



COLECCIÓN Kurgan Nagruk  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 9  
CLASE Y NIVEL

Enano de las montañas  
ESPECIE

Salvaje  
TRASFONDO

Neutral bueno  
ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant  
JUGADOR

61550  
PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**  
+4  
18

**DESTREZA**  
+3  
16

**CONSTITUCIÓN**  
+4  
18

**INTELIGENCIA**  
-1  
9

**SABIDURÍA**  
0  
10

**CARISMA**  
-1  
9

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +9
- Destreza +4
- Constitución +9
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma 0

**HABILIDADES**

- Acrobacias +3
- Arcanos -1
- Atletismo +8
- Engañar -1
- Historia -1
- Interpretación -1
- Intimidar +3
- Investigación -1
- Juego de Manos +3
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción +4
- Perspicacia 0
- Persuasión -1
- Religión -1
- Sigilo +3
- Supervivencia +4
- Trato con Animales 0

**INSPIRACIÓN**

+4 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

21 **CA**      +3 **INICIATIVA**      40 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 119  
**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 9d12      ÉXITOS ○○○  
FALLOS ○○○  
**DADOS DE GOLPE**      **SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza de Uamas ..	+8	1d6 +4 Perforante.
Gran hacha Mágic...	+9	1d12 +5 Cortante...
Jabalina (4)	+8	1d6 +4 Perforante

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:  
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero, Tambor

Idiomas:  
Común, Enano, orco

**EQUIPO**

- Escudo Mágico - Armadura Infrecuente CA 3
- Bolsa de Dinero
- Prendas de Viaje
- Capa de Piel de oso
- Pack de explorador
- Poción Curativa - Poción Común
- Muda de Ropa Común
- Fuego de Alquimista
- Botas de Zancadas y Brincos - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SIU TONIZACIÓN)
- Gema Elemental Relampagueante - Cristal de Aumento Común
- Capa de Protección - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SIU TONIZACIÓN)
- Talismán de Cerrar Heridas - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SIU TONIZACIÓN)

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenos modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso-lechuga hambriento. Siempre estoy cogiendo cosas, toqueteándolas con aire ausente y, a veces, rompiéndolas.

**IDEALES**

Gloria. Debo ganar gloria en batalla, para mí y para mi clan. (Cualquiera)

**VÍNCULOS**

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

**DEFECTOS**

Soy demasiado aficionado a la cerveza, el vino y otras bebidas embriagantes.

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Enano de las montañas:  
- Visión en la oscuridad  
- Fortaleza enana  
- Afinidad con la piedra  
- velocidad enana

Bárbaro Nivel 9:  
- Ataque adicional  
- Ataque temerario  
- Crítico brutal: 1 dado adicional  
- Defensa sin armadura  
- Frenesí  
- Furia 4 veces / día, +3 daño  
- Furia irracional  
- Instinto salvaje  
- Movimiento rápido  
- Sentido del peligro

Dotes:  
- Atacante salvaje



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** 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.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **Atacante salvaje:** Una vez por turno, cuando tiras el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.
- ▶ **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.  
- 4 veces / día, +3 daño
- ▶ **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.
- ▶ **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