

Bárbaro 12

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Valakk

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +9
- Destreza +1
- Constitución +8
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias +1
- Arcanos 0
- Atletismo +9
- Engañar +2
- Historia 0
- Interpretación +2
- Intimidar +6
- Investigación 0
- Juego de Manos +1
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +2
- Religión 0
- Sigilo +1
- Supervivencia +4
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 186

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Filo del lobo	+12	2d8 +5 cortante

EQUIPO

- Protección Lunar CA 15
- Plenilunio

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Bárbaro Nivel 12:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Crítico brutal: 1 dado adicional
- Defensa sin armadura
- Frenesí
- Furia 5 veces / día, +3 daño
- Furia implacable
- Furia irracional
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Presencia intimidatoria
- Sentido del peligro



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Frenesí:** Puedes entrar en frenesí cuando estés en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de este. Cuando acaba tu furia, sufres un nivel de agotamiento.
- ▶ **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.
- ▶ **Furia irracional:** No puedes ser hechizado o asustado mientras estás en furia. Si lo estás antes de entrar en furia, el efecto se suspende mientras dure la furia.
- ▶ **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.
- ▶ **Presencia intimidatoria:** Usa una acción para asustar con tu presencia a criatura que puedas ver a una distancia de menos de 30 pies. Debe superar una TS de Sabiduría (CD 8 + mod. de competencia + tu mod. de Carisma) o asustarse de ti hasta el final de tu siguiente turno. El efecto acaba si se aleja a 60 pies de ti.
- ▶ **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.