

Karag  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 5

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

KromAdalom

JUGADOR

Enano de las montañas

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+5

20

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

0

11

- Fuerza +7
- Destreza +3
- Constitución +8
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+7	1d12 +4 cortante
Hacha de mano	+7	1d6 +4 cortante
Hacha de mano	+7	1d6 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos. Fui, de hecho, criado por los lobos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Es mi deber proporcionar descendencia a mi tribu para su perpetuación.

VÍNCULOS

La violencia es mi respuesta a casi cualquier desafío.

DEFECTOS

Enano de las montañas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Bárbaro Nivel 5:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Frenesí
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

Enano, común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Fortaleza enana: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ Afinidad con la piedra: Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ Velocidad enana: Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ 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.
- ▶ Frenesí: Puedes entrar en frenesí cuando estés en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de este. Cuando acaba tu furia, sufres un nivel de agotamiento.
- ▶ 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
- ▶ 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.

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS