

**FUERZA**

+3

17

**DESTREZA**

0

10

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

0

10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +5
- Destreza 0
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma 0

**HABILIDADES**

- Acrobacias 0
- Arcanos 0
- Atletismo +5
- Engañar 0
- Historia +2
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos 0
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +3
- Perspicacia +3
- Persuasión 0
- Religión 0
- Sigilo 0
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10 CA      0 INICIATIVA      25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE      BONIF.      DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Martillo de guerra, Martillo ligero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**Enano de las montañas:**

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

**Guerrero Nivel 1:**

- Combate con armas grandes
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **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