

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

CA 11

INICIATIVA +1

VELOCIDAD (PIES) 30

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

13

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos, vehículo (terrestre)

Idiomas:

"Común", orco

EQUIPO

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.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Quieres redimirte mostrando tu coraje.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Orco:

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

Guerrero Nivel 1:

- Combate con armas grandes
- Tomar aliento



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.