



Rhaelys Tormenta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gigante de las nubes

ESPECIE

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

3

NIVEL

1500

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

10.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

INTELIGENCIA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

-1 Salvación

CLASE
ARMADURA

19

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

37

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

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

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+2 Salvación

SABIDURÍA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

CARISMA

0

11

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Espadón	+5	2d6 +3 cort.	A dos manos, Maestría: Rozar, Pesada
Mangual	+5	1d8 +3 cont.	Maestría: Debilitar
Jabalinas (8)	+5	1d6 +3 perf.	1/36 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Ralentizar
Espada larga tocada por la luna	+6	variable +4 vari.	variable, Infrecuente, Objeto mágico

EQUIPO

- Armadura de bandas CA 17
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador de mazmorras
- Ropas de viaje
- Apuesta de los tres dragones
- Poción de curación
TRABAJO EN LA TABERNA
1 po x hora trabajada
5 horas/día y 6 días/semana
Pago semanal = 30po

Contador de monedas.

Cobre
0

Plata
5

Electro
0

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gigante de las nubes:
- Constitución poderosa
- Forma grande
- Linaje gigante
- Excursión de las nubes
Guerrero Nivel 3:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque preciso
- Cambio de posición ventajoso
- Estudioso de la guerra
- Maestría con armas: 3 maestrías
- Mente táctica
- Parada
- Supremacía en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento: 2 usos
Notes:
- Duelo
- Atacante salvaje

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +4 Acrobacias | ☐ 0 Medicina |
| ☒ +5 Atletismo | ☐ -1 Naturaleza |
| ☐ -1 Conoc. Arcano | ☒ +2 Percepción |
| ☐ 0 Engaño | ☒ +2 Perspicacia |
| ☐ -1 Historia | ☐ 0 Persuasión |
| ☐ 0 Interpretación | ☐ -1 Religión |
| ☒ +2 Intimidación | ☐ +2 Sigilo |
| ☐ -1 Investigación | ☐ 0 Supervivencia |
| ☐ +2 Juego de Manos | ☐ 0 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Gigante, Lenguaje de signos común

Rhaelys Tormenta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Dos metros diez de alto, color de pelo negro, color de ojos azul zafiro, color de piel azul grisáceo, fuerte y atlética.

APARIENCIA



APARIENCIA

Rhaelys es la hija bastarda del jefe del clan de Windheim, enclave de los goliaths situado al sur de Freikav, por ese motivo se apellida Tormenta y no Thunderstorm, que es el apellido de su padre. A pesar de ser bastarda, la criaron en la corte de Windheim como si fuera una hija más, excepto por que su padre nunca la trató como tal ni le mostró nunca afecto. Por su origen, desde bien pequeña estuvo destinada a ser una soldado más para engrosar las filas de Windheim y poder pelear con los clanes de goliaths rivales.

Rhaelys creció con bastantes comodidades mientras se ejercitaba para soldado, así que está acostumbrada a la buena vida: comida, bebida y compañía en abundancia. Sin embargo, después de estar toda su vida al servicio de su clan y ver siempre las mismas caras, decidió conocer mundo. Intenta trabajar en lo que puede, guía de caravanas, mercenaria o guardaespalda. Su camino la ha traído a

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Constitución poderosa:** Tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para poner fin al estado de agarrado. Además, al determinar tu capacidad de carga, cuentas como si tuvieras un tamaño una categoría superior.
- **Forma grande:** A partir del nivel 5 de personaje, puedes cambiar de tamaño a grande como acción adicional si estás en un lugar lo bastante espacioso. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que le pongas fin (no requiere acción). Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza y tu velocidad aún...
- **Linaje gigante:** Desciendes de los gigantes. Elige uno de siguientes beneficios sobrenaturales que te concede tu linaje; podrás usar el beneficio elegido una vez igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras finalizar un descanso largo.
- **Excursión de las nubes:** Como acción adicional, te teletransportas mágicamente hasta 9 metros a un espacio sin ocupar que puedas ver.
- **Duelo:** Cuando empuñes un arma cuerpo a cuerpo con una mano y ninguna en la otra, recibes un bonificador de +2 a tus tiradas de daño con esa arma.
- **Atacante salvaje:** Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una 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 preciso:** Cuando falles con una tirada de ataque, puedes gastar un dado de supremacía, tirarlo y sumar el resultado a la tirada de ataque, lo que podría hacer que el ataque acierte.
- **Cambio de posición ventajoso:** Si estás a 1,5 metros de una criatura voluntaria y no incapacitada, puedes gastar un dado de supremacía y 1,5 metros de movimiento para intercambiar posiciones sin provocar ataques de oportunidad. Lanza el dado hasta tu próximo turno, tú o la criatura ganarás a la CA un bonificador igual al resultado.
- **Estudioso de la guerra:** Ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección y en una habilidad de tu elección de las habilidades disponibles para los guerreros de nivel 1.
- **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.
- 3 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.
- **Parada:** Cuando otra criatura te dañe con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo, puedes llevar a cabo una reacción y gastar un dado de supremacía para reducir el daño en una cantidad igual al resultado del dado de supremacía más tu modificador por Fuerza o Destreza (a tu elección).
- **Supremacía 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).
- 4d8 dados de superioridad
- **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.
- 2 usos

NOTAS ADICIONALES

RASGOS