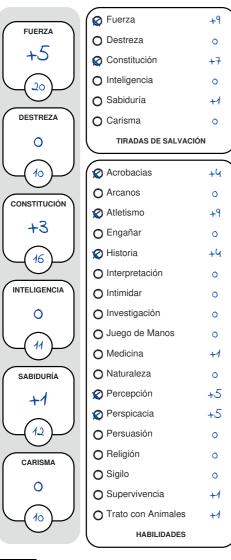


Copia de Gimli

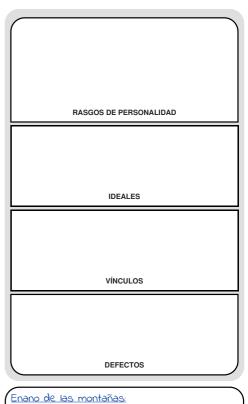
NOMBRE DEL PERSONAJE

Artesano del Clan Nico S. guerrero 12 TRASFONDO CLASE Y NIVEL JUGADOR Enano de las montañas Neutral bueno ESPECIE ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA**





EQUIPO



SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

15

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

- Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Martillo de guerra, Martillo ligero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Visión en la oscuridad Fortaleza enana - Afinidad con la piedra - velocidad enana <u>Guerrero Nivel 12:</u> Acción súbita: 1 vez / descanso Ataque adicional: 3 ataques - Atleta sobresaliente Combate con armas grandes - Crítico mejorado Defensa ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS - Estilo de combate adicional - Indomable: 1 vez / descanso - Tomar aliento - Maestro en armaduras pesadas - Maestro en armas pesaidas - Agilidad de los Bajitos - Rebanador

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

- Les visión en la oscuridad. Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ <u>Fortaleza enana:</u> Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ <u>Afinidad con la piedra</u>: Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ <u>velocidad enana:</u> Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ <u>Maestro en armaduras pesadas:</u> Eres capaz de emplear tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Mientras estás llevando armadura pesada, el daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que recibas se reduce en 3.
- ▶ <u>Maestro en armas pesadas</u>: Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a o con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ <u>Agilidad de los Bajitos:</u> Eres extrañamente ágil para tu raza. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies. Consigues competencia en la habilidad Acrobacias o Atletismo, a tu elección. Tienes ventaja en cualquier ti...
- ▶ <u>Rebanador</u>: Has aprendido dónde cortar para obtener los mejores resultados, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o tu Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño cortante, podrás reducir la velocidad del obje...
- ▶ <u>Acción súbita</u>: 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
- <u>Ataque adicional</u>: Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
 3 ataques
- ▶ <u>Atleta sobresaliente:</u> 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.
- ▶ <u>Combate con armas grandes:</u> Cuando saques 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirarlo, pero debes usar el nuevo resultado, incluso si es 1 o 2. El arma debe tener la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ <u>Crítico mejorado:</u> Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ <u>Defensa:</u> Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- Estilo de combate adicional: Puedes elegir una segunda opción para el rasgo de clase Estilo de combate.
- ▶ <u>Indomable</u>: 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
- ▶ <u>Tomar aliento:</u> Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1010 + 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