



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 ○○○ SALVACIONES DE MUERTE	
DADOS DE GOLPE		

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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

A horizontal sequence of nine rounded rectangular boxes, each labeled from 'NIVEL 1' to 'NIVEL 9' in order from left to right. The boxes are connected by a light gray background bar.

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.							
☐	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".							