

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +5
- Destreza +2
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +3
- Engañar +1
- Historia +2
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia +4
- Persuasión +1
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mandoble	+5	2d6 +3 cortante
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Camisote de malla CA 13
- 20 Virotes
- Herramientas de Artesano (Cocina)
- Pala
- olla de hierro
- Ropas Comunes
- Saquito en el cinturón con 10 PO
- Mochila
- Petate
- Fiambreira
- Caja de Cerillas
- 10 Antorchas
- 10 Raciones de viaje
- ordre de Agua
- 50 pies de Cuerda

Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras. Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno)

IDEALES

He trabajado la tierra, yo amo la tierra, y la protegeré.

VÍNCULOS

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Guerrero Nivel 1

- Combate con armas grandes
- Tomar aliento

Darnys Carter

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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».
- ▶ 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