

# DUNGEONS & DRAGONS

Laios Touden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 9, Paladin 2

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

DargorMajere

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
16	

DESTREZA	+2
14	

CONSTITUCIÓN	+3
16	

INTELIGENCIA	+3
16	

SABIDURÍA	-1
9	

CARISMA	0
11	

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+7
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input type="radio"/> Inteligencia	+3
<input type="radio"/> Sabiduría	-1
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+7
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	+3
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+4
<input type="radio"/> Investigación	+3
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	-1
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	-1
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+4	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18	CA	+2	INICIATIVA	30	VELOCIDAD (PIES)
----	----	----	------------	----	------------------

Puntos de Golpe Máximos 103

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d10	ÉXITOS 000
	FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Kensuke	+8	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Paquete de explorador de mazmorras

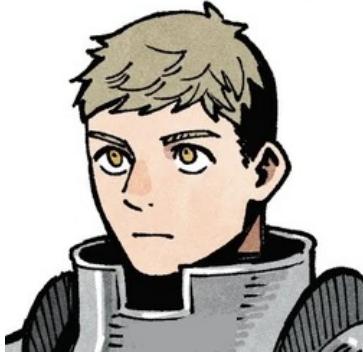
Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.
- **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
- **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.
- **Conoce a tu enemigo:** Si dedicas al menos 1 minuto a observar o interactuar, fuera de combate, a otra criatura, puedes obtener información de las características relativas a las tuyas (igual, inferior o mayor a ti): Fuerza, Destreza, Constitución, CA, PG, niveles totales de clase y niveles de clase de Guerrero.
- **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.
- **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.  
- 1 vez / descanso
- **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).  
- 5d8 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.
- **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infilar daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.
- **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.
- **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Cárisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Cárisma) veces por descanso largo.