



Greta Gorunn

NOMBRE DEL PERSONAJE

guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Atleta

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

Enano de las montañas

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +5
- Destreza 0
- Constitución +5
- Inteligencia +2
- Sabiduría 0
- Carisma 0

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA 10

INICIATIVA 0

VELOCIDAD (PIES) 25

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE

Total 1d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero, vehículo (terrestre)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las montañas:

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

guerrero Nivel 1:

- Combate sin Armas
- Tomar aliento

Greta Gorunn

NOMBRE DEL PERSONAJE

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.
- ▶ **Combate sin Armas:** Tus ataques sin armas causan daño contundente igual a $1d6 +$ tu modificador por Fuerza. Si no estás empuñando armas ni un escudo, el $d6$ se convierte en $1d8$. Al comienzo de cada uno de tus turnos, puedes infligir $1d4$ de daño contundente a una criatura a la que tengas agarrada.
- ▶ **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