

DUNGEONS & DRAGONS

Senshi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 8, Explorador 3

CLASE Y NIVEL

Minero del Espolón del Mun.. DargorMajere

TRASFONDO

JUGADOR

Enano de las montañas

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+5
	20

DESTREZA	0
	10

CONSTITUCIÓN	+2
	15

INTELIGENCIA	+2
	14

SABIDURÍA	+2
	14

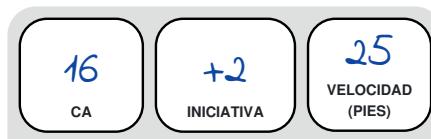
CARISMA	-1
	8

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+9
<input type="radio"/> Destreza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+6
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	0
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+9
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	0
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+6
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+2
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+6

HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 92

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Gran hacha	+9	1d12 +5 cortante
Cuchillo de mithril	+9	1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Coraza CA 14
- Olla de adamantita CA 2

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero, Útiles de cocinero

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 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.
- ▶ **Chef:** El tiempo invertido en dominar las artes culinarias ha dado sus frutos, otorgándote los siguientes beneficios. Aumenta tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20. También obtienes competencia con útiles de cocinero si aún no la tienes. Como parte de un descanso corto,...
- ▶ **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 adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- ▶ **Atleta sobresaliente:** Suma la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución en la que no lo uses aún. Cuando realizas un salto de longitud corriendo, la distancia que puedes cubrir aumenta tantos pies como tu modificador por Fuerza.
- ▶ **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.
- ▶ **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fadas, infernales y no muertos.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 11 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- Primer enemigo predilecto
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS