

**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
- 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

**INSPIRACIÓN**

0

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+2

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**

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

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

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

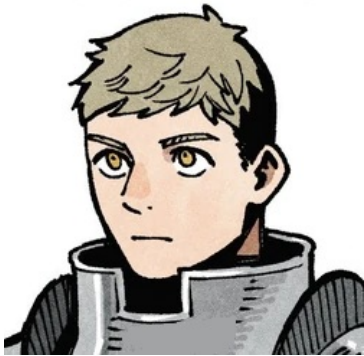
**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, 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, 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.