



gnarl
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 6
CLASE Y NIVEL

- Personalizado -
TRASFONDO

Rocky
JUGADOR

Duérgar
ESPECIE

Caótico neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+5
20

DESTREZA
+3
16

CONSTITUCIÓN
+4
18

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+1
12

- Fuerza +8
 - Destreza +3
 - Constitución +7
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +1
 - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
 - Arcanos 0
 - Atletismo +8
 - Engañar +1
 - Historia 0
 - Interpretación +1
 - Intimidar +4
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +1
 - Naturaleza 0
 - Percepción +1
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +1
 - Religión 0
 - Sigilo +3
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +3 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos **71**

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total **6d10**

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS **000**

FALLOS **000**

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+8	1d8 +5 contunden..
Hacha de batalla	+8	1d8 +5 cortante
Hacha de mano	+8	1d6 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Escudo, Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:
Duérgar, común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de malla CA 16

EQUIPO

Reacio a confiar en la autoridad

RASGOS DE PERSONALIDAD

El poder

IDEALES

No permitirse cometer los mismos errores que sus antepasados

VÍNCULOS

No confía en nadie

DEFECTOS

Duérgar:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Entrenamiento de combate enano
- Competencia con herramientas
- Afinidad con la piedra
- Visión en la oscuridad mejorada
- Sensibilidad a la luz del sol
- Brujería duérgar

Guerrero Nivel 6:

- Ataque adicional 2 ataques
- Combate con dos armas
- Crítico mejorado
- Mejora de característica
- Nuevas energías
- oleada de acción: 1 vez / descanso

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, 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.
- ▶ Entrenamiento de combate enano: Tienes competencia con el hacha de batalla, el hacha de mano, el martillo ligero y el martillo de guerra.
- ▶ Competencia con herramientas: Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: armero, cervecero o albañil.
- ▶ 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.
- ▶ Visión en la oscuridad mejorada: Al haberte criado en los túneles del mundo interior, tienes una visión superior en la oscuridad más absoluta. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 120 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.
- ▶ Sensibilidad a la luz del sol: Mientras estés expuesto a la luz del sol, tienes desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.
- ▶ Brujería duérgar: Conoces el truco Ilusión menor. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Agrandar sobre ti mismo una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Invisibilidad sobre ti mismo una vez con este rasgo.
- ▶ Ataque adicional: Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- ▶ Combate con dos armas: Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.
- ▶ Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ Nuevas energías: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $10\% +$ tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.
- ▶ Oleada de acción: 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 una posible acción adicional. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso

NOTAS ADICIONALES

RASGOS