



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

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

8 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

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

Tranquilo y pasivo

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sobrevive para vivir

IDEALES

VÍNCULOS

En ocasiones random se me olvidan cosas

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Guerrero Nivel 2:

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



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