



Javenesh Stoutclaw
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 2 CLASE Y NIVEL	Salvaje TRASFONDO	Amazoa JUGADOR
Owlín ESPECIE	Neutral bueno ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+2
14

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
+3
16

CARISMA
-1
8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +4
 - Destreza +1
 - Constitución +4
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +3
 - Carisma -1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos +1
 - Atletismo +4
 - Engañar -1
 - Historia +1
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +3
 - Naturaleza +3
 - Percepción +5
 - Perspicacia +3
 - Persuasión -1
 - Religión +1
 - Sigilo +3
 - Supervivencia +5
 - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Owlín:
- Tamaño
- Visión oscura
- volar
- Plumas silenciosas
- Idiomas

Bárbaro Nivel 2:
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Furia 2 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tamaño:** Eres de tamaño Pequeño o Mediano. Escoges el tamaño cuando escoges esta raza.
- ▶ **Visión oscura:** Eres capaz de ver en luz tenue hasta 120 pies como si fuera una luz brillante y esa misma distancia en la oscuridad como si fuera una luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad solo tonos de grises.
- ▶ **Volar:** Gracias a tus alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad caminando. No puedes usar esta velocidad de vuelo si llevas armadura mediana o pesada.
- ▶ **Plumas silenciosas:** Eres competente en la habilidad Sigilo.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y otro idioma de tu elección que tú y tu DM consideréis adecuados para tu personaje.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- 2 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

Javenesh Stoutclaw

NOMBRE DEL PERSONAJE

Estudiante vestixios d.. Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.							
		Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Coro de la Furia</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Llamas a un grupo de personas a un estado de ira y desconfianza. Las criaturas fallidas en la tirada de salvación deben atacar a cualquier criatura que se mueva fuera de su alcance. El efecto dura hasta que se repite la tirada con éxito o se usa el hechizo "Calmar emociones".							