

NOMBRE DEL PERSONAJE: **NOMBRE DEL JUGADOR:**
NIVEL: **NOMBRE DE LA CAMPAÑA:** **AÑO:**
RAZA: **ALINEAMIENTO:** **EDAD:** **TAMAÑO:**
ALTURA: **PESO:** **CABELLO:** **OJOS:**
PIEL: **FECHA DE NACIMIENTO:** **EDAD:** **SEXO:**
HOGAR: **IDIOMAS:**



BARBARO

NOMBRE CARACT.	PUNT. CARACT.	Med. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	Med. TEMPORAL	TOTAL	TEMPORAL	RED. DAÑO
FUE					PG		
DES					HERIDAS/PG ACTUALES	ATENUADO/DAÑO NO LETAL	
CON					INIC.	Id20+ = + + +	
INT					TOTAL	Med. DES.	Med. VARIOS
SAB							TEMPORAL
CAR							
CA	Id20+ =	Bono ARMADURA	Bono ESCUDO	Med. DES.	Med. TAMAÑO	Med. ARMADURA	Med. NATURAL DEFLECCIÓN

NIVEL TOTAL	PUNTOS DE EXPERIENCIA	SIGUIENTE NIVEL
-------------	-----------------------	-----------------

HABILIDADES. PUNTOS		Mód. VARIOS									
PROFESIONES	NIVEL	Bono TOTAL	Med. CARAC. TERISTICA	RANGES	CLASEA (+S)	RAZA Y CLASE	DETES	OBJETOS	ARMADURA / EQUIPO	OTROS	
Bárbaro (PRÉDILICTA)											

TOQUE	DESPREVENIDO	MODIFICADORES	RES. CONJUROS
FOR. (CON)	Id20+ =	SALVACIÓN BASE	Med. CARACT.
REF. (DES)	Id20+ =	Med. MÁGICO	Med. VARIOS
VEL. (SAB)	Id20+ =	Med. TEMPORAL	MODIFICADORES

C/C (TOTAL)	ATAQUE BASE	Med. FUE	Med. TAMAÑO	Med. VARIOS	TEMPORAL
/ / /	/ / /				

DISTANCIA (TOTAL)	ATAQUE BASE	Med. DES	Med. TAMAÑO	Med. VARIOS	TEMPORAL
/ / /	/ / /				

MANO ÚTIL	MANO TORPE	ATAQUES ESPECIALES
1		
2		
3		
4		

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

ARMA	ATAQUE BASE	CRÍTICO
TIPO	RANGE (DISTANCIA)	MUNICIÓN
		DAÑO

MUNICIÓN
0000 0000 0000 0000 0000 0000
0000 0000 0000 0000 0000 0000

0000 ACROBACIAS	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 ARTESANÍA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 ARTESANÍA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 ARTESANÍA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 AVERIGUAR INTENCIONES	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 CENOC. CONJUROS (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 DIPLOMACIA (REUNIR INFO.)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 DISFRAZARSE	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 ENGAÑAR	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 ESCAPISMO	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 INTERPRETAR (SE)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 INTIMIDAR	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 INUTILIZAR MECANISMO (SE)	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 JUEGO DE MANOS (SE)	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 LINGÜÍSTICA (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 MENTAR	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 NADAR	=FUE*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 OFICIO (SE)	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 OFICIO (SE)	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 OFICIO (SE)	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 PERCEPCIÓN	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (ARCANO) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (DUNGEONS) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (GEOGRAFÍA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (HISTORIA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (INGENIERÍA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (LOCAL) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (LOS PLANOS) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (NATURALEZA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (NOBLEZA) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SABER (RELIGIÓN) (SE)	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SANAR	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SIGILO (ACECHAR)	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 SUPERVIVENCIA	=SAB	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 TASACIÓN	=INT	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 TRATO CON ANIMALES (SE)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 TREPAR/ESCALAR	=FUE*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 USAR OBJETO MÁGICO (SE)	=CAR	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000 VOLAR	=DES*	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000	=	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
0000	=	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3

VEL.	PIES SQ	PIES SQ	PIES	PIES	PIES	PIES	PIES
	VEL. BASE	CON ARMADURA VUELO Y EQUIPO	MANO* NADAR	TREPAR	CAVAR	TEMPORAL	

ARMADURA/OBJ PROTECTOR	BONO	TIPO	PENAL.	FALLO CONJURO	DES MÁX.
TOTAL					

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASH: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** competente con todas las armas simples y marciales, las armaduras ligeras e intermedias y los escudos (excepto los escudos paveses).

- **Movimiento rápido (Ex):** su velocidad terrestre es mayor que la habitual para su raza en +10 pies. Este beneficio sólo se aplica cuando lleva armadura ligera o intermedia o ninguna armadura y tampoco está llevando una carga pesada. Aplica este bonif. antes de modificar la velocidad del bárbaro debido a cualquier carga transportada o armadura. Este bonif. se apila con otros bonificadores a la velocidad terrestre del bárbaro.

- **Furia (Ex) (nº de asaltos en furia y asaltos restantes / día /):** puede recurrir a sus reservas internas de fuerza y ferocidad, capacidades adicionales de combate. Comenzando a nivel 1, puede enfurecerse durante un nº de asaltos al día igual a 4+ su mod. de Con. Cada nivel después del primero, puede entrar en furia durante 2 asaltos adicionales. Los aumentos temporales de Con, como los obtenidos de la furia y conjuros como *Resistencia de oso* no aumentan el número total de asaltos que un bárbaro puede enfurecerse al día. Puede entrar en furia como acción gratuita. El nº total de asaltos al día se recupera después de haber descansado 8 horas, aunque esas horas no tienen que ser consecutivas.

Mientras está en furia, obtiene un bonif. de moral +4 a su Fue y Con, así como un bonif. +2 de moral a sus TS de Vol. Además, recibe un penalizador -2 a su C.A. El aumento de la Con concede al bárbaro 2 PG por DG, pero estos desaparecen cuando finaliza la furia y no son los primeros que se pierden como ocurre con los PG temporales. Mientras está en furia, no puede utilizar ninguna habilidad basada en Car, Des o Int (excepto Acrobacias, Volar y Montar) ni tampoco otra aptitud que requiera paciencia o concentración.

Puede entrar en furia como acción gratuita y queda fatigado después de la furia durante un nº de asaltos igual a 2 veces el nº de asaltos durante los que estuvo en furia. No puede entrar en una nueva furia mientras esté fatigado o exhausto pero puede entrar varias veces en furia durante un mismo encuentro o combate. Si cae inconsciente, su furia termina inmediatamente, dejándolo en peligro de muerte.

- **Podere de Furia (Ex):** a medida que obtiene niveles, aprende a usar su furia de nuevas maneras. Comenzando a 2º nivel, obtiene un poder de furia. Gana otro poder de furia por cada 2 niveles de bárbaro conseguidos después del 2º nivel.

Obtiene los beneficios de los podere de furia sólo cuando está en furia y algunos necesitan que tome alguna acción antes. A menos que se indique de otra forma, no puede seleccionar un poder concreto más de una vez.

- **Furia animal (Ex):** mientras está en furia, obtiene un ataque de mordisco. Si se usa como parte de una acción de ataque completo, el ataque de mordisco se hace a con el ataque base completo del bárbaro -5. Si el mordisco impacta, causa 1d4 puntos de daño (suponiendo que el bárbaro sea de tamaño Mediano; 1d3 puntos de daño si es de tamaño Pequeño) más la mitad del bonif. de Fue. Puede hacer un ataque de mordisco como parte de la acción para mantener o librarse de una presa. Este ataque se resuelve antes de realizar la prueba de presa. Si el ataque de mordisco impacta, cualquier prueba de presa que haga el bárbaro contra el blanco durante el mismo asalto, tiene un bonif. +2.

- **Mente clara (Ex):** un bárbaro puede repetir una TS de Vol fallida. Este poder se usa como una acción inmediata después de que se haga la primera TS, pero antes de que los resultados sean comunicados por el DM. El bárbaro debe aceptar el segundo resultado, incluso si es peor. Un bárbaro debe ser al menos de nivel 8 antes de seleccionar este poder. El poder puede activarse sólo una vez por cada uso de furia.

- **Furia intrépida (Ex):** mientras está en furia, es inmune a las condiciones de *estremecido* y *asustado*. Un bárbaro debe ser al menos de nivel 12 antes de seleccionar este poder de furia.

- **Posición defensiva (nº de asaltos) (Ex):** obtiene un bonif. +1 de esquiva a su C.A. contra ataques c/c durante un nº de asaltos igual al su mod. de Con actual (mínimo 1). Este bonif. aumenta en +1 por cada 6 niveles que el bárbaro haya conseguido. Activar esta aptitud es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

- **Reducción de daño aumentada (Ex):** la reducción de daño del bárbaro aumenta en 1/-. Este aumento siempre está activo mientras permanece en furia. Puede seleccionar este poder hasta 3 veces. Sus efectos se apilan. Un bárbaro debe ser al menos de 8º nivel para seleccionar este poder de furia.

- **Fortaleza interna (Ex):** mientras permanece en furia, es inmune a las condiciones de *afectado* y *mareado*. Un bárbaro debe ser al menos de 8º nivel para seleccionar este poder de furia.

- **Mirada intimidadora (Ex):** puede hacer una prueba de *Intimidar* contra un enemigo adyacente como acción de movimiento. Si el bárbaro tiene éxito al *désmoralizar* a su oponente, el enemigo queda *estremecido* durante 1d4 asaltos + 1 asalto por cada 5 puntos de diferencia que superen la CD de la prueba.

- **Empujón (Ex):** una vez por asalto, puede hacer un intento de embestida contra un enemigo en lugar de un ataque c/c. Si tiene éxito, el blanco recibe un daño igual al mod. de Fue y es desplazado de la forma habitual. El bárbaro no necesita moverse con el blanco si tiene éxito. Esto no provoca ataques de oportunidad.

- **Visión en la penumbra (Ex):** sus sentidos se afinan y obtiene visión en la penumbra durante la furia.

- **Mandoble imponente (Ex):** confirma automáticamente un impacto crítico. Este poder se usa como acción inmediata una vez que se consigue una amenaza de crítico. Un bárbaro debe ser al menos de nivel 12º antes de seleccionar este poder. Este poder sólo puede activarse una vez por cada uso de furia.

- **Momento de claridad (Ex):** no obtiene los beneficios ni recibe los penal. de la furia durante 1 asalto. Esto incluye el penal. a la C.A. y la restricción de qué acciones puede realizar. Este asalto sigue contando para el nº total de asaltos de furia al día. Este poder sólo puede activarse una vez por cada uso de furia.

- **Visión nocturna (Ex):** sus sentidos se vuelven increíblemente precisos mientras está en furia y obtiene visión en la oscuridad 60'. Debe tener visión en la penumbra como poder de furia o como rasgo racial antes de seleccionar este poder de furia.

- **Sin salida (Ex):** puede moverse hasta el doble de su velocidad normal como acción inmediata pero sólo puede utilizarla cuando un oponente utiliza una acción de retirada para alejarse de él. Debe

terminar su movimiento adyacente al enemigo que utilizó la acción de retirada. El bárbaro provoca ataques de oportunidad de la forma normal durante su movimiento. Este poder sólo puede activarse una vez por cada uso de furia.

- **Golpe potente (Ex):** obtiene un bonif. +1 a una tirada de daño. Este bonif. aumenta en +1 por cada 4 niveles que el bárbaro haya conseguido. Este poder se activa como acción rápida antes de hacer la tirada de daño. Este poder sólo puede activarse una vez por cada uso de furia.
- **Reflejos veloces (Ex):** mientras está en furia, puede hacer un ataque de oportunidad adicional por asalto.
- **Trepador furioso (Ex):** mientras está en furia, suma su nivel como un bonif. de mejora a las pruebas de Trepar.
- **Saltador furioso (Ex):** mientras está en furia, suma su nivel como bonif. de mejora a todas las pruebas de Acrobacias hechas para saltar. Al hacer un salto de esta manera, siempre se considera que comienza el salto a la carrera.
- **Nadador furioso (Ex):** mientras está en furia, suma su nivel como un bonif. de mejora a todas las pruebas de Nadar.
- **Vigor renovado (Ex):** como acción estándar, se cura 1d8 puntos de daño + su bonif. de Constitución. Por cada 4 niveles que consiga más allá del 4º, la cantidad de daño aumenta en 1d8, hasta un máximo de 5d8 a nivel 20. Un bárbaro debe ser al menos de nivel 4º antes de seleccionar este poder. Este poder sólo puede usarse una vez al día y sólo durante la furia.
- **Esquiva ágil (Ex):** obtiene un bonif. +1 de esquiva a su CA contra ataques a distancia durante un nº de asaltos igual al mod. actual de Con (mínimo 1). Este bonif. aumenta en +1 por cada 6 niveles que tenga el bárbaro. Activar esta aptitud es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.
- **Despertar la ira (Ex):** puede entrar en furia incluso estando fatigado. Mientras permanece en furia después de usar esta aptitud, es inmune a la condición de fatigado. Una vez que la furia termina, permanece exhausto durante 10 minutos por cada asalto pasado en furia.
- **Olfato (Ex):** obtiene la aptitud de olfato mientras permanezca en furia y puede usar esta aptitud para localizar enemigos invisibles.
- **Explosión de fuerza (Ex):** añade su nivel de bárbaro a una prueba de Fue o MC, o a su DMC cuando un oponente intente hacer alguna maniobra contra él. Este poder se usa como acción inmediata y sólo puede activarse una vez por cada uso de furia.
- **Superstición (Ex):** obtiene un bonif. +2 de moral a las TS para resistir conjuros, aptitudes sobrenaturales y aptitudes sortilegas. Este bonificador aumenta en +1 por cada 4 niveles que el bárbaro haya obtenido. Mientras está en furia, el bárbaro no puede ser blanco voluntario de ningún conjuro y debe hacer TS para resistir todos los conjuros, incluso los lanzados por sus aliados.
- **Precisión sorprendente (Ex):** obtiene un bonif. +1 de moral a una tirada de ataque. Este bonificador aumenta en +1 por cada 4 niveles que el bárbaro haya obtenido. Este poder funciona como una acción rápida antes de que se haga la tirada. Sólo puede activarse una vez por cada uso de furia.
- **Pies ligeros (Ex):** gana un bonif. de mejora de 5' a su velocidad. Este aumento siempre está activo durante la furia. Un bárbaro puede

- **Aullido terrible (Ex):** desata un aullido terrorífico como acción estándar. Todos los enemigos estremecidos en un radio de 30 pies deben hacer una TS de Vol (CD 10 + ½ del nivel de bárbaro + el mod. de Fue del bárbaro) o quedar despavoridos durante 1d4+1 asaltos. Una vez que un enemigo ha hecho una TS contra el aullido terrible (con éxito o no) es inmune a este poder durante 24 horas. Debe tener el poder de Mirada intimidadora antes de seleccionar este poder de furia. Debe ser al menos de nivel 8º para seleccionar este poder.

- **Impacto inesperado (Ex):** puede hacer un ataque de oportunidad contra un enemigo que se mueva hasta una casilla amenazada por el bárbaro, independientemente de si ese movimiento provoque normalmente un ataque de oportunidad. Este poder sólo puede activarse una vez por cada uso de furia. Un bárbaro debe ser al menos de nivel 8º antes de seleccionar este poder.

- **Esquiva asombrosa (Ex):** a nivel 2, obtiene la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de que sus sentidos normalmente le permitan hacerlo. Ya no puede ser pillado desprevenido, incluso si el atacante es invisible. Todavía pierde su bonif. de Des a la CA si está inmovilizado. Un bárbaro con esta aptitud todavía puede perder su bonif. de Des a la CA si un oponente usa la acción de finta con éxito contra él.

Si ya posee Esquiva asombrosa de una clase de personaje diferente, automáticamente obtiene Esquiva asombrosa mejorada (ver más abajo) en su lugar.

- **Sentido de las trampas (Ex):** a nivel 3, obtiene un bonif. +1 a sus TS de Ref para evitar trampas y un bonif. de esquiva +1 a la CA contra ataques hechos por trampas. Estos bonifs. aumentan en +1 por cada 3 niveles de bárbaro en adelante (a nivel 6º, 9º, 12º, 15º, 18º). Los bonifs. por Sentido de las trampas obtenidos por múltiples clases se apilan.

- **Esquiva asombrosa mejorada (Ex):** a partir del 5º nivel, ya no puede ser flanqueado. Esta defensa anula la aptitud del picaro de hacer ataques furtivos al bárbaro flanqueándolo, a menos que el atacante tenga al menos 4 niveles de picaro más que los niveles de bárbaro del blanco. Si un personaje ya tiene Esquiva asombrosa (ver más arriba) de otra clase, los niveles de las clases que conceden Esquiva asombrosa se apilan para determinar el nivel mínimo de picaro necesario para flanquear al personaje.

- **Reducción de daño (Ex):** a 7º nivel, obtiene Reducción de daño. Resta 1 del daño que recibe cada vez que recibe daño de un arma o un ataque natural. A 10º nivel y cada 3 niveles en adelante, (a nivel 13º, 16º y 19º) esta reducción de daño aumenta en 1 punto. La reducción de daño puede reducir el daño a 0, pero no por debajo de 0.

- **Furia mayor (Ex):** a nivel 11, cuando entra en furia, el bonif. de moral a su Fue y Con aumenta a +6 y el bonif. de moral a sus TS de Vol aumenta a +3.

- **Voluntad indomable (Ex):** mientras está en furia, un bárbaro de 14º nivel o mayor obtiene un bonif. +4 a sus TS de Vol para resistir conjuros de encantamiento. Este bonif. se apila con otros mods., incluido el bonif. de moral a las TS de Vol que recibe durante la furia.

- **Furia incansable (Ex):** comenzando a 17º nivel, ya no queda fatigado al finalizar su furia.

- **Furia poderosa (Ex):** a nivel 20, cuando entra en furia, el bonif. de moral a su Fue y Con aumenta a +8 y el bonif. de moral a sus TS aumenta a +4.

elegir este poder hasta 3 veces y sus efectos se apilan.

NOTES: (.....)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

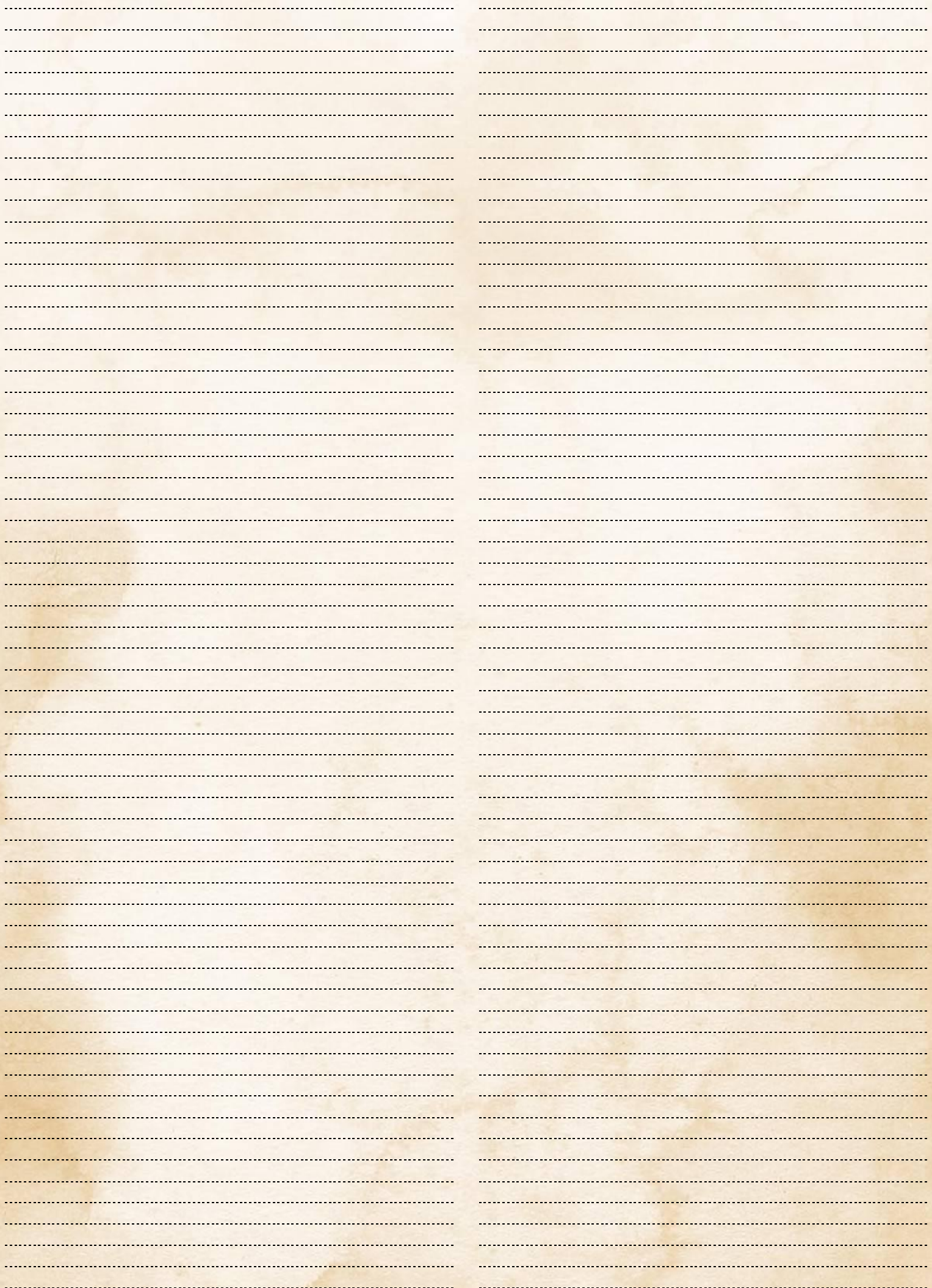
.....

.....

.....

.....

.....



ATAQUES CALCULADOS CON LAS DOTES Y OTRAS APTITUDES:



