



Greta Gorunn

NOMBRE DEL PERSONAJE

guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Enano de las montañas

ESPECIE

Atleta

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +3 16 DESTREZA 0 10 CONSTITUCIÓN +3 16 INTELIGENCIA +2 14 SABIDURÍA 0 10 CARISMA 0 10	☒ Fuerza +5 ☐ Destreza 0 ☒ Constitución +5 ☐ Inteligencia +2 ☐ Sabiduría 0 ☐ Carisma 0 TIRADAS DE SALVACIÓN ☒ 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 HABILIDADES	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 Total 1d10 DADOS DE GOLPE ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS	RASGOS DE PERSONALIDAD IDEALES VÍNCULOS DEFECTOS
10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA	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) OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS	EQUIPO	Enano de las montañas: - Visión en la oscuridad - Fortaleza enana - Afinidad con la piedra - velocidad enana guerrero Nivel 1: - Combate sin Armas - Tomar aliento RASGOS Y ATRIBUTOS

Greta Gorunn

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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