

**FUERZA**

+2

14

**DESTREZA**

+4

18

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+2

15

**CARISMA**

+4

19

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +6
- Destreza +4
- Constitución +7
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +8

**HABILIDADES**

- Acrobacias +8
- Arcanos 0
- Atletismo +2
- Engañar +4
- Historia 0
- Interpretación +8
- Intimidar +4
- Investigación 0
- Juego de Manos +4
- Medicina +6
- Naturaleza 0
- Percepción +6
- Perspicacia +2
- Persuasión +10
- Religión 0
- Sigilo +8
- Supervivencia +6
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA

+9 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 99

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras. Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno)

IDEALES

Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces.

VÍNCULOS

Tiendo a preocuparme mas de la cuenta por nimiedades.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

**Idiomas:**

Comun, Aquan, draconido, elfico, wyveriano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**Hombre Lagarto (MMotM):**

- Nadador Nato
- Mordisco
- Contener el aliento
- Mandíbulas hambrientas
- Armadura natural
- Intuición de la naturaleza

**Guerrero Nivel 11:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 3 ataques
- Cortesano Elegante
- Duelo
- Espíritu Incansable
- Espíritu de Lucha: 10 puntos de golpe temporales
- Indomable: 1 vez / descanso
- Tomar aliento

**Dotes:**

- Alerta
- Iniciado en Combate
- Centinela

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Nadador Nato:** tienes una velocidad de nado igual a tu velocidad de movimiento
- ▶ **Mordisco:** Tienes unas fauces con colmillos que puedes usar para realizar golpes desarmados. Cuando golpeas con ella, el golpe inflige  $1d6 +$  tu modificador de Fuerza daño cortante en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado para un golpe desarmado.
- ▶ **Contener el aliento:** Puedes contener el aliento durante hasta 15 minutos.
- ▶ **Mandíbulas hambrientas:** Mandíbulas hambrientas: Puedes lanzarte a un frenesí alimenticio. Como acción adicional, puedes realizar un ataque especial con tu Mordisco. Si el ataque impacta, inflige su daño normal, y ganas puntos de golpe temporales iguales a tu bonificación de competencia. Puedes utilizar este rasgo un número...
- ▶ **Armadura natural:** Tienes una piel dura y escamosa. Cuando no lleves armadura, tu CA es de  $13 +$  tu modificador de Destreza. Puedes usar tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que llevas te deja con una CA menor. Los beneficios de un escudo se aplican de forma normal cuando usas tu armadura natural.
- ▶ **Intuición de la naturaleza:** gracias a tu conexión mística con la naturaleza, adquieren competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Trato con animales, Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo o Supervivencia.
- ▶ **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.
- ▶ **Iniciado en Combate:** Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo de combate particular. Como resultado, aprendes una opción de Estilo de Combate de tu elección de la clase guerrero. Si ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente. Cuando alcanzas un nivel que otorga el rasgo Mejora de Car...
- ▶ **Centinela:** Reduces a o la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.
- ▶ **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
- ▶ **Cortesano Elegante:** Cuando realices una prueba de Carisma (Persuasión), recibes un bonificador igual a tu modificador de Sabiduría.
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de  $+2$  a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ **Espíritu Incansable:** Siempre que realices una tirada de iniciativa y no te queden usos de Espíritu de Lucha, recuperas uno de ellos.
- ▶ **Espíritu de Lucha:** Como acción adicional en tu turno puedes obtener ventaja en las tiradas de ataque con arma hasta el final del mismo turno. Si lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales.
  - 10 puntos de golpe temporales
- ▶ **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
- ▶ **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.