



Kuz

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 5

CLASE Y NIVEL

Mercenario veterano

TRASFONDO

JoshxDG

JUGADOR

Taratuga

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

13

- ☒ Fuerza +7
☐ Destreza 0
☒ Constitución +6
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría +2
☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
☐ Arcanos 0
☒ Atletismo +7
☐ Engañar +1
☐ Historia 0
☐ Interpretación +1
☒ Intimidar +4
☐ Investigación 0
☐ Juego de Manos 0
☐ Medicina +2
☐ Naturaleza 0
☒ Percepción +5
☐ Perspicacia +2
☒ Persuasión +4
☐ Religión 0
☐ Sigilo 0
☒ Supervivencia +5
☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

0

INICIATIVA

40

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 57

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mazo de guerra d. garras	+7	2d6 +4 contunden.
	+7	1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas. Tengo un vulgar sentido del humor.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

DEFECTOS

Taratuga:

- Armadura natural
- Garras
- Aquantar la respiración
- Instinto de supervivencia
- Caparazón búnker
- Tamaño
- Edad
- Velocidad
- Alineamiento

Bárbaro Nivel 5:

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

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Recordar llave 1: 5 desde la derecha con 3 en el medio
llave 2: 5 desde la izquierda con 3 en el medio
que es lo que se hace de noche que no se puede hacer de día

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Si bien muchas tarátugas tienden a la paz y sabiduría este no fue el caso de Kuz, desde muy joven fue energético y algo alocado, Kuz piensa que es distinto a los demás ya que siente que dentro de él hay un gran poder a punto de salir, y lo único que anhela es que con este poder logre grandes cosas que dejen su nombre en la historia para siempre.

Tan diferente a los suyos se sentía que decidió que lo mejor para él era, apenas fuese considerado ya un adulto, abandonar sus tierras para poder explorar el mundo, y encontrarse a sí mismo. Lamentablemente para él el mundo es demasiado grande y peligroso, aprendió a defenderse por las malas, sobreviviendo apenas a los ataques de criaturas y batallando siempre aún cuando la mejor opción era huir, siempre elegía pelear ya que pensaba que solo así podría llegar a salir ese poder que llevaba en su interior. Tras unos 8 años aprendiendo a vivir en lo salvaje finalmente decidió volver a la civilización en donde decidió que

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Armadura natural:** Debido a tu caparazón y a la forma de tu cuerpo no puedes llevar armadura. No obstante, tu caparazón te ofrece una protección sobresaliente. Tu Clase de Armadura es 17 (tu modificador de Destreza no modifica tu CA). Si usas escudo puedes aplicar su bonificador a tu Clase de Armadura.

► **Garras:** Tus garras son armas naturales con las que puedes hacer ataques desarmados. Si golpeas con ellas, haces 1d4+Fuerza de daño cortante en vez del daño contundente que harías con cualquier otro ataque desarmado.

► **Aguantar la respiración:** Puedes aguantar la respiración durante 1 hora. Los tarátugas no son nadadores por naturaleza, pero pueden aguantar un tiempo bajo el agua antes de que necesiten tomar aire de nuevo.

► **Instinto de supervivencia:** Obtienes competencia en la habilidad Supervivencia.

► **Caparazón búnker:** Como acción, puedes introducirte en tu caparazón. Hasta que salgas de él, obtienes un +4 a tu Clase de Armadura y ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estés dentro de tu caparazón, se te considera "Tumbado", tu velocidad es 0 y tienes desventaja en las salvaciones...

► **Tamaño:** Los tarátugas suelen medir entre 5 y 6 pies de altura y pesar unas 450 libras. Tu tamaño es Mediano.

► **Edad:** Los tarátugas alcanzan la madurez a los 15 años y tienen una esperanza de vida de 50.

► **Velocidad:** Tu velocidad de movimiento es de 30 pies.

► **Alineamiento:** Los tarátugas suelen vivir una vida ordenada y ritualista. Desarrollan rutinas, acostumbrándose más a su estilo de vida conforme crecen. La mayoría son legales buenos, aunque algunos tarátugas más orgullosos y codiciosos pueden tirar hacia un alineamiento maligno, pero es muy inusual.

► **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.

► **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

► **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.

► **Olreda 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.