

FUE 15 +2
 DES 12 +1
 CON 16 +3
 INT 10 0
 SAB 14 +2
 CAR 8 -1

INICIATIVA +1
 CLASE ARMADURA 19
 PUNTOS DE GOLPE 34
 BON. COMPETENCIA +2

COMP. CON HABILIDADES

Intimidar
 Perspicacia
 Atletismo
 Intimidación

COMP. CON HERRAMIENTAS

Herramientas del albañil, set de juego.

COMPETENCIAS

Todas las armaduras, escudos, armas sencillas y armas marciales.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Fuerza (C) (+4)
 Destreza (+1)
 Constitución (C)(+5)
 Inteligencia (0)
 Sabiduría (+2)
 Carisma (-1)

COMBATE

NOMBRE	BON.	DAÑO	TIPO
Martillo de Guerra	+4	1d8+2	Versátil (1d10)
Ballesta ligera	+3	1d8+1	Munición (dist.80/320), de carga, dos manos

EQUIPO

Una cota de mallas, un martillo de guerra y un escudo, una ballesta ligera y 20 viroles.

Un conjunto de aventurero.

Un kit de juego (uno a elegir), un viejo trofeo de guerra, piedra de afilar, un set de ropas de viaje y un saco que contiene 15 po.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir común, orco y enano.

RASGO DE PERSONALIDAD: El mundo es un lugar lleno de sufrimiento, es mi deber proteger a los débiles y necesitados.

IDEAL: Es mi deber proteger a mi gente, cueste lo que cueste.

VÍNCULO: No tengo miedo a interponerme para proteger a alguien indefenso.

DESVENTAJA: Solo la cerveza y los licores son capaces de hacerme olvidar los desgarradores recuerdos de las batallas pasadas.

RASGOS

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 a plena luz del día y, en la oscuridad, como si fuera penumbra. No puedes distinguir colores en la oscuridad, 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.

Afinidad con la piedra. Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de obras de mampostería, se considera que eres competente en la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por dos en lugar de tu bonificador habitual por competencia.

Dureza enana. Tu máximo de puntos de golpe aumentan en 1 y aumenta 1 más cada vez que subes de nivel.

**RASGO DE TRASFONDO:
 CICATRICES DE GUERRA**

Ya has dejado tu vida militar detrás y ya no perteneces a ningún ejército, pero lo que has sido ha dejado su marca en tí. La pose firme, el gesto duro o las cicatrices en tu cuerpo son una huella indeleble de tu antigua vida.

Y otros las reconocen con facilidad. Cuando conoces a alguien que también es militar, ya sea un soldado o un guardia, la complicidad o el respeto surgen con facilidad, incluso aunque combatierais en bandos enfrentados, y un poco de conversación o una partida de dados es suficiente para ganarte su confianza. Puede que te cuente lo que se dice entre la guardia de la ciudad, como avanza la guerra en el territorio o te haga algún pequeño favor que no ponga en peligro su puesto.

Además, conoces donde suelen ofrecerse los soldados y mercenarios, por ello tienes facilidades para encontrarlos y contratarlos cuando necesites espadas de alquiler para algún trabajo en concreto, aunque seguramente no salga barato.

KRESTEN

Defensa. Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

Nuevas energías. Dispones de una fuente ilimitada de vitalidad a la que puedes recurrir para protegerte del daño. 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 largo o corto antes de poder usarlo otra vez.

Oleada de acción (1 uso). A partir del nivel 2, 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 largo o corto antes de poder usarlo otra vez.

Experto Protector. A partir del momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3, obtienes el Estilo de combate de Protección. Además, no necesitas llevar un escudo para utilizar el rasgo. Si ya tienes Protección, obtienes otro estilo de combate que tu elijas.

Protección. Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y que se encuentra a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponer una desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.



Clase/Nivel: Guerrero 3
Raza: Enano
Velocidad: 25 pies.
Alineamiento: Legal bueno
Trasfondo: Combatiente
Tamaño: Mediano