

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+2

15

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +7
- Destreza +3
- Constitución +6
- Inteligencia +2
- Sabiduría +2
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias +7
- Arcanos +2
- Atletismo +7
- Engañar +2
- Historia +6
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +2
- Juego de Manos +3
- Medicina +2
- Naturaleza +2
- Percepción +6
- Perspicacia +2
- Persuasión +6
- Religión +2
- Sigilo +3
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

21

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 108

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10010

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada Real	+7	10d4 +8 cortante
Arco corto	+7	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura real CA 15
- Escudo de la guardia del Espejo CA +3

EQUIPO

Nadie que mire mi regia postura puede dudar que esté por encima de las sucias masas. Hago grandes esfuerzos para lucir siempre lo mejor posible y seguir las últimas modas. No me gusta ensuciarme las manos, y no seré atrapado jamás en alojamientos inadecuados. Si me haces daño, te aplastaré, arruinaré tu nombre y salaré a tus campos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Es mi deber respetar a la autoridad de aquellos por encima de mí, así como los que están por debajo de mí deben respetarme. (legal) Familia. La sangre fluye más espesa que el agua. (Cualquiera)

IDEALES

La gente común debe verme como un héroe de la gente.

VÍNCULOS

Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí. Muy a menudo escucho velados insultos y amenazas en cada palabra que me dirigen y me enfado con rapidez.

DEFECTOS

Guerrero Nivel 10:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Duelo
- Golpe sobrenatural
- Indomable: 1 vez / descanso
- Lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Magia de batalla
- Tomar aliento

Dotes:

- Duelista
- Azote de magos
- Lanzador en combate
- Lanzador del Relámpago

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Duelista:** Uno Contra Uno, es el nombre del juego. Y eres el amo de este juego.
- ▶ **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 desventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.
- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **Lanzador del Relámpago:** Tu estilo de fuego rápido para lanzar te permite tejer la magia a una velocidad asombrosa, otorgándote el siguiente beneficio: Siempre que lances un truco que sólo afecte a un enemigo, puedes usar tu acción adicional para intentar acertarle a dos enemigos que estén a 5 pies el uno del otro.
- ▶ **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 conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- 1 vez / descanso
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- ▶ **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.
- ▶ **Golpe sobrenatural:** En nivel 10 aprendes cómo hacer que los golpes de tu arma disminuyan la resistencia de una criatura a tus conjuros. Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, dicha criatura tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que realice en contra de un conjuro que lances antes del fin.
- ▶ **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
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Obtienes la capacidad de lanzar trucos y conjuros de la lista de conjuros de mago. Tu aptitud mágica es la inteligencia. Según el nivel, algunos de los conjuros conocidos deben ser de abjuración o evocación. Puedes cambiar un conjuro conocido cada vez que subes de nivel.
- ▶ **Ligadura de arma:** A nivel 3 aprendes un ritual que crea un lazo mágico entre ti y un arma. Realizas el ritual a lo largo de 1 hora, que puede transcurrir en un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante todo el ritual, en cuyo final tocas el arma y forjas el lazo. Una vez que te hayas enlazado a un arma...
- ▶ **Magia de batalla:** A partir del nivel 7 cuando usas tu acción para lanzar un truco, puedes hacer un ataque con un arma como acción adicional.
- ▶ **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.