



Donesh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Draconido

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Jeikzi

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

11

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +2

☒ Constitución +4

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría 0

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +2

☐ Arcanos 0

☒ Atletismo +5

☐ Engañar 0

☐ Historia 0

☐ Interpretación 0

☐ Intimidar 0

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +2

☐ Medicina 0

☐ Naturaleza 0

☒ Percepción +2

☐ Perspicacia 0

☐ Persuasión 0

☐ Religión 0

☐ Sigilo +2

☒ Supervivencia +2

☒ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante
Hacha de mano	+5	1d6 +3 cortante
Hacha de mano	+5	1d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Paquete de explorador

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas. Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Gloria. Debo ganar gloria en batalla, para mí y para mi clan. (Cualquiera) Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)

IDEALES

Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí. Soy el último de mi tribu y a mí me corresponde asegurar que sus nombres se conviertan en leyenda.

VÍNCULOS

No esperes que salve a los que no se puede salvarse si mismos. La ley de la naturaleza dicta que los fuertes medran y los débiles perecen. Soy demasiado aficionado a la cerveza, el vino y otras bebidas embriagantes.

DEFECTOS

Draconido:

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque de derribo
- Ataque en finta
- Contraataque
- Estudiante de guerra
- Protección
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano

Idiomas:

Draconido, humano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Nació en una pequeña villa de Draconidos en la cual paso la mayor parte de su infancia hasta que decidió irse a vivir en la naturaleza lejos de la civilización. Entrando en la etapa de adultez al querer volver a su villa la encontro destruida con restos de draconidos. sin saber como dio un digno entierro a todos quienes allí habitaron. sin querer aferrarse al pasado vivio de pueblo en pueblo explorando y dedicandose a conocer el mundo, buscando un lugar donde pueda sentirse comodo mientras cazaba y mejoraba su forma de pelear

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Linaje draconico:** Tienes un antepasado dragon. Elige un tipo de dragon de la tabla de antepasado dragon. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragon, como se indica en la tabla. Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) Blanco - Frio - Cono de 15 pie...
- **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragon determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine tu...
- **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragon.
- **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 derribo:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar 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 realizar una TS de Fuerza. Si falla, es derribado.
- **Ataque en finta:** Gasta un dado de superioridad y usa una acción adicional en tu turno para fintar, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño.
- **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.
- **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- **Protección:** Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no eres tú y que se encuentre a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.
- **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).
- 4d8 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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES