

**FUERZA**

+4

19

**DESTREZA**

0

10

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

-1

9

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+1

12

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

- 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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA      0 INICIATIVA      25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

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

11 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, Kit de herborista, Martillo de guerra, Martillo ligero

**EQUIPO**

- 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.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

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

**IDEALES**

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

**VÍNCULOS**

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

**DEFECTOS**

Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y filosofía.

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

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
- Critico mejorado
- Tomar aliento

Dotes:

- Maestro en armas pesadas



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 o 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: Cuando saques 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirarlo, pero debes usar el nuevo resultado, incluso si es 1 o 2. El arma debe tener 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 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS