

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

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

Kensuke

BONIF.

+5

DAÑO/TIPO

1d8 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18

EQUIPO

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso

- Ataque en finta

- Contraataque

- Duelo

- Estudiante de guerra

- Parada

- Superioridad en combate: 4d8 dados de

superioridad

- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

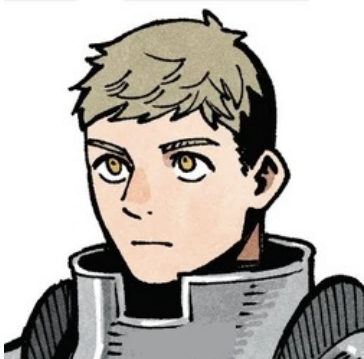
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común



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, eligiendo 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.
- ▶ 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.