



Geld.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 11

CLASE Y NIVEL

Renacido

ESPECIE

Erudito Enclaustrado (Con... Geld

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+3

16

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

0

10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +7
- Destreza +2
- Constitución +7
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma 0

**HABILIDADES**

- Acrobacias +6
- Arcanos -1
- Atletismo +7
- Engañar 0
- Historia +3
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación -1
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza +3
- Percepción +4
- Perspicacia 0
- Persuasión 0
- Religión -1
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

**INSPIRACIÓN**

4

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+4

18 CA      +7 INICIATIVA      40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 125

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 11d10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

**DADOS DE GOLPE**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta de mano	+6	1d6 +2 perforante
Alabarda +1	+8	1d10 +4 cortante
Alabarda de las l...	+8	1d10 +4 cortante
Hacha de mano	+7	1d6 +3 cortante
Colmillo de tarate..	+8	1d4 +4 perforante
Estoque	+7	1d8 +3 perforante
Poción - Aliento d.	+0	4d6 fuego

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa. No hay nada que me guste más que un buen misterio.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)

**IDEALES**

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

**VÍNCULOS**

Paso por alto soluciones obvias a favor de las complicadas.

**DEFECTOS**

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

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

**Idiomas:**

común, infernal, Dracónico, Celestial.

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- Armadura de bandas CA 17
  - « Uniforme »
  - Bedouin Turban
  - \* Capa del espectro
  - Linterna de Lufarillos
  - Bendición del Herald
  - Caóctel (?)
  - Relicario vahlok
  - vahlok - Pupilas
  - ZiiDov-Thir
  - ZiiDov
  - Paquete de explorador
  - Herramientas de manitas
  - Globo a la deriva
  - Poción - Curación
  - Cristal Anómalo (?)
  - Naipes
  - Búho Mecánico DCR7
  - Los 4 Pétalos - Presentación
  - Los 4 Pétalos - Rango D
  - Los 4 Pétalos - Rango C
  - Los 4 Pétalos - Rango B
  - Botas de Canguro
  - Tatuajes
  - anillo del gremio azorio
  - Poción - Curación Mayor
  - Poción - Aliento de fuego
  - Mascara Almica
  - ### \*\*\*Fragmento demoniaco\*\*\*
  - Corriente embotellada
  - Bendición del vigilante
  - Senda del Elegido
- EQUIPO**

- Renacido:**
- Tamaño
  - Legado Ancestral
  - Naturaleza Imperecedera
  - Conocimiento de una vida Pasada
  - Idiomas
  - Tipo de criatura
  - velocidad
- Guerrero Nivel 11:**
- Acción súbita: 1 vez / descanso
  - Ataque adicional 3 ataques
  - Ataque de barrido
  - Ataque de derribo
  - Ataque de desarme
  - Ataque de empujón
  - Cambio de Posición ventajoso
  - Conoce a tu enemigo
  - Estudiante de guerra
  - Indomable: 1 vez / descanso
  - Lucha a Ciegas
  - ordenar ataque
  - Presteza
  - Superioridad en combate: Solo dados de superioridad
  - Tomar aliento
- Dotes:**
- Duro
  - Alerta
  - Maestro en armas de asta
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

Nací en una pequeña aldea y me encantaba la naturaleza. Me la pasaba viéndola y leyendo libros sobre ella y por eso solo tenía un amigo. Él era bastante revoltoso y siempre hablaba de la justicia y de las aventuras y esas cosas, pero la verdad no le prestaba mucha atención, pero entendía sus sentimientos. Al estar en pueblo me resultaba sofocante y un día me hizo prometer que íbamos a salir de aventura cuando cumpliéramos 14 años y entonces me dediqué a estudiar todo lo necesario sobre la naturaleza y sus peligros e idiomas de semi humanos por si era necesario y entrenar para volver más. Nací en una pequeña aldea y me encantaba la naturaleza. Me la pasaba viéndola y leyendo libros sobre ella y por eso solo tenía un amigo. Era bastante revoltoso y siempre hablaba de la justicia y de las aventuras. Esas cosas, la verdad, no te prestaban mucha atención, pero entendía sus sentimientos. Estar en pueblo me resultaba sofocante y queríamos salir a explorar, ver el mundo con nuestros propios ojos. Un día me hizo prometer que íbamos a salir de aventura cuando

**HISTORIA DEL PERSONAJE**

- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- ▶ **Legado Ancestral:** Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganes de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del ...
- ▶ **Naturaleza Imperecedera:** Has escapado a la muerte, un hecho que se refleja en los siguientes beneficios: \* Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar contraer una enfermedad y que te envenenen y posees resistencia al daño de veneno. \* Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte. \* No necesitas...
- ▶ **Conocimiento de una vida Pasada:** Temporalmente, evocas destellos del pasado, quizá recuerdos borrosos de hace mucho tiempo o de una vida anterior. Cuando hagas una prueba de característica que utilice una habilidad, puedes tirar d6 inmediatamente después de ver el resultado del d20 y sumar el resultado del d6 a la prueba. Pued...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 30 pies.
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **Alerta:** Siempre estás atento al peligro. Ganas un bonificador de +5 a la iniciativa. Mientras estés consciente no puedes ser sorprendido. Las criaturas que te ataquen sin que puedas verlas no reciben ventaja en sus tiradas de ataque por este motivo.
- ▶ **Maestro en armas de asta:** Al usar tu acción para atacar únicamente con una alabarda, bastón o quija, puedes usar tu acción adicional para atacar con el lado opuesto del arma (mismo modificador y daño del contuyente). Puedes hacer un ataque de oportunidad contra aquellas criaturas que entren dentro del alcance del arma.
- ▶ **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.
  - 3 ataques
- ▶ **Ataque de barrido:** Tras impactar con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un dado de superioridad para dañar a otra criatura dentro de tu rango y a 5 pies del objetivo original. Si la tirada del ataque original es suficiente para golpear a la segunda criatura, sufre un daño igual a la tirada del dado de superioridad.
- ▶ **Ataque de derribo:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe realizar una TS de Fuerza. Si falla, es derribado.
- ▶ **Ataque de desarme:** Tras golpear con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad en un intento de desarmar al objetivo, forzándolo a soltar un arma de tu elección que esté sujetando. Añade tu dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe superar una TS de Fuerza o el arma caerá.
- ▶ **Ataque de empujón:** Tras impactar con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer retroceder al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe superar una TS de Fuerza o ser empujado 15 pies.
- ▶ **Cambio de Posición ventajoso:** Si estás a 5 pies de una criatura en tu turno, gasta y tira un dado de superioridad (gastando 5 pies de movimiento y si la criatura no está incapacitada). Hasta tu próximo turno, tú o la criatura tendrás un bono a la CA igual al número obtenido.
- ▶ **Conoce a tu enemigo:** Si dedicas al menos 1 minuto a observar o interactuar, fuera de combate, a otra criatura, puedes obtener información de las características relativas a las tuyas (igual, inferior o mayor a ti): Fuerza, Destreza, Constitución, CA, PG, niveles totales de clase y niveles de clase de guerrero.
- ▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.
  - 1 vez / descanso
- ▶ **Lucha a Ciegas:** Tienes visión ciega hasta 10 pies. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si estás cegado o en oscuridad. Además, puedes ver a las criaturas invisibles que estén a ese alcance, a no ser que consigan esconderse.
- ▶ **Ordenar ataque:** Realiza la acción Atacar en tu turno, renuncia a uno de tus ataques y usa una acción adicional, gasta un dado de superioridad y escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Ésta podrá usar inmediatamente su reacción para realizar un ataque, añadiendo el dado de superioridad al daño.
- ▶ **Presteza:** Cuando una criatura que puedas ver pase a estar al alcance del arma cuerpo a cuerpo que estés empuñando, puedes usar tu reacción para gastar un dado de supremacía y atacar a la criatura con esa arma. Si el ataque impacta, añade el dado de supremacía a la tirada de daño del arma.
- ▶ **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).
  - Sin dados de superioridad

NOTAS ADICIONALES

RASGOS