



Rathan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

6500

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+4

19

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

-1

8

**CARISMA**

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +7
  - Destreza +2
  - Constitución +6
  - Inteligencia -1
  - Sabiduría -1
  - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias +2
  - Arcanos -1
  - Atletismo +7
  - Engañar 0
  - Historia -1
  - Interpretación 0
  - Intimidar +3
  - Investigación -1
  - Juego de Manos +2
  - Medicina -1
  - Naturaleza -1
  - Percepción +2
  - Perspicacia -1
  - Persuasión +3
  - Religión -1
  - Sigilo +2
  - Supervivencia -1
  - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 49

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+7	1d8 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos, vehículo (terrestre)

**Idiomas:**

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de placas CA 18
- Escudo CA 2

EQUIPO

Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

Preferiría comerme mi armadura antes que admitir mis errores.

DEFECTOS

**Guerrero Nivel 5:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Crítico mejorado
- Duelo
- Tomar aliento

**Dotes:**

- Maestro en armaduras pesadas

RASGOS Y ATRIBUTOS

Rathan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Te ves como un veterano curtido en batalla. Tienes cicatrices por todas las heridas a las que has sobrevivido.

APARIENCIA



APARIENCIA

Naciste como el menos hijo de una familia de granjeros. Cuando la hambruna azotó tu pueblo y muchos de tus hermanos murieron, decidiste probar suerte en un mundo hostil para poder aprender a defender a los tuyos. Por eso en cuanto pudiste tomaste las armas y te enlistaste. Dejaste de ser una carga y todos tus pagos fueron a parar a tu necesitada familia. Desde entonces has hecho carrera, hasta que te diste cuenta que la vida de aventurero era aún más lucrativa. Tu gente nunca más tendría necesidades pues tu espada y tu escudo podrían proveer.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Maestro en armaduras pesadas:** Eres capaz de emplear tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Mientras estás llevando armadura pesada, el daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que recibas se reduce en 3.
- ▶ **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
- ▶ **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 11 o 20.
- ▶ **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.
- ▶ **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

NOTAS ADICIONALES