

BORIS

GUERRERO **3**

ASCENDENCIA Enano de la forja **BAGAJE** Inventor
JUGADOR Despi **ALINEAMIENTO** -
IDIOMAS
EDAD **EXPERIENCIA**
VELOCIDAD 20 pies **PERCEPCIÓN** +7

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

FUERZA	MODIFICADOR	DESTREZA	MODIFICADOR	CONSTITUCIÓN	MODIFICADOR
FUE 18	+4	DES 15	+2	CON 18	+4
INTELIGENCIA	MODIFICADOR	SABIDURÍA	MODIFICADOR	CARISMA	MODIFICADOR
INT 16	+3	SAB 11	0	CAR 9	-1

HABILIDADES

ACROBACIAS	ARCANOS	ARTESANÍA
DES +7 EN	INT +4	INT +10 EX
ATLETISMO	DIPLOMACIA	ENGAÑO
FUE +5	CAR +4 EN	CAR 0
INTERPRETACIÓN	INTIMIDACIÓN	LATROCINIO
CAR +4 EN	CAR +4 EN	DES +3
MEDICINA	NATURALEZA	OCULTISMO
SAB +5 EN	SAB +1	INT +4
RELIGIÓN	SABER	SIGILO
SAB +5 EN	INT +8 EN	DES +3
SOCIEDAD	SUPERVIVENCIA	
INT +8 EN	SAB +1	

ATAQUES

RIFLE DRAGO (NIVEL 4) ➔ +10 a impactar. 1d10 +2 de daño (Mágico, Poco común)
DAGA DE CLAN ➔ +11 a impactar. 1d4 +4 de daño Per (Ágil, Enano, Parada, Poco común, Versátil Con)

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
ACTUALES 52 MÁXIMOS	21 ARMADURA PESADA	CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

TIRADAS DE SALVACIÓN

FORTALEZA	MODIFICADOR	REFLEJOS	MODIFICADOR	VOLUNTAD	MODIFICADOR
FOR EX +11		REF EX +9		VOL EX +7	

COMPETENCIAS CON EQUIPO

ENTRENADO Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas avanzadas, Defensa sin armadura
EXPERTO Armas marciales, Armas sencillas, Ataques sin arma
MAESTRO
LEGENDARIO

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

EQUIPO

- Armadura del Paramo CA 6
 75 piezas de oro

BORIS

GUERRERO

3

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

NOTAS

DOTES

NO IMPEDIDO POR EL HIERRO Ignoras la reducción a tu Velocidad debido a la armadura que llevas. Cada vez que te anotes una penalización por cualquier otro motivo, resta 5 pies del penalizador.

APTITUDES DE ASCENDENCIA

VISIÓN EN LA OSCURIDAD Puedes ver en oscuridad y en luz tenue igual de bien que en luz brillante, aunque tu visión en la oscuridad es en blanco y negro.

DAGA DE CLAN Obtienes gratis una daga de tu clan, que te fue otorgada cuando naciste. Vender esta daga es un tabú terrible y te granjearía el desdén de otros enanos.

RASGOS DE CLASE

VALENTÍA Tu nivel de competencia para las salvaciones de Voluntad aumenta hasta a experto. Cuando consigues un éxito en una salvación de Voluntad contra un efecto de miedo, en su lugar obtienes un éxito crítico. Además, cada vez que se te inflige el estado asustado, reduces en 1 su valor.

DOTES

ATAQUE DE OPORTUNIDAD ➤ Si una criatura a tu alcance utiliza una acción de manipular o de movimiento, lleva a cabo un ataque a distancia o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando, puedes realizar un ataque contra ella. En caso de crítico, interrumpes la acción.

BLOQUEO CON EL ESCUDO ➤ Interpones tu escudo para protegerte de un golpe. Tu escudo evita que sufras una cantidad de daño igual a la Dureza del mismo. El escudo y tú os repartís el daño sobrante, lo que posiblemente puede romper o destruir el escudo.

DISPARO A BOCAJARRO ➤ Cuando utilizas un arma a distancia capaz de lanzar voleas mientras estás en esta posición, no sufres el penalizador a las tiradas de ataque debido al rasgo volea. Cuando utilizas un arma a distancia que carece del rasgo volea, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las tiradas de daño.

DISPARO DE AYUDA ➤ Puedes utilizar la acción Prestar ayuda con un arma a distancia que estás empuñando. En lugar de estar al alcance del objetivo, debes estar dentro del incremento máximo de rango de distancia hasta el mismo.

ESPECIALIDAD ARTESANA (HERRERÍA) Selecciona una de las especialidades indicadas a continuación; obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para elaborar objetos de ese tipo. Algunas especialidades podrían utilizarse tan sólo de forma parcial.

ESPECIALIDAD ARTESANA Selecciona una de las especialidades indicadas a continuación; obtienes un bonificador +1 por circunstancia a las pruebas de Artesanía para elaborar objetos de ese tipo. Algunas especialidades podrían utilizarse tan sólo de forma parcial.

IMPROVISACIÓN NO ENTRENADA Has aprendido a ocuparte de las situaciones cuando te encuentras fuera de lugar. Tu bonificador por competencia para las pruebas de habilidades no entrenadas es igual a la mitad de tu nivel en lugar de +0. Si eres de 7º nivel o superior, el bonificador se incrementa hasta tu nivel completo.