

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

-2

7

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +7
- Destreza +2
- Constitución +7
- Inteligencia -2
- Sabiduría +1
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos -2
- Atletismo +7
- Engañar 0
- Historia -2
- Interpretación 0
- Intimidar +3
- Investigación -2
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza -2
- Percepción +4
- Perspicacia +1
- Persuasión 0
- Religión -2
- Sigilo +5
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +2 INICIATIVA 40 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 82

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza	+7	1d6 +4 perforante
Mordida	+7	1d8 +4 perforante
Matadragones	+11	2d6 +6 cortante
Arco corto	+5	1d6 +2 perforante
Maza	+7	1d6 +4 contunden...
Gran hacha	+8	1d12 +5 cortante
Daga	+7	1d4 +4 perforante
Arco largo	+5	1d8 +2 perforante
katana	+6	1d8 +2 cortante
garras	+7	1d6 +4 cortante
Cola	+7	1d8 +4 contunden...

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun, Enano, Mediano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- brazales de protección CA 2
- Escudo CA 2
- Taparrabo del jefe orco
- * Ropa de Viajero.
- * Ropa de Aventurero para Desierto.
- * Trampa para cazar animales.
- * Cantinflora de Agua.
- * Corona con Diamantes y joyería (150 Po)

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos. Una vez corrí veinticinco millas sin parar para advertir a mi clan que una horda de orcos se aproximaba. Lo haría de nuevo si tuviera que hacerlo.

IDEALES

Bien Mayor. Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para la totalidad de la tribu. (Bueno)

VÍNCULOS

Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí.

DEFECTOS

Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Bárbaro Nivel 7:

- Alma Bestial
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Forma de la Bestia
- Furia 4 veces / día, +2 daño
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

Dotas:

- Centinela
- Rebanador



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Centinela:** Reduces a o la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.
- ▶ **Rebanador:** Has aprendido dónde cortar para obtener los mejores resultados, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o tu Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño cortante, podrás reducir la velocidad del obje...
- ▶ **Alma Bestial:** El poder salvaje de tu interior aumenta, por lo que ahora las armas naturales de tu Forma de la Bestia se consideran mágicas en lo que respecta a ignorar la resistencia y la inmunidad contra daño y ataques no mágicos. También podrás modificar tu forma para que te ayude a adaptarte a tu entorno. ...
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Forma de la Bestia:** Cuando te dejas llevar por la furia, puedes transformarte y mostrar el poder bestial que albergas en tu interior. Hasta que la furia termine, manifestarás un arma natural. Para ti es como un arma cuerpo a cuerpo sencilla y añadirás tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando a...
- ▶ **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.
- 4 veces / día, +2 daño
- ▶ **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.