



Dain
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

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

- HABILIDADES
- 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

0 INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA +1 INICIATIVA 25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 13
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10 ÉXITOS 000 FALLOS 000
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de batalla	+5	1d8 +3 cortante

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

EQUIPO

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

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

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

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Rápidamente asumo que la gente trata de engañarme.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las montañas:
- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Guerrero Nivel 1:
- Defensa
- Tomar aliento

Dain

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 si 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