

Guerrero 19	Nacido para la guerra	Llu
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Humano	Legal maligno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+4

19

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+11
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+11
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+11
<input type="checkbox"/> Inteligencia	+3
<input type="checkbox"/> Sabiduría	+1
<input type="checkbox"/> Carisma	+4

HABILIDADES

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+10
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+10
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+9
<input type="checkbox"/> Historia	+2
<input type="checkbox"/> Interpretación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+9
<input type="checkbox"/> Investigación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+16
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+6
<input type="checkbox"/> Naturaleza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+15
<input type="checkbox"/> Religión	+2
<input type="checkbox"/> Sigilo	+4
<input type="checkbox"/> Supervivencia	0
<input type="checkbox"/> Trato con Animales	0

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

24 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 261

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 19d10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada vorpalina	+13	3d8 +7 cortante
Látigo de los Eiril...	+13	1d10 +9 Cortante
Daño de Plata	+12	1d4 +4 perforante

EQUIPO

- Capa de Protección +3 CA +3
- Anillo de Escudo Mental
- Armadura Adamantina +3 CA 21
- Anillo de Regeneración

Siempre soy educado y respetuoso. He perdido muchos amigos, y tardó mucho en hacer nuevos. Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. En la vida como en la guerra, los más fuertes ganan. (Malvado)

IDEALES

Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hasta la fecha, nunca dejaré atrás a un amigo. Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron.

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional. Tengo poco respeto por cualquiera que no sea un guerrero probado en batalla.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Juegos, Ropera, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Guerrero Nivel 19

- Acción súbita: 2 veces / descanso. Máximo uno por turno
- Ataque adicional: 3 ataques
- Ataque de derribo
- Ataque de desarme
- Ataque de precisión
- Ataque en finta
- Ataque táctico
- Conoce a tu enemigo
- Contraataque
- Estudiante de guerra
- Implacable
- Indomable: 3 veces / descanso
- Lanzamiento rápido
- ordenar ataque
- Presencia de comandante
- Realizar llave
- Superioridad en combate: 6d12 dados de superioridad
- Técnica superior
- Tomar aliento

Notes:

- versado en las armas
- Azote de magos
- Centinela
- Destrezista
- Iniciado en combate
- Duro
- Habilidoso
- Constitución infernal

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Northia, en cuanto a tipos de bestias, tiene de mayor a menor cantidad:

- * Animales Terribles (muchos y sobretodo en zona poblada).
- * Monstruosidades compatibles con el frío o la oscuridad.
- * No muertos (bastantes más de lo normal).
- * Elementales de frío, oscuridad (menos, pero también) y aire.
- * Aberraciones (de todo tipo, pero sobretodo grandes).
- * Dragones (esencialmente de frío).
- * Alguinos constructos (ruinas) y fatas/feéricos (zonas boscosas).
- * Y algún celestial suelto por ahí (unicornios y similares), pero casi ninguno.

No todos los listados aquí son agresivos, y por raro que parezca, no tiene casi bandidos debido a la estructura del imperio y la cantidad de criaturas que pueden matarlos fuera de las murallas de las ciudades.

Esto sería el resumen, más o menos, de las criaturas que se pueden encontrar y lo comunes que son. Obviamente no hay de todo tipo y algunas son más huidizas que otras o se encuentran en lugares concretos, no obstante, no hay animales comunes nativos de Northia, sino que todo animal allí encontrado será como mínimo "terrible" y por lo tanto, mucho más grande que sus variantes normales, y mucho más peligroso si se le provoca o tiene hambre. Hay una Tarasca en las Zonas Salvajes que entra en el grupo de Monstruosidades. Es una criatura SAGRADA para la gente de Northia y se encuentra la mayor parte del tiempo en invernação, salvo cuando tiene hambre.

El régimen político del Imperio de Northia (o Imperio Northiano, también) es una monarquía absolutista con régimen militar. Todo el poder está en manos del ejército y la familia Imperial.

Entrando más en detalles, tenemos que es un lugar bastante represivo por temas de seguridad. Apenas acaban de sobrevivir hace una década a una invasión de no-muertos (temas del un liche) y la cantidad de bestias peligrosas (sobretodo no-muertos, aberraciones, y monstruosidades) se ha visto aumentada considerablemente por el conflicto.

Uno de los puntos a destacar, es el estricto control fronterizo. Me explico, para entrar o salir no solo de el territorio de Northia como tal, sino también sus ciudades, tienes que dar parte a los guardias de la entrada y recibir su permiso. Esto se excusa y se debe tanto al intento de mantener el poder por Daryl, como a que hay caminos más o menos peligrosos y a veces hay territorios que se vuelven problemáticos por un tiempo y es una forma de evitar que muera la población.

NOTAS ADICIONALES

Cuarto Príncipe del imperio de Northia, fué criado para servir como general y soldado, formado desde pequeño en estrategia y combate más que el resto de sus hermanos, que competían por un lugar en el trono.

Sin embargo, no todo sale como estaba previsto, y a causa de una invasión de criaturas desconocidas el imperio fué derribado rápidamente, así como la familia real y la mayoría de personas que estaban desprotegidas o no sabían manejar una espada. A causa de esto, el Príncipe se vió forzado a intentar solucionar el caos, y empezó a investigar sobre las criaturas, conociendo en su camino a varias personas que serían sus compañeros en ese viaje, siendo las más importantes un joven vampiro de cabello rubio, y una mujer de cabellos cortos y anaranjados, a la cual rescató de dichas criaturas y resultó ser una hábil nigromante.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **versado en las armas:** Aprendes dos maniobras a tu elección del arquetipo Maestro del Combate de la clase guerrero. La CD para resistir efectos será 8 + tu modificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (tú eliges). Ganas un dado de supremacía (d6) para ejecutar maniobras por descanso corto o largo.

► **Azote de magos:** Puedes utilizar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que lance un conjuro hasta a 5 pies de ti. Si infliges daño a una criatura concentrada, tendrá ventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.

► **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.

► **Destrezaista:** La sangre ardiente de un duelista fluye por tus venas. Incluso los fallos van con alguna intención previa que lenta pero segura va a atrae a su oponente a la posición perfecta para ejecutar sobre el un golpe perfecto.

► **Iniciado en combate:** Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo particular de lucha. Como resultado, aprendes una opción de estilo de combate de tu elección de la clase de guerrero. Si ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente. Siempre que alcances un nivel que otorgue el rasgo de mej...

► **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.

► **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.

► **Constitución infernal:** La sangre diabólica corre fuerte en ti, desbloqueando una resistencia similar a la que poseen algunos demonios.

► **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.

- 2 veces / descanso. Máximo uno por turno

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

- 3 ataques

► **Ataque de derribo:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe realizar una TS de Fuerza. Si falla, es derribado.

► **Ataque de desarme:** Tras golpear con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad en un intento de desarmar al objetivo, forzándolo a soltar un arma de tu elección que esté sujetando. Añade tu dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe superar una TS de Fuerza o el arma caerá.

► **Ataque de precisión:** Cuando realizas una tirada de ataque con arma contra una criatura, puedes gastar un dado de superioridad para añadirlo a la tirada. Puedes usar esta maniobra antes o después de la tirada de ataque, pero debe ser antes de que ningún efecto del ataque sea aplicado.

► **Ataque en finta:** Gasta un dado de superioridad y usa una acción adicional en tu turno para fingir, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño.

► **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.

► **Conoce a tu enemigo:** Si dedicas al menos 1 minuto a observar o interactuar, fuera de combate, a otra criatura, puedes obtener información de las características relativas a las tuyas (igual, inferior o mayor a ti): Fuerza, Destreza, Constitución, CA, PG, niveles totales de clase y niveles de clase de guerrero.

► **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.

► **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

► **Implacable:** Comenzando en el nivel 15 si al realizar una tirada de iniciativa no te queda ningún dado de superioridad, recuperas 1 dado de superioridad.

► **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.

- 3 veces / descanso

► **Lanzamiento rápido:** Como acción adicional puedes gastar 1 dado de superioridad y hacer un ataque a distancia con un arma que tenga la propiedad arrojable. Puedes sacar el arma como parte del ataque. Si aciertas el ataque suma el dado de superioridad a la tirada de daño.

► **Ordenar ataque:** Realiza la acción Atacar en tu turno, renuncia a uno de tus ataques y usa una acción adicional. Gasta un dado de superioridad y escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Ésta podrá usar inmediatamente su reacción para realizar un ataque, añadiendo el dado de superioridad al daño.

► **Presencia de comandante:** Cuando haces una prueba de carisma (Intimidación, Actuación o Persuasión) puedes gastar 1 dado de superioridad y añadir el resultado a la prueba.

► **Realizar llave:** Nada más golpear a una criatura cuerpo a cuerpo en tu turno puedes gastar un dado de superioridad para agarrar al objetivo como acción adicional. Añades el resultado del dado a la prueba de Fuerza (Atletismo)

RASGOS