

FUERZA

+3

17

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

-1

8

☒ Fuerza +5

☐ Destreza 0

☒ Constitución +4

☐ Inteligencia +1

☐ Sabiduría +2

☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias 0

☐ Arcanos +1

☒ Atletismo +5

☐ Engañar -1

☐ Historia +1

☐ Interpretación -1

☐ Intimidar -1

☐ Investigación +1

☐ Juego de Manos 0

☐ Medicina +2

☐ Naturaleza +1

☒ Percepción +4

☐ Perspicacia +2

☐ Persuasión -1

☐ Religión +1

☐ Sigilo 0

☒ Supervivencia +4

☒ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

0

INICIATIVA

25

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Gran hacha

Cuchillo de mithril

BONIF.

+5

+5

DAÑO/TIPO

1d12 +3 cortante

1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Coraza CA 14

- olla de adamantita CA 2

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Enano de las montañas:

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

Guerrero Nivel 3:

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

Rasgos personalizados:

- Chef

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



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.
- ▶ 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: Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ 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.
- ▶ Chef