



Auditore

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

Xino\_made\_in

JUGADOR

Humano (Alternativo)

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	+2
	14

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+6
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	0

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+6
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+3
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

## HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+3	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17	+3	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 49

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta de mano	+8	1d6 +3 perforante
Ballesta de mano	+8	1d6 -3 perforante
Estoque	+6	1d8 +3 perforante

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
- Escudo CA 2

## Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Auditore

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Experto en ballestas:** Ignora la propiedad "recarga" de las ballestas con las que eres competente. Estar a 5 pies o menos de una criatura hostil no te causa desventaja en las tiradas de ataque a distancia. Tras atacar con arma a 1 mano, puedes utilizar tu acción adicional para atacar con una ballesta de mano que sujetes.
- **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- **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 provocación:** Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad para provocarla. Añade el dado a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe realizar una TS de Sabiduría. Si falla, tendrá desventaja en los ataques no dirigidos a ti hasta el final de tu siguiente turno.
- **Ataque táctico:** Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad, añádelo a la tirada de daño y escoge una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Podrá usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad de la criatura atacada.
- **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- **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.  
- 4d6 dados de superioridad
- **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).
- **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.
- **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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS