

Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Enano

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Eikir

JUGADOR

1360

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

- ☒ Fuerza +7
- ☐ Destreza 0
- ☒ Constitución +6
- ☐ Inteligencia -1
- ☐ Sabiduría +1
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☐ Arcanos -1
- ☐ Atletismo +4
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +1
- ☒ Intimidar +4
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos 0
- ☒ Medicina +4
- ☐ Naturaleza -1
- ☐ Percepción +1
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión -1
- ☐ Sigilo 0
- ☒ Supervivencia +4
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

0

INICIATIVA

25

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
2 x hacha de ma... +7 1d6 +4 cortante
Taladora +8 1d12 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Pack de explorador
- Guanteletes de Fuerza del ogro
- Estuche para pergaminos lleno de notas de tus estudios u oraciones.
- Manta para el invierno
- Muda de ropas comunes
- Útiles de herborista.

EQUIPO

Siento tremenda empatía por todos los que sufren. Estuve aislado por tanto tiempo que raramente hablo, prefiriendo los gestos y algún gruñido ocasional.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno)

IDEALES

Me reclusi para ocultarme de aquellos de aquellos que aún me deben estar dando caza. Algún día deberé confrontarlos.

VÍNCULOS

Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y filosofía.

DEFECTOS

Enano:
- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana
Guerrero Nivel 5:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Combate con armas grandes
- Crítico mejorado
- Tomar aliento
Dotes:
- Maestro en armas pesadas

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Kit de herborista, Martillo de guerra, Martillo ligero



APARIENCIA

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.
- ▶ Maestro en armas pesadas: Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ Acción súbita: Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
 - 1 vez / descanso
- ▶ Ataque adicional: Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
 - 2 ataques
- ▶ 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».
- ▶ Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con 11 o 20.
- ▶ Tomar aliento: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.