

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +6
☐ Destreza +1
☒ Constitución +5
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría +1
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
☐ Arcanos 0
☒ Atletismo +6
☐ Engañar -1
☐ Historia 0
☐ Interpretación -1
☒ Intimidar +2
☐ Investigación 0
☐ Juego de Manos +1
☐ Medicina +1
☐ Naturaleza 0
☐ Percepción +1
☐ Perspicacia +1
☐ Persuasión -1
☐ Religión 0
☒ Sigilo +4
☒ Supervivencia +4
☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 34

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+6	1d8 +3 cortante
Hacha de mano	+6	1d6 +3 cortante
Hacha de mano	+6	1d6 +3 cortante
Famina	+7	1d8 +4 cortante
Lanza ¿qué podri...	+8	1d6 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Pack de explorador
- 12 monedas de oro

EQUIPO

Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situación es de combate.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (Neutral)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir Aún daría mi vida por las personas con las que servi.

VÍNCULOS

Preferiría comerme mi armadura antes que admitir mis errores.

DEFECTOS

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Ataque de precisión
- Defensa
- Estudiante de guerra
- Golpe de distracción
- Parada
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

Dotes:

- Atacante salvaje
- Maestro de espadas

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Set de juego, vehículo (terrestre)

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

11

Ian Biblings

NOMBRE DEL PERSONAJE

1,85, 90 kilos. Fornido. Mirada dura. Sin su armadura se siente torpe. La barba oculta una cicatriz en el cuello de una vez que casi no lo cuenta en la batalla del valle de Term.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Atacante salvaje: Una vez por turno, cuando tiras el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.
- ▶ Maestro de espadas: Dominas el uso de la espada corta, espada larga, cimitarra, florete y espadón. Obtienes los siguientes beneficios
- ▶ 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
- ▶ Ataque de precisión: Cuando realizas una tirada de ataque con arma contra una criatura, puedes gastar un dado de superioridad para añadirlo a la tirada. Puedes usar esta maniobra antes o después de la tirada de ataque, pero debe ser antes de que ningún efecto del ataque sea aplicado.
- ▶ Defensa: Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ Estudiante de guerra: En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ Golpe de distracción: Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad y añádelo a la tirada de daño del ataque. La siguiente tirada de ataque contra el objetivo por un atacante que no seas tú tendrá ventaja si el ataque se realiza antes de tu siguiente turno.
- ▶ Parada: Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.
- ▶ Superioridad en combate: Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).
 - 4ds dados de superioridad
- ▶ 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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS