

**FUERZA**

+5

20

**DESTREZA**

0

10

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

0

10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +9
- Destreza 0
- Constitución +7
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma 0

**HABILIDADES**

- Acrobacias +4
- Arcanos 0
- Atletismo +9
- Engañar 0
- Historia +4
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos 0
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +5
- Perspicacia +5
- Persuasión 0
- Religión 0
- Sigilo 0
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 112

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE      BONIF.      DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15 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 12:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 3 ataques
- Atleta sobresaliente
- Combate con armas grandes
- Crítico mejorado
- Defensa
- Estilo de combate adicional
- Indomable: 1 vez / descanso
- Tomar aliento

**Dotes:**

- Maestro en armaduras pesadas
- Maestro en armas pesadas
- Agilidad de los Bajitos
- Rebanador

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.
- ▶ **Maestro en armaduras pesadas:** Eres capaz de emplear tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Mientras estás llevando armadura pesada, el daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que recibas se reduce en 3.
- ▶ **Maestro en armas pesadas:** Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 o con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ **Agilidad de los Bajitos:** Eres extrañamente ágil para tu raza. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies. Consigues competencia en la habilidad Acrobacias o Atletismo, a tu elección. Tienes ventaja en cualquier tu...
- ▶ **Rebanador:** Has aprendido dónde cortar para obtener los mejores resultados, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o tu Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño cortante, podrás reducir la velocidad del objeto...
- ▶ **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
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.  
- 3 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.
- ▶ **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».
- ▶ **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 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.  
- 1 vez / descanso
- ▶ **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS