



Edudixi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 16, Guerrero 4

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Líder de la facción de los .. DragonFelgrands

TRASFONDO

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+5

20

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+5

20

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+3

16

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +11
- Destreza +2
- Constitución +11
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +3

**HABILIDADES**

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +11
- Engañar +3
- Historia 0
- Interpretación +3
- Intimidar +9
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +8
- Perspicacia +2
- Persuasión +3
- Religión +6
- Sigilo +2
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +8

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 244

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha del Caos	+11	1d12 +5 cortante

**EQUIPO**

- Armadura personal de Edudixi CA 18

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
- Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Bárbaro Nivel 16:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Crítico brutal: 2 dados adicionales
- Defensa sin armadura
- Foco Fanático
- Furia 5 veces / día, +4 daño
- Furia Divina: Daño extra 1d6 + 8
- Furia implacable
- Furia más allá de la muerte
- Furia persistente
- Guerrero de los dioses
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Presencia ferviente
- Sentido del peligro

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque amenazante
- Ataque de derribo
- Ataque de precisión
- Defensa
- Estudiante de guerra
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

Dotas:

- Furia orca
- Combatiente montado
- Maestro en armas pesadas



APARIENCIA

- Conoces el conjuro Hallar corcel, pero solo puedes invocar un Caballo de guerra. Puedes lanzar este conjuro incluso si Furia está activa.

NOTAS ADICIONALES

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, 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.
- ▶ **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ **Furia orca:** Tu furia interior arde sin fin. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Fuerza o Constitución aumenta en 4, hasta un máximo de 20. Cuando impactas con un ataque utilizando un arma marcial o sencilla, puedes tirar uno de los dados de daño del arma una vez más y añadirlo como daño ad...
- ▶ **Combatiente montado:** Al ir montado Tienes ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas no montadas y menores que tu montura. Puedes dirigir hacia ti un ataque contra tu montura. Y si ésta sufre un efecto que permita TS de Des para mitad de daño, no recibe daño si la supera y solo la mitad si falla.
- ▶ **Maestro en armas pesadas:** Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ **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.
- ▶ **Crítico brutal:** Puedes tirar dados adicionales de daño del arma cuando determines el daño adicional de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.  
- 2 dados adicionales
- ▶ **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.
- ▶ **Foco fanático:** Si fallas una tirada de salvación mientras estás enfurecido, puedes repetir dicha tirada, quedándote con el nuevo resultado. Puedes usar esta habilidad solo una vez por furia.
- ▶ **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.  
- 5 veces / día, +4 daño
- ▶ **Furia Divina:** Cuando estés enfurecido, la primera criatura a la que impactes en cada uno de tus turnos con un ataque con arma recibe 1d6 + la mitad de tu nivel de bárbaro de daño adicional. Este daño adicional es necrótico o radiante. El tipo de daño se elige al obtener el rasgo.  
- Daño extra 1d6 + 8
- ▶ **Furia implacable:** Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientras estás en furia y no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, te quedas con 1 punto de golpe. Cada vez que uses este rasgo después de la primera antes de un descanso, la CD aumenta en 5.
- ▶ **Furia más allá de la muerte:** Estando enfurecido, tener 0 hp no te hace caer inconsciente. Debes realizar tiradas de salvación contra muerte, sufres los efectos normales de recibir daño estando a 0 hp. Si fueras a fallecer, no mueres hasta que tu furia termine. Incluso en ese caso, solo fallecerías si todavía tienes 0 hp.
- ▶ **Furia persistente:** Tu furia es tan fiera que solo acaba antes de un minuto si caes inconsciente o si tú lo decides.
- ▶ **Guerrero de los dioses:** Si un conjuro, como alzar a los muertos, tiene como único efecto devolverte la vida (pero no la muerte en vida), el lanzador no necesita componentes materiales para lanzarlo sobre ti.
- ▶ **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.
- ▶ **Presencia ferviente:** Como acción adicional, puedes dar rienda suelta a un grito de guerra infundido con energía sagrada. Hasta diez criaturas de tu elección (excepto tú), y se encuentren hasta 60 pies de ti y que puedan oírte, ganan ventaja en las tiradas de salvación y de ataque hasta el principio de tu siguiente turno
- ▶ **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.
- ▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.  
- 1 vez / descanso
- ▶ **Ataque amenazante:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar asustar al objetivo. Añade el dado a la tirada de daño, y el objetivo debe hacer una TS de Sabiduría. Si falla la tirada el objetivo estará asustado hasta el final de tu siguiente turno.

RASGOS