

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



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