

Ront ootA

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

Orco

ESPECIE

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

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 ○○○

FALLOS ○○○

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.