



Dame Annalise Silejald
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 16

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

- Personalizado -

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Llu

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+2
15

DESTREZA
+5
21

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
+2
14

CARISMA
+2
14

- Fuerza +2
 - Destreza +10
 - Constitución +8
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +2
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +10
 - Arcanos +1
 - Atletismo +2
 - Engañar +2
 - Historia +1
 - Interpretación +2
 - Intimidar +7
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +5
 - Medicina +2
 - Naturaleza +1
 - Percepción +7
 - Perspicacia +2
 - Persuasión +2
 - Religión +1
 - Sigilo +5
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +13 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 175

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta ign...	+9	1d6 +4 Cortante
Lanza +2	+9	1d12 +4 perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo atmosferico CA +2
- Placas y malla CA 15

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Guerrero Nivel 16:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 3 ataques
- Atleta sobresaliente
- Critico mejorado
- Critico superior
- Estilo de combate adicional
- Indomable: 2 veces / descanso
- Interceptar
- Luchador versatil
- Tomar aliento

Dotes:
- Centinela
- Maestro en escudos
- Atleta
- Maestro en armaduras medias
- Versado en las armas
- Alerta

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Mejiza del guerrero.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **Maestro en escudos:** Al atacar en tu turno, puedes usar una acción adicional para empujar a una criatura hasta a 5 pies de ti con tu escudo. Añade tu CA del escudo a las TS de Destreza contra efectos que te tienen como objetivo. Usa tu reacción para no recibir daño al tener éxito en una TS de Des, en lugar de la mitad.
- ▶ **Átleta:** Tu Fuerza o Destreza aumenta en 1. Solo te cuesta 5 pies de movimiento levantarte cuando estás derribado. No necesitas invertir movimiento adicional para trepar. Puedes hacer un salto con carrerilla, tanto de altura como de longitud, tras haberte movido tan solo 5 pies (en lugar de 10).
- ▶ **Maestro en armaduras medias:** Te has acostumbrado a moverte con armaduras medias. Llevar armadura media no te da desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) y puedes sumar 3, en lugar de 2, a tu CA si tienes Destreza 16 o más.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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
- ▶ **Átleta sobresaliente:** 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.
- ▶ **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ **Crítico superior:** Tus ataques de arma consiguen un crítico con 18-20
- ▶ **Estilo de combate adicional:** Puedes elegir una segunda opción para el rasgo de clase Estilo de combate.
- ▶ **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.
- 2 veces / descanso
- ▶ **Interceptar:** Cuando una criatura que puedas ver golpea a un objetivo que este a 5 pies de ti puedes usar tu reacción para reducir el daño que sufrirá este en 1d10 + bonificador de competencia (mínimo 0) Debes estar empuñando un escudo o mínimo un arma (Simple, Marcial) para usar la reacción.
- ▶ **Luchador versátil:** Cuando golpeas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo de un arma que sujetes a una mano, puedes usar tu acción adicional para hacer un ataque desarmado o empujarla del impacto (a elección) Se te considera competente con este ataque desarmado, para este estilo de combate no puedes tener la ...
- ▶ **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.

RASGOS