



Kuz

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 5

CLASE Y NIVEL

Taratuga

ESPECIE

Mercenario veterano

TRASFONDO

JoshxDG

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+4
19DESTREZA
0
10CONSTITUCIÓN
+3
16INTELIGENCIA
0
11SABIDURÍA
+2
14CARISMA
+1
13

| | |
|--|----|
| <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza | +7 |
| <input type="radio"/> Destreza | 0 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Constitución | +6 |
| <input type="radio"/> Inteligencia | 0 |
| <input type="radio"/> Sabiduría | +2 |
| <input type="radio"/> Carisma | +1 |

TIRADAS DE SALVACIÓN

| | |
|---|----|
| <input type="radio"/> Acrobacias | 0 |
| <input type="radio"/> Arcanos | 0 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo | +7 |
| <input type="radio"/> Engañar | +1 |
| <input type="radio"/> Historia | 0 |
| <input type="radio"/> Interpretación | +1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar | +4 |
| <input type="radio"/> Investigación | 0 |
| <input type="radio"/> Juego de Manos | 0 |
| <input type="radio"/> Medicina | +2 |
| <input type="radio"/> Naturaleza | 0 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Percepción | +5 |
| <input type="radio"/> Perspicacia | +2 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Persuasión | +4 |
| <input type="radio"/> Religión | 0 |
| <input type="radio"/> Sigilo | 0 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia | +5 |
| <input type="radio"/> 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

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Si bien muchas tortugas 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 defendérse de 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.

► **Aquantar la respiración:** Puedes aquantar la respiración durante 1 hora. Los tortugas 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 bunker:** 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 tortugas suelen medir entre 5 y 6 pies de altura y pesar unas 450 libras. Tu tamaño es Mediano.

► **Edad:** Los tortugas 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 tortugas 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 tortugas 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. Sigue 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.

► **Oleada 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.