



Goliath

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Forjado

ESPECIE

- Personalizado -

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

saa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +6
- Destreza -1
- Constitución +6
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias -1
- Arcanos -1
- Atletismo +6
- Engañar 0
- Historia -1
- Interpretación 0
- Intimidar +2
- Investigación -1
- Juego de Manos -1
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión 0
- Religión -1
- Sigilo -1
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10 CA -1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+6	2d6 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Forjado:

- Características
- Alineamiento
- Resiliencia
- Vigilancia de centinela
- Protección integrada
- Diseño especializado

Guerrero Nivel 1:

- Combate con armas grandes
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

El mejor amigo de Gaundhan(creado por este ultimo). Es muy majo aunque no habla

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Características:** Tu Constitución se incrementa en 2 y cualquier otra habilidad se incrementa en 1
- ▶ **Alineamiento:** Normalmente los forjados son neutrales.
- ▶ **Resiliencia:** Posees ventaja en tiradas salvadoras contra veneno y posees resistencia al daño por veneno. No necesitas comer, beber o respirar. Eres inmune a la enfermedad. No necesitas dormir y los conjuros de dormir no te afectan.
- ▶ **Vigilancia de centinela:** Cuando tomas un descanso largo debes permanecer al menos seis horas en estado inactivo. en ese estado puedes ver y oír.
- ▶ **Protección integrada:** Tu cuerpo posee capas defensivas que pueden mejorarse con armadura: ganas +1 a la Clase de Armadura. Sólo puedes ponerte armadura en la que seas competente. Tardas una hora en incorporar la armadura a tu cuerpo y otra hora en quitarla. Mientras vivas tu armadura no se puede quitar de tu ...
- ▶ **Diseño especializado:** Posees competencia en una habilidad y en un tipo de herramientas.
- ▶ **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