



Mervol Bowler

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 6  
CLASE Y NIVEL

Artesano gremial  
TRASFONDO

Inrag  
JUGADOR

Mediano Piesligeros  
ESPECIE

Legal neutral  
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

-2

6

CARISMA

+2

14

- Fuerza +6
- Destreza +1
- Constitución +5
- Inteligencia +2
- Sabiduría -2
- Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
- Arcanos +2
- Atletismo +6
- Engañar +2
- Historia +2
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +2
- Juego de Manos +1
- Medicina -2
- Naturaleza +2
- Percepción -2
- Perspicacia +1
- Persuasión +5
- Religión +2
- Sigilo +1
- Supervivencia +1
- Trato con Animales -2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+1

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 52

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Mediano Piesligeros:  
 - Agilidad de los medianos  
 - valiente  
 - Afortunado  
 - Sigiloso por naturaleza

Guerrero Nivel 6:  
 - Acción súbita: 1 vez / descanso  
 - Ataque adicional 2 ataques  
 - Crítico mejorado  
 - Defensa  
 - Tomar aliento

Dotes:  
 - Matón de taberna  
 - Habilidoso

8

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
 - Herramientas de cartógrafo, Herramientas de manitas, Kit de herborista, Suministros de alquimista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza	+6	1d6 +3 perforante
Ballesta ligera	+4	1d8 +1 perforante
Espada larga	+6	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16  
 - Escudo CA 2  
 - Paquete de explorador de mazmorras  
 - Herramientas de manitas  
 - Suministros de alquimia  
 - Kit de herborista  
 - Herramientas de cartógrafo  
 una mochila, una palanqueta, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, un yesquero, raciones para 10 días y una cantimplora. Además, este paquete también tiene una cuerda de cáñamo de 50 pies enganchada en uno de sus lados.

una carta de presentación de tu gremio, un conjunto de ropa de viajero y una bolsa que contiene 370 po

Cadenax3 Bolas de metal (1000)x5 Ariete portátil Trampa para bestiasx5 Silbato de supervivencia linterna ojo de buey linterna sorda Balanza de mercader Abrojos(20)x5 Anillo de sellar Caña de pescar Esposasx4 garfio de escalada aceite x1 campana Cerradurasx4 utiles de sanador utiles de escalada Pico de minero pala olla de hierro polipasto, 3 tiendas para acampar de 2 personas, diamante de Saeta (5000 de oro)

Barco pirata 10 galletas marineras (3 raciones), guacamaya roja en jaula.

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Ajilidad de los medianos: Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ Valiente: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ Afortunado: Cuando saques un 1 en  $1d20$  en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ Sigiloso por naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- ▶ Matón de taberna: obtienes +1 en Fuerza o Constitución. Eres competente con armas improvisadas. Tus ataques sin armas infligen  $1d4$  de daño. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas o un arma improvisada durante tu turno, puedes utilizar una acción adicional para intentar agarrar al objetivo.
- ▶ Habilidoso: Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.
- ▶ 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 adicional: Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
  - 2 ataques
- ▶ Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con  $19$  o  $20$ .
- ▶ Defensa: Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ Tomar aliento: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a  $1d10$  + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.