



lifun
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 2
CLASE Y NIVEL

Hasta la próxima...
TRASFONDO

PabloFiestas
JUGADOR

Humano
ESPECIE

Neutral
ALINEAMIENTO

300xp
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+4
19

DESTREZA
+4
18

CONSTITUCIÓN
+3
17

INTELIGENCIA
+2
15

SABIDURÍA
-2
6

CARISMA
-2
7

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +6
 - Destreza +4
 - Constitución +5
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría -2
 - Carisma -2

- HABILIDADES**
- Acrobacias +6
 - Arcanos +2
 - Atletismo +6
 - Engañar -2
 - Historia +2
 - Interpretación -2
 - Intimidar -2
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +4
 - Medicina -2
 - Naturaleza +2
 - Percepción -2
 - Perspicacia -2
 - Persuasión -2
 - Religión +2
 - Sigilo +6
 - Supervivencia -2
 - Trato con Animales -2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA **+4 INICIATIVA** **30 VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos **22**
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total **2d10** ÉXITOS **000**
FALLOS **000**
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+6	2d6 +4 cortante
Daga de alta cali...	+7	1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

8 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:
Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Pack de explorador de mazmorras
- Dinero

EQUIPO

Tranquilo y pasivo

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sobrevive para vivir

IDEALES

VÍNCULOS

En ocasiones random se me olvidan cosas

DEFECTOS

Guerrero Nivel 2:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Combate con armas grandes
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Desde la infancia me crié con mis abuelos y nunca he llegado a saber nada de mis padres. Por una parte, mi abuelo me ha entrenado duramente para que pueda defenderme yo mismo; y por la otra mi abuela ha intentado enseñarme a pasar desapercibido cuando sea necesario. Los dos ya han fallecido, pero me inculcaron que para vivir hay que sobrevivir, y por eso he sido entrenado desde bien joven. Ahora me encuentro a la vida de frente y debo sobrevivir, debo poner a prueba las enseñanzas de mis abuelos y seguir mejorando en las aventuras que me aguardan.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **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

► **Combate con armas grandes:** Cuando saques 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirarlo, pero debes usar el nuevo resultado, incluso si es 1 o 2. El arma debe tener la propiedad «dos manos» o «versátil».

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS