

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +6
- Destreza +2
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +4
- Arcanos 0
- Atletismo +6
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar +2
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia +2
- Persuasión 0
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +2 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 47

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+6	1d8 +6 contunden..
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Cubilete y dados de hueso

Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hasta la fecha, nunca dejaré atrás a un amigo.

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

DEFECTOS

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, Martillo de guerra, Martillo ligero, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común y enano.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las montañas:

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

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque de barrido
- Ataque de empujón
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Parada
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

Flint Fraguardiente

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Equipo de explorador: una mochila, un saco de dormir, un equipo de cocina, un yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días y un odre. El paquete también cuenta con 50 pies de cuerda de cáñamo atada al lado de la mochila.

Equipo de soldado: una insignia de rango, un trofeo tomado de un enemigo caído (una daga, una hoja rota o un pedazo de una bandera), un conjunto de dados de hueso o baraja de cartas, un conjunto de ropa común, y un cinturón con una bolsa que contiene 10 po.

NOTAS ADICIONALES

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 de barrido: Tras impactar con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un dado de superioridad para dañar a otra criatura dentro de tu rango y a 5 pies del objetivo original. Si la tirada del ataque original es suficiente para golpear a la segunda criatura, sufre un daño igual a la tirada del dado de superioridad.

► Ataque de empujón: Tras impactar con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer retroceder al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe superar una TS de Fuerza o ser empujado 15 pies.

► Duelo: Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► Estudiante de guerra: En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

► Parada: Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

► 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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS