



Javenesh Stoutclaw
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 2
CLASE Y NIVEL

Owlín
ESPECIE

Salvaje
TRASFONDO

Neutral bueno
ALINEAMIENTO

Amazoa
JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +2 14	☒ Fuerza +4 ☐ Destreza +1 ☒ Constitución +4 ☐ Inteligencia +1 ☐ Sabiduría +3 ☐ Carisma -1
DESTREZA +1 12	TIRADAS DE SALVACIÓN
CONSTITUCIÓN +2 14	☐ 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
INTELIGENCIA +1 12	HABILIDADES
SABIDURÍA +3 16	
CARISMA -1 8	

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		ÉXITOS ○○○ FALLOS ○○○
DADOS DE GOLPE		SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEALES
VÍNCULOS
DEFECTOS

15	SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA
----	-------------------------------

Competencias: - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

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

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9