

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +8
- Destreza +6
- Constitución +6
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +4
- Engañar +1
- Historia +4
- Interpretación +5
- Intimidar +1
- Investigación +4
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza +4
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión +5
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +5

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 100

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 120/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Explorador Nivel 4:

- Azote de colosos
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

Guerrero Nivel 8:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Combate con armas grandes
- Competencia Adicional
- Maniobra de Protección
- Marca Inquebrantable
- Nacido en la Silla
- Tomar aliento

Dotes:

- Resiliente
- Rebanador
- Heredero Justo
- Líder inspirador
- Maestro de Armas de Hoja

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Rebanador:** 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...
- ▶ **Heredero Justo:** Puedes canalizar las fuerzas cósmicas del mal para obtener estos beneficios: Aumento de puntuación de habilidad y Calmar el dolor
- ▶ **Líder inspirador:** Invierte 10 minutos en inspirar a tus compañeros para luchar. Hasta a 6 criaturas amistosas a 30 pies o menos que puedan verte u oírte y entenderte. Cada uno recibe tantos Pq temporales como tu nivel + tu modificador de carisma. Para volver a recibir los Pq temporales de esta dote se debe descansar.
- ▶ **Maestro de Armas de Hoja:** Las diferentes variaciones de la espada son las armas más versátiles, y has aprendido a ser increíblemente letal con todas ellas.
- ▶ **Azote de cobosos:** Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.
- ▶ **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
 - Primer terreno predilecto
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.
- ▶ **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
- ▶ **Combate con armas grandes:** 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».
- ▶ **Competencia Adicional:** Cuando eliges este arquetipo a nivel 3, obtienes competencia en una de las siguientes habilidades, a tu elección: Historia, Interpretación, Perspicacia, Persuasión o Trato con Animales. Como alternativa, puedes aprender un idioma, el que prefieras.
- ▶ **Maniobra de Protección:** Si tú o una criatura que puedas ver y se encuentre a 5 pies o menos de ti es impactada por un ataque y blandes un arma cuerpo a cuerpo o un escudo, puedes tirar 1d8 como reacción. Añade el resultado su CA contra ese ataque. Si, aun así, el ataque impactara, el objetivo tendría resistencia al daño.
- ▶ **Marca Inquebrantable:** Cuando impactas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo con arma, puedes marcarla hasta el final de tu siguiente turno. Una criatura marcada por ti tendrá desventaja en cualquier tirada de ataque que no te tenga como objetivo.
- ▶ **Nacido en la Silla:** Tienes ventaja en TS que realices para evitar caer de tu montura. Además, si al caer de ella descendes menos de 10 pies y no estás incapacitado, puedes aterrizar de pie. Por último, montar o desmontar de una criatura solo te cuesta 5 pies de movimiento, en vez de la mitad de tu velocidad.
- ▶ **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS