



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

18 CA +7 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 125

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

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

EQUIPO

- Armadura de bandas CA 17
- « Uniforme »
- Bedouin Turban
- * Capa del espectro
- Linterna de Lafañillos
- 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

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