

DUNGEONS & DRAGONS

Senshi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Enano de las montañas

ESPECIE

Minero del Espolón del Mun.. DargorMajere

TRASFONDO

JUGADOR

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

| | |
|---------------------|---|
| FUERZA | <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza +5 |
| | +3 |
| | 17 |
| DESTREZA | <input type="checkbox"/> Destreza 0 |
| | 0 |
| | 10 |
| CONSTITUCIÓN | <input checked="" type="checkbox"/> Constitución +4 |
| | +2 |
| | 14 |
| INTELIGENCIA | <input type="checkbox"/> Inteligencia +1 |
| | +1 |
| | 13 |
| SABIDURÍA | <input type="checkbox"/> Sabiduría +2 |
| | +2 |
| | 14 |
| CARISMA | <input type="checkbox"/> Carisma -1 |
| | -1 |
| | 8 |

| | |
|-----------------------------|---|
| TIRADAS DE SALVACIÓN | <input checked="" type="checkbox"/> Fuerza +5 |
| | ○ Destreza 0 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Constitución +4 |
| | ○ Inteligencia +1 |
| | ○ Sabiduría +2 |
| | ○ Carisma -1 |
| HABILIDADES | |
| | ○ Acrobacias 0 |
| | ○ Arcanos +1 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo +5 |
| | ○ Engañar -1 |
| | ○ Historia +1 |
| | ○ Interpretación -1 |
| | ○ Intimidar -1 |
| | ○ Investigación +1 |
| | ○ Juego de Manos 0 |
| | ○ Medicina +2 |
| | ○ Naturaleza +1 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Percepción +4 |
| | ○ Perspicacia +2 |
| | ○ Persuasión -1 |
| | ○ Religión +1 |
| | ○ Sigilo 0 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia +4 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales +4 |

| | |
|--|--------------------------|
| INSPIRACIÓN | <input type="checkbox"/> |
| | +2 |
| BONIFICADOR DE COMPETENCIA | |
| | |
| CA | 16 |
| INICIATIVA | 0 |
| VELOCIDAD (PIES) | 25 |
| 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 | |
| ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS | |
| - Coraza CA 14 | |
| - Olla de adamantita CA 2 | |

| |
|-------------------------------|
| RASGOS DE PERSONALIDAD |
| IDEALES |
| VÍNCULOS |
| DEFECTOS |

Enano de las montañas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Combate con armas grandes
- Crítico mejorado
- Tomar aliento

Rasgos personalizados:

- Chef

| |
|---|
| Competencias: |
| - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo |
| - Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero |
| OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS |

| |
|---------------|
| EQUIPO |
| |

| |
|---------------------------|
| RASGOS Y ATRIBUTOS |
| |

Senshi

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mármol, se considerá que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- **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
- **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- **Criticó mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- **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.
- **Chef**

NOTAS ADICIONALES

RASGOS