocido

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.

► Tamaño: Eres Mediano.

► Linaje Feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

► Paso Feérico: Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. Cuando alcanzas el nivel 3, tu Pas...

► Sentidos Agudos: Tienes competencia en la habilidad Percepción.

► Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia. Siempre que termines este trance, puedes cambiar tu estación y puedes ganar dos competencias que no...

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

► Idiomas: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► Otoño: Inmediatamente después de usar tu Paso Feérico, hasta dos criaturas de tu elección que puedas ver a 10 pies o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedarán hechizadas por ti durante 1 minuto o hasta que tus compañeros o tú les hagáis algún daño.

► 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.

► Consultar a los espíritus: obtienes la habilidad de consultar con tus espíritus ancestrales. Cuando lo haces, lanzas el conjuro de augurio o clarividencia, sin usar una ranura de conjuro o componentes de material. En lugar de crear un sensor esférico, este uso de la clarividencia invoca invisiblemente a uno de sus espíritus...

► 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 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

► Escudo Espiritual: Los espíritus guardianes que te ayudan pueden brindar protección sobrenatural a quienes defiendes. Si estás enfureciendo y otra criatura que puedes ver a menos de 30 pies de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para reducir ese daño en 2d6. Cuando alcances ciertos niveles en esta clase, puedes...
- 3d6

► 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.
- 5 veces / día, +3 daño

► Furia implacable: Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientras estás en furia y no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, te quedas con 1 punto de golpe. Cada vez que uses este rasgo después de la primera antes de un descanso, la CD aumenta en 5.

► 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.

► Protectores Ancestrales: Comenzando cuando elijas este camino, los guerreros espectrales aparecen cuando ingresas a tu furia. Mientras estás furioso, la primera criatura que golpees con un ataque en tu turno se convierte en el objetivo de los guerreros, lo que dificulta sus ataques. Hasta el comienzo de tu siguiente turn...

► 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS