



Berza hija de Urd

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 4

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

- Fuerza +5
- Destreza +2
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Alabarda +5 1d10 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15

EQUIPO

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Los más fuertes están destinados a gobernar. (Maligno)

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo. Es mi deber proporcionar descendencia a mi tribu para su perpetuación.

VÍNCULOS

Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

Semiorco:
- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes
Bárbaro Nivel 4:
- Ataque temerario
- Buscador espiritual
- Defensa sin armadura
- Espíritu Tótem oso
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

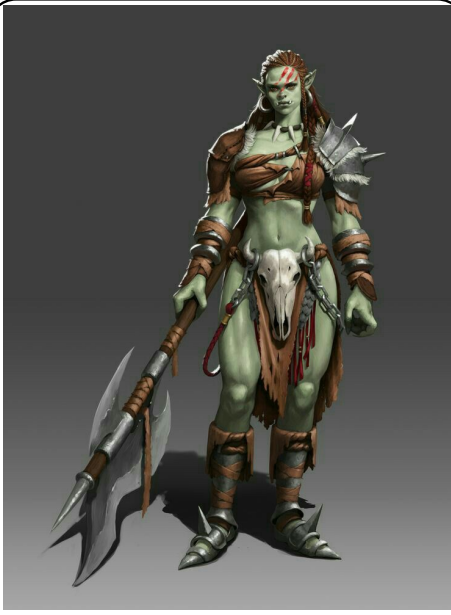
Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Berza hija de urd

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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.
- ▶ **Agante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ **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.
- ▶ **Buscador espiritual:** Tuya es la senda que busca la sintonía con el mundo natural, dándote una íntima relación con las bestias. Cuando adoptas esta senda, ganas la habilidad de lanzar los conjuros Sentidos de la bestia y Hablar con los animales, pero sólo como rituales.
- ▶ **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.
- ▶ **Espíritu Totem oso:** Mientras estás en furia, tienes resistencia a todos los daños salvo el daño psíquico. El espíritu del oso te hace lo suficientemente duro para resistir cualquier castigo.
- ▶ **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
- ▶ **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