

# DUNGEONS & DRAGONS

Laios Touden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

DargorMajere

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

0

11

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

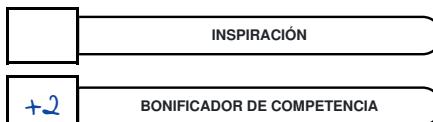
## Competencias:

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

## Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



18

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

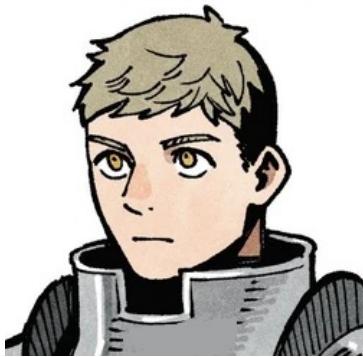
NOMBRE Kensuke BONIF. +5 DAÑO TIPO 1d8 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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 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.
- ▶ **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.  
- 4d6 dados de superioridad
- ▶ **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  $8 + \text{bonus competencia} + \text{mod de Fuerza o Destreza}$  (a tu elección).
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a  $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$ . Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.