



Romina

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 4

CLASE Y NIVEL

Kender

ESPECIE

Artesano gremial

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

YueR

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

14

- Fuerza +6
- Destreza +3
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos 0
- Atletismo +6
- Engañar +2
- Historia 0
- Interpretación +2
- Intimidar +4
- Investigación 0
- Juego de Manos +3
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +1
- Perspicacia +3
- Persuasión +4
- Religión 0
- Sigilo +3
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Jupak	+6	1d8 +4 Contunden..
Daga	+6	1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Herramientas de artesano

EQUIPO

Soy bien conocido por mi trabajo, y quiero asegurarme de que todo el mundo lo aprecie. Siempre me sorprende cuando alguien no ha oído hablar de mí. Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la gente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Gente. Estoy comprometido con la gente que me importa, no con un ideal (Neutral) Generosidad. Mis talentos me fueron dados para que pudiera usarlos para beneficiar al mundo. (Bueno)

IDEALES

Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy.

VÍNCULOS

Rápidamente asumo que la gente trata de engañarme.

DEFECTOS

Kender:

- Tipo de Criatura
- valiente
- Experto Kender
- Burla

Bárbaro Nivel 4:

- Ataque temerario
- Aura de Tormenta
- Aura de Tormenta - Mar: 1d6 de daño de relámpago
- Defensa sin armadura
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

Dotes:

- Agilidad de los Bajitos

RASGOS Y ATRIBUTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de Criatura:** Se te considera Humanoide.
- ▶ **valiente:** Tienes ventaja en todas las tiradas de Salvación para evitar o terminar un estado "Asustado" en ti mismo.
- ▶ **Experto Kender:** A partir del nivel 3, obtienes un poder mágico con la capacidad de sacar un artículo de una bolsa u otro recipiente. como una acción adicional, puedes buscar en un contenedor que estés transportando y lanzar en la tabla "Experto Kender" para determinar el artículo que logras sacar. El objeto brilla...
- ▶ **Burla:** Tienes una habilidad sobrenatural para detectar los nervios crudos y emocionales de la criatura y crear una burla aturdiradora contra esta. Como acción adicional, puedes desafiar un bombardeo de insultos a una criatura en un alcance de 60 pies de ti la cual pueda oírte y entenderte. El objetivo debe...
- ▶ **Agilidad de los Bajitos:** Eres extrañamente ágil para tu raza, obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies. Consigues competencia en la habilidad Acrobacias o Atletismo, a tu elección. Tienes ventaja en cualquier ti...
- ▶ **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.
- ▶ **Aura de Tormenta:** Emanas un aura mágica y tormentosa cuando te encuentras enfurecido. esta aura cubre 10 pies alrededor de ti en todas direcciones, pero no atraviesa la cobertura completa. Tiene un efecto que se activa cuando te enfureces y además, puedes activar de nuevo en cada turno como acción adicional.
- ▶ **Aura de Tormenta - Mar:** puedes escoger a una criatura que puedas ver y se encuentre en tu aura. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufirá +1d6 puntos de daño de relámpago si falla la tirada o la mitad del daño si la supera.  
- 1d6 de daño de relámpago
- ▶ **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
- ▶ **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.