

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +6
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +5
- Arcanos -1
- Atletismo +3
- Engañar +1
- Historia -1
- Interpretación +1
- Intimidar +4
- Investigación -1
- Juego de Manos +5
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +1
- Religión -1
- Sigilo +5
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA +2 INICIATIVA 25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 54

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de batalla	+6	1d8 +4 cortante
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 perforante
Gran hacha	+6	1d12 +3 cortante
Hellfire whip	+6	1d4 +3 cortante
Sable Pirata Giga..	+7	2d6 +4 cortante

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común y enano

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Armadura de bandas CA 17
- Paquete de explorador de mazmorras
- Herramientas de herrero
- Filo Carmesí - Rango D
- Pico de minería
- mochila
- Hacha de mano, cota de malla

Hago un montón de preguntas. No me gusta bñarme.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gente. Ayudo a quienes me ayudan -eso es lo que nos mantiene vivos. (Neutral)

IDEALES

Le debo mi vida a otro huérfano que me enseñó a vivir en las calles.

VÍNCULOS

Un oro me parece un montón de dinero, y haré casi cualquier cosa por más de eso. Nunca confiaré totalmente en nadie más que en mí mismo.

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las colinas:

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

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Ataque en finta
- Contraataque
- Defensa
- Estudiante de guerra
- Golpe de distracción
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

kreiner vulcano

NOMBRE DEL PERSONAJE

es un enano con piel color rocoso, pelo largo de color blanco, largas barbas blancas, fornido y mide 1,50 metros, ojos de color rojo.

APARIENCIA



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
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- ▶ **Ataque en finta:** Gasta un dado de superioridad y usa una acción adicional en tu turno para fintar, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño.
- ▶ **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ **Golpe de distracción:** Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad y añádelo a la tirada de daño del ataque. La siguiente tirada de ataque contra el objetivo por un atacante que no seas tú tendrá ventaja si el ataque se realizó antes de tu siguiente turno.
- ▶ **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).
- 4ds dados de superioridad
- ▶ **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