

# 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	+3	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza +5
DESTREZA	0	<input type="checkbox"/> Destreza 0
CONSTITUCIÓN	+2	<input checked="" type="checkbox"/> Constitución +4
INTELIGENCIA	+1	<input type="checkbox"/> Inteligencia +1
SABIDURÍA	+2	<input type="checkbox"/> Sabiduría +2
CARISMA	-1	<input type="checkbox"/> Carisma -1

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

INSPIRACIÓN		
<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
INICIATIVA	16	VELOCIDAD (PIES) 25
CA	16	
PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS	28	
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
Total	3d10	ÉXITOS 000 FALLOS 000
DADOS DE GOLPE		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

14	SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA
Competencias:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo</li> <li>- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero</li> </ul>	

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS
EQUIPO

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



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 considera 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