

Guerrero 1	Soldado	Amazoa
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Orco	Caótico maligno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +5
 - Destreza +1
 - Constitución +5
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría +1
 - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias +3
 - Arcanos -1
 - Atletismo +5
 - Engañar 0
 - Historia -1
 - Interpretación 0
 - Intimidar +2
 - Investigación -1
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +1
 - Naturaleza -1
 - Percepción +3
 - Perspicacia +1
 - Persuasión 0
 - Religión -1
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +3
 - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

11 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Desarmada	+5	+4
Gran hacha	+5	1d12 +3 cortante
Jabalina	+5	1d6 +3 perforante

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

"Común", orco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

belt pouch containing 10 gp, explorer's pack, greataxe, hide armor, insignia of rank, javelins (5), set of bone dice, shrunken head of a fallen enemy.

EQUIPO

Acabarás abusando y amedrentando a otras criaturas a menos que alguien te frene a tiempo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Quieres redimirte mostrando tu coraje.

IDEALES

Te has prometido matar o al menos hacer la vida imposible a cualquier criatura de raza enana de las montañas que te cruces.

VÍNCULOS

Eres incisivo, estúpido y odiable pero también útil bajo la autoridad adecuada.

DEFECTOS

Orco:

- Características
- Alineamiento
- Visión nocturna
- Agresividad
- Complejión poderosa
- Intuición primordial
- Idiomas

Guerrero Nivel 1:

- Combate con armas grandes
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Características:** Tu Fuerza se incrementa en 2 y tu Constitución se incrementa en 1.
- ▶ **Alineamiento:** Los orcos suelen ser caóticos.
- ▶ **Visión nocturna:** Puedes ver en luz tenue a 60 pies como si fuera luz brillante, y en oscuridad como si fuera luz tenue.
- ▶ **Agresividad:** Como acción adicional puedes moverte tu velocidad hacia un enemigo al que puedas ver u oír. Debes acabar tu movimiento más cerca del enemigo que al iniciarlo.
- ▶ **Complexión poderosa:** Cuentas como un tamaño por encima a la hora de determinar tu capacidad de cargar, soportar o arrastrar peso.
- ▶ **Intuición primordial:** Posees competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Trato con Animales, Perspicacia, Intimidar, Medicina, Naturaleza, Percepción y Supervivencia.
- ▶ **Idiomas:** Dominas el común y el orco.
- ▶ **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».
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $10 + tu\ nivel\ de\ guerrero$. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS