

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +7
- Destreza +2
- Constitución +5
- Inteligencia +1
- Sabiduría +1
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +7
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +4
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza +4
- Percepción +1
- Perspicacia +4
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo +5
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

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, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Juegos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Guerrero Nivel 6:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Ataque amenazante
- Ataque de arremetida
- Ataque táctico
- Defensa
- Estudiante de guerra
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

Explorador Nivel 2:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Lucha a Ciegas

Dotes:

- Rebanador
- Matón de taberna

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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...
- ▶ **Matón de taberna:** obtienes +1 en Fuerza o Constitución. Eres competente con armas improvisadas. Tus ataques sin armas infligen 1d4 de daño. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas o un arma improvisada durante tu turno, puedes utilizar una acción adicional para intentar agarrar al objetivo.
- ▶ **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
- ▶ **Ataque amenazante:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar asustar al objetivo. Añade el dado a la tirada de daño, y el objetivo debe hacer una TS de Sabiduría. Si falla la tirada, el objetivo estará asustado hasta el final de tu siguiente turno.
- ▶ **Ataque de arremetida:** Cuando haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes gastar un dado de superioridad para incrementar el rango de ese ataque en 5 pies. Si impactas, añades el dado de superioridad a tirada de daño del ataque.
- ▶ **Ataque táctico:** Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad, añádelo a la tirada de daño y escoge una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Podrá usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad de la criatura atacada.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ **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).
 - 4d8 dados de superioridad
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Lucha a Ciegas:** Visión ciega 10 pies, y puedes ver criaturas en ese rango que no estén tras cobertura total, incluso cegado o en oscuridad, ves criaturas invisibles excepto si se esconden exitosamente de ti.