



verssel

NOMBRE DEL PERSONAJE

Dragón de oro

ESPECIE

5

NIVEL

guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

14

FUERZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

INTELIGENCIA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

CLASE
ARMADURA

20

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

49

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☐ 0 Salvación

SABIDURÍA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

CARISMA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☐ 0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Martillo de guerra	+6	1d8 +3 cont.	Maestría: Empujar, versátil
Espada larga	+6	1d8 +3 cort.	Maestría: Debilitar, versátil
Espadón	+6	2d6 +3 cort.	A dos manos, Maestría: Rozar, Pesada
Maza a dos manos	+6	2d6 +3 cont.	A dos manos, Maestría: Derribar, Pesada

EQUIPO

- Cota de malla CA 17
- Escudo CA 2
200 monedas de oro sin gastar (más la tirada adicional)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Dragón de oro:
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño
- Visión en la oscuridad
- Vuelo dracónico
- Dragón de oro
Guerrero Nivel 5:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Atleta sobresaliente
- Crítico mejorado
- Desplazamiento táctico
- Maestría con armas: 4 maestrías
- Mente táctica
- Tomar aliento: 3 usos
Dotes:
- Defensa
- Atacante salvaje

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☐ 0 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☒ +6 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☐ +1 Conoc. Arcano | ☒ +4 Percepción |
| ☐ 0 Engaño | ☐ +1 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☐ 0 Persuasión |
| ☐ 0 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☒ +3 Intimidación | ☐ 0 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☒ +4 Supervivencia |
| ☐ 0 Juego de Manos | ☐ +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Ataque de aliento: Cuando lvees a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 4.5 metros o en una línea de 9 metros de largo y 1.5 metros de ancho (elige la forma cada vez). Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una t...
- ▶ Resistencia al daño: Tienes resistencia al tipo de daño determinado por tu atributo Linaje dracónico.
- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ Vuelo dracónico: Cuando alcanzas el nivel 5 de personaje, puedes canalizar la magia dracónica para volar de forma temporal. Como acción adicional, haces que en la espalda te broten unas alas espectrales que duran 10 minutos o hasta que las repliegues (no requiere acción) o tengas el estado de incapacitado. Durant...
- ▶ Dragón de oro: El fuego es el elemento asociado a tu ancestro dragón para el tipo de daño de tu Ataque de aliento y tu resistencia al daño.
- ▶ Defensa: Mientras lvees puesta una armadura ligera, media o pesada, recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.
- ▶ Atacante salvaje: Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Uno vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.
- ▶ Acción súbita: Puedes superar tus límites normales durante un instante. En tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, salvo la acción de magia. Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo. A partir del nivel 17, podrás usarlo dos veces antes de descansar...
- 1 vez / descanso
- ▶ Ataque adicional: Cuando lvees a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- 2 ataques
- ▶ Atleta sobresaliente: Gracias a tus capacidades atléticas, tienes ventaja en las tiradas de iniciativa y las pruebas de Fuerza (Atletismo). Además, justo después de causar un crítico, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.
- ▶ Crítico mejorado: Tus tiradas de ataque con armas y tus ataques sin armas pueden causar críticos con un resultado de 19 o 20 en el d20.
- ▶ Desplazamiento táctico: Cuando uses tu rasgo Tomar aliento con una acción adicional, podrás moverte hasta la mitad de tu velocidad sin provocar ataques de oportunidad.
- ▶ Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con armas sencillas o marciales de tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.
- 4 maestrías
- ▶ Mente táctica: Cuando falles una prueba de característica, podrás gastar un uso de tu rasgo Tomar aliento para esforzarte por superarla. En vez de recuperar puntos de golpe, tiras 1d10 y sumas el resultado a la prueba de característica. Si no superas la prueba, el uso no se gasta.
- ▶ Tomar aliento: Posees una pequeña reserva de resistencia física y mental a la que puedes recurrir. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 más tu nivel de guerrero. Recuperas 1 uso tras un descanso corto y todos tras un descanso largo.
- 3 usos

NOTAS ADICIONALES

RASGOS