

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

0

11

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +4
 - Destreza +1
 - Constitución +5
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría -1
 - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos +2
 - Atletismo +4
 - Engañar 0
 - Historia +2
 - Interpretación 0
 - Intimidación +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

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 ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

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

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

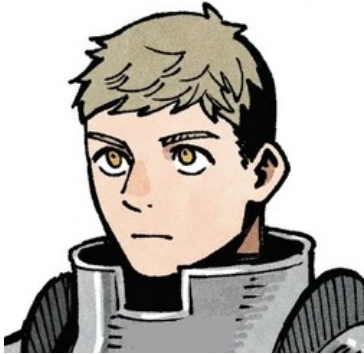
Competencias:

- 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



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.
- ▶ 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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.