



Sir Cyrill Silejald

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 13

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

Llu

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+5

20

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- Fuerza +9
- Destreza +3
- Constitución +10
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos 0
- Atletismo +9
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos +3
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +6
- Perspicacia +6
- Persuasión 0
- Religión 0
- Sigilo +3
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 183

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza de Caballer..	+11	1d12 +6 perforant..
Gran Látiqo	+9	1d8 +4 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18
- Escudo atmosferico CA +2

EQUIPO

- Guerrero Nivel 13:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
  - Ataque adicional: 3 ataques
  - Competencia adicional
  - Defensa
  - Indomable: 2 veces / descanso
  - Maniobra de protección
  - Mantener la posición
  - Marca implacable
  - Nacido en la silla de montar
  - Tomar aliento

- Dotes:
- Duro
  - Combatiente montado
  - Maestría con Lanza
  - Anticipación
  - Resistente

RASGOS Y ATRIBUTOS

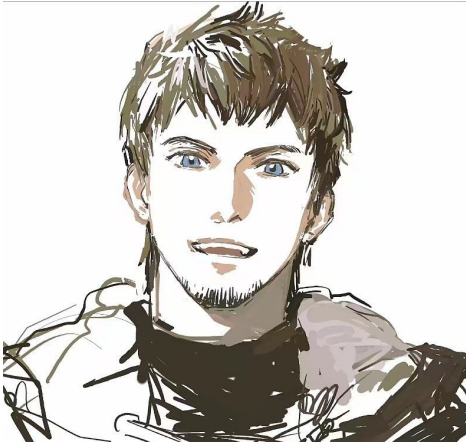
16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Hellizo de la guerrera.

NOTAS ADICIONALES

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **Combatiente montado:** Al ir montado: Tienes ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas no montadas y menores que tu montura. Puedes dirigir hacia ti un ataque contra tu montura. Y si ésta sufre un efecto que permita TS de Des para mitad de daño, no recibe daño si la supera y solo la mitad si falla.
- ▶ **Maestría con lanza:** Aunque la lanza es un arma sencilla de aprender, te recompensa por el tiempo que inviertas en dominarla.
- ▶ **Anticipación:** Te tornas inmune al daño extra de golpes críticos provenientes de armas a distancia. Una vez en cada uno de tus turnos, puedes sumar 1d4 a una tirada de ataque de arma con la propiedad "Distancia" o "Alcance".
- ▶ **Resistente:** Tu puntuación de Constitución aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Cuando tiras un Dado de Golpe para recuperar puntos de golpe, el número mínimo que recuperas con esta tirada es dos veces tu modificador por Constitución (como mínimo 2).
- ▶ **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
- ▶ **Competencia adicional:** Ganas competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Trato con Animales, Historia, Perspicacia, Persuasión, o Religión. Alternativamente, aprendes un lenguaje a tu elección.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **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
- ▶ **Maniobra de protección:** Aprendes a defenderte de los golpes dirigidos hacia ti, tu montura u otras criaturas cercanas. Si tú o una criatura que puedes ver a 5 pies de ti es golpeada por un ataque, puedes lanzar 1d8 como reacción si estás empuñando un arma cuerpo a cuerpo o un escudo. Tira el dado y agrega el número lanz...
- ▶ **Mantener la posición:** Te conviertes en un maestro del bloqueo de tus enemigos. Las criaturas provocan un ataque de oportunidad cuando se mueven 5 pies o más mientras están a tu alcance, y si golpeas a una criatura con un ataque de oportunidad, la velocidad del objetivo se reduce a 0 hasta el final del turno actual.
- ▶ **Marca implacable:** Sobresales frustrando ataques y protegiendo a tus aliados al amenazar a tus enemigos. Puedes amenazar a tus enemigos, frustrar sus ataques y castigarlos por dañar a otros. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes marcar la criatura hasta el final de tu siguiente...
- ▶ **Nacido en la silla de montar:** tu maestría como jinete se hace evidente. Tienes ventaja en tiradas de salvación hechas para evitar caer de tu montura. Si te caes de tu montura y no descendes más de 10 pies, puedes aterrizar sobre tus pies si no estás incapacitado. Finalmente, montar o desmontar una criatura te cuesta sólo 5 ...
- ▶ **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