



Freja

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Artesano gremial

TRASFONDO

Germán Fromm

JUGADOR

Enano de las montañas

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- Fuerza +5
- Destreza +1
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+1

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

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
Hacha de batalla	+5	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Herramientas de albañil

EQUIPO

Soy grosero con la gente que no tiene mi compromiso por el trabajo duro y las reglas justas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Comunidad. Es el deber de todas las personas civilizadas reforzar los vínculos de la comunidad y la seguridad de la civilización. (Legal)

IDEALES

Me vengaré de las malvadas fuerzas que destruyeron mi lugar de trabajo y arruinaron mi estilo de vida.

VÍNCULOS

Rápidamente asumo que la gente trata de engañarme.

DEFECTOS

Enano de las montañas:

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

Guerrero Nivel 1:

- Defensa
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:

Enano y Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Freja

NOMBRE DEL PERSONAJE

Se ve el cansancio y la pena en su rostro. Los viajes han desgastado las ropas y las piezas recolectadas de equipamiento le dan una apariencia desordenada.

APARIENCIA



APARIENCIA

Junto a otros artesanos de tu gremio viajaron a tierras humanas por una comisión de construcción para un noble. Cuando el noble se rehusó a pagar agrediste a un guardia humano y sin querer le diste la muerte. Tu gremio reaccionó para dejarte escapar de la justicia del noble, pero has estado como prófugo desde hace unas semanas tratando de llegar a tu tierra natal. No sabes qué habrá pasado con tu colegas del gremio, pero sí sabes que has tenido que cambiar las herramientas por las armas para sobrevivir a los secuaces que te pisan los talones.

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.

► Defensa: Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

► 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