

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

0

11

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +7
- Destreza +2
- Constitución +7
- Inteligencia +3
- Sabiduría -1
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +3
- Atletismo +7
- Engañar 0
- Historia +3
- Interpretación 0
- Intimidar +4
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina -1
- Naturaleza +3
- Percepción +3
- Perspicacia -1
- Persuasión 0
- Religión +3
- Sigilo +2
- Supervivencia -1
- Trato con Animales +3

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

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

EQUIPO

- Armadura de placas CA 18

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Guerrero Nivel 9

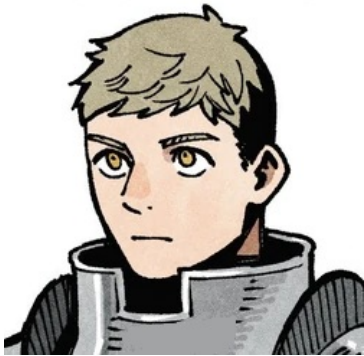
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Ataque en finta
- Conoce a tu enemigo
- Contraataque
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Indomable: 1 vez / descanso
- Parada
- Superioridad en combate: 5d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

Paladín Nivel 2

- Castigo divino
- Duelo
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Sentidos divinos

Dotés:

- Iniciado en la magia



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 fingir, 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 infligir 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 Carisma. 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 Carisma) veces por descanso largo.