

Bárbaro 1

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Mercenario

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Nacho_2as

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

12

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +2

☒ Constitución +4

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría 0

☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias +4

☐ Arcanos 0

☒ Atletismo +5

☐ Engañar +1

☐ Historia 0

☐ Interpretación +1

☒ Intimidar +3

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +2

☐ Medicina 0

☐ Naturaleza 0

☒ Percepción +2

☐ Perspicacia 0

☐ Persuasión +1

☐ Religión 0

☐ Sigilo +2

☐ Supervivencia 0

☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 26

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Gran hacha

Hacha de mano

BONIF.

+5

+5

DAÑO/TIPO

1d12 +3 cortante

1d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Camisa de malla CA 13
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador de mazmorras
- Herramientas de herrero
10 piezas de oro

EQUIPO

****Castigo rutinario**** Has estado en muchos aprietos a lo largo de los años y has perdido tu parte de conflictos, pero siempre te has levantado, siempre. Tienes ventaja en tu primera tirada de salvación contra la muerte. Debes completar un descanso corto o largo antes de volver a usar esta característica.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad

Bárbaro Nivel 1:

Rasgos personalizados:

- Pària
- Piel resistente
- Viento de batalla
- Combate con armas grandes
- Impulso de acción
- Furia
- Ataque temerario
- Castigo rutinario

RASGOS Y ATRIBUTOS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

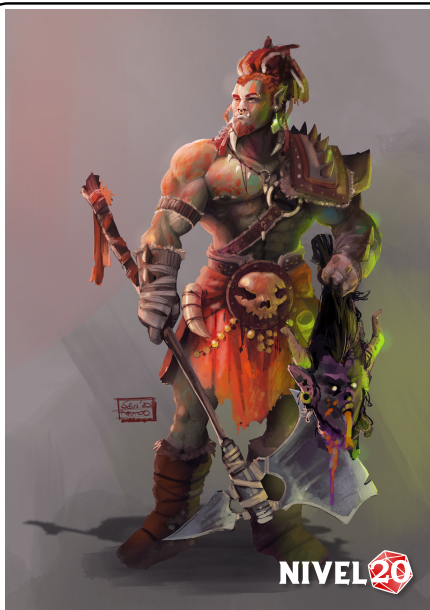
Competencias:

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

Idiomas:

Troll, Elfico, Humano (Bárbaro)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ Paria: Los humanos temen a los trolls, por lo que un troll que realice una tirada que involucre a un humano tiene desventaja. Sin embargo, si un troll supera una tirada de Carisma (Intimidación) que involucre a uno o más humanos, estos sentirán miedo del troll durante un minuto o hasta que este abandone la
- ▶ Piel resistente:
- ▶ Viento de batalla:
- ▶ Combate con armas grandes:
- ▶ Impulso de acción: A partir del nivel 2, puedes superar tus límites habituales por un instante. En tu turno, puedes realizar una acción adicional. Una vez que uses esta habilidad, deberás completar un descanso de cualquier duración antes de poder usarla de nuevo.
- ▶ Furia:
- ▶ Ataque temerario: puedes olvidarte de la defensa y atacar con feroz desesperación. Cuando realices tu primer ataque en tu turno, puedes optar por atacar temerariamente. Al hacerlo, obtendrás ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo que utilicen Fuerza durante este turno, pero las tiradas de ataque c
- ▶ Castigo rutinario: Has estado en muchos aprietos a lo largo de los años y has perdido tu parte de conflictos, pero siempre te has levantado, siempre. Tienes ventaja en tu primera tirada de salvación contra la muerte. Debes completar un descanso corto o largo antes de volver a usar esta característica.