

Ront ootA

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Orco

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +1

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia -1

☐ Sabiduría +1

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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
 - Compleción poderosa
 - Intuición primordial
 - Idiomas
- Guerrero Nivel 1:
- Combate con armas grandes
 - Tomar aliento

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos, 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

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 1d10 + 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