

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +7
- Destreza +3
- Constitución +6
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma +2

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +5 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+7	2d6 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

pocion de curacion menor

EQUIPO

Guerrero Nivel 7:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Atleta sobresaliente
- Combate con armas grandes
- Crítico mejorado
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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
- ▶ **Atleta sobresaliente:** Suma la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución en la que no lo uses aún. Cuando realizas un salto de longitud corriendo, la distancia que puedes cubrir aumenta tantos pies como tu modificador por Fuerza.
- ▶ **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ **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