



Enroca

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 20

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Forastero errante

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

DragonFelgrand8

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+4

18

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+4

18

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+6

22

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +10
  - Destreza +8
  - Constitución +10
  - Inteligencia 0
  - Sabiduría +2
  - Carisma +6

- HABILIDADES**
- Acrobacias +8
  - Arcanos 0
  - Atletismo +10
  - Engañar +6
  - Historia 0
  - Interpretación +6
  - Intimidar +12
  - Investigación 0
  - Juego de Manos +2
  - Medicina +2
  - Naturaleza 0
  - Percepción +8
  - Perspicacia +8
  - Persuasión +6
  - Religión 0
  - Sigilo +2
  - Supervivencia +2
  - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21 CA      +10 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 198

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 200/10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bzo'raak	+10	1d8 +4 cortante

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**EQUIPO**

- Armadura del Señor de la guerra CA 18
- Anulador Auriel CA 2
- "Maletín"

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Guerrero Nivel 20:

- Acción súbita: 2 veces / descanso. Máximo uno por turno
- Ataque adicional 4 ataques
- Atleta sobresaliente
- Crítico mejorado
- Crítico superior
- Defensa
- Estilo de combate adicional
- Indomable: 3 veces / descanso
- Superviviente
- Tomar aliento

Dotes:

- Resiliente
- versado en las armas
- Alerta



APARIENCIA

Thul'm: Una vez por turno el usuario puede utilizar su acción para canalizar su poder en un grito, o Thul'm. La tirada de salvación de estos gritos es  $8 + \text{Proficiencia} + \text{Carisma}$ , y requieren componentes verbales, los cuales se pronuncian en lenguaje dracónico (si el usuario no lo conocía de antes es capaz de hablar en dracónico si es para aportar los componentes verbales de los gritos). Cada grito tiene su propio daño, efectos y cooldown, durante el cual no puede lanzar ningún otro grito. Al alcanzar ciertos niveles (6, 11 y 16) se añaden dados adicionales a la tirada de daño, tal como especifica cada grito.

Los gritos que se pueden lanzar son los siguientes:

- Fuerza implacable (Cooldown: 3 turnos) El usuario exhala una onda de choque en un cono de 15 pies o en una línea recta de 30 pies de largo. Todas las criaturas en la trayectoria del grito deben hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, reciben  $(4D4/6D4/8D4/10D4)$  daño por fuerza, son empujados 15 pies y quedan tumbados. Si la supera, recibe la mitad de daño y no son ni empujados ni tumbados.

- Torbellino arrollador (Cooldown: 2 turnos) El usuario adquiere la velocidad y elusión del viento. Al lanzar el grito el usuario avanza un máximo de 60 pies en una línea recta, ignorando ataques de oportunidad. Toda criatura en la trayectoria del grito debe superar una salvación de destreza o caer al suelo tumbada. De la misma forma el usuario debe superar una salvación de destreza o caer al suelo tumbada al final del grito si se cumplen las especificaciones anteriores.

- Aliento de fuego (Cooldown: 5 turnos) El usuario exhala un aliento infernal en un cono de 15 pies o en una línea recta de 30 pies de largo. Todas las criaturas en la trayectoria del grito deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, reciben  $(4D10/6D10/8D10/10D10)$  daño por fuego. Si la supera, recibe la mitad de daño.

- Aliento de escarcha (Cooldown: 4 turnos) El usuario exhala un aliento invernal en un cono de 15 pies o en una línea recta de 30 pies de largo. Todas las criaturas en la trayectoria del grito deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe  $(4D6/6D6/8D6/10D6)$  de daño por frío y su velocidad se ve reducida a la mitad hasta el final de su siguiente turno. Si la supera, recibe la mitad de daño y mantiene su velocidad.

- Forma helada (Cooldown: 1 minuto/10 turnos) El usuario exhala un aliento invernal en un cono de 15 pies o en una línea recta de 30 pies de largo. Todas las criaturas en la trayectoria del grito deben hacer una tirada de salvación de Constitución o quedar atrapada en un congelación de hielo. Cada turno puede hacer una

NOTAS ADICIONALES

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **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  $8 + \text{tu modificador por competencia} + \text{tu modificador por Fuerza o Destreza (tú eliges)}$ . 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.
  - 2 veces / descanso. Máximo uno por turno
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
  - 4 ataques
- ▶ **Atleta 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
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **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.
  - 3 veces / descanso
- ▶ **Superviviente:** Alcanzas el punto álgido de tu resistencia en batalla. Al principio de cada uno de tus turnos, recuperas un número de puntos de golpe igual a  $5 + \text{tu modificador por Constitución}$  si te quedan menos de la mitad. No obtienes este beneficio si tienes 0 puntos de golpe.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a  $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$ . Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS