

**FUERZA**

+4

18

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

0

10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +6
- Destreza +2
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma 0

**HABILIDADES**

- Acrobacias +4
- Arcanos 0
- Atletismo +6
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar +2
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia +2
- Persuasión 0
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA      +2 INICIATIVA      25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 47

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+6	1d8 +6 contunden..
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante

**EQUIPO**

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Cubilete y dados de hueso

Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

**IDEALES**

Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hasta la fecha, nunca dejaré atrás a un amigo.

**VÍNCULOS**

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

**DEFECTOS**

10 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, Herramientas de artesano, Martillo de guerra, Martillo ligero, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común y enano.

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Enano de las montañas:

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

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque de barrido
- Ataque de empujón
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Parada
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

## Flint Fraguardiente

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Equipo de explorador: una mochila, un saco de dormir, un equipo de cocina, un yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días y un odre. El paquete también cuenta con 50 pies de cuerda de cáñamo atada al lado de la mochila.

Equipo de soldado: una insignia de rango, un trofeo tomado de un enemigo caído (una daga, una hoja rota o un pedazo de una bandera), un conjunto de dados de hueso o baraja de cartas, un conjunto de ropa común, y un cinturón con una bolsa que contiene 10 po.

NOTAS ADICIONALES

## 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.

► 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 de barrido: Tras impactar con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un dado de superioridad para dañar a otra criatura dentro de tu rango y a 5 pies del objetivo original. Si la tirada del ataque original es suficiente para golpear a la segunda criatura, sufre un daño igual a la tirada del dado de superioridad.

► Ataque de empujón: Tras impactar con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer retroceder al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe superar una TS de Fuerza o ser empujado 15 pies.

► Duelo: Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► Estudiante de guerra: En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

► Parada: Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

► Superioridad en combate: Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).

- 4ds dados de superioridad

► 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.

RASGOS