

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+1

12

☒ Fuerza +5

☐ Destreza +1

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría -1

☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +1

☐ Arcanos 0

☒ Atletismo +5

☐ Engañar +1

☐ Historia 0

☐ Interpretación +1

☒ Intimidar +3

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +1

☐ Medicina -1

☐ Naturaleza 0

☒ Percepción +1

☒ Perspicacia +1

☒ Persuasión +3

☐ Religión 0

☐ Sigilo +1

☐ Supervivencia -1

☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 30/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, dracónico, goblin

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Espadón +5 2d6 +3 cortante
Maza +5 1d8 +3 contundente
Jabalina +5 1d6 +3 perforante
Lanza +5 1d6 +3 perforante
Ballesta ligera +3 1d8 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Paquete de Equipo - Paquete de explorador de mazmorras
- U. de Sanador
- Abrojos (bolsa de 20)
Mochila

2 Frascos de aceite

EQUIPO

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Crítico mejorado
- Defensa
- Tomar aliento

Dotes:

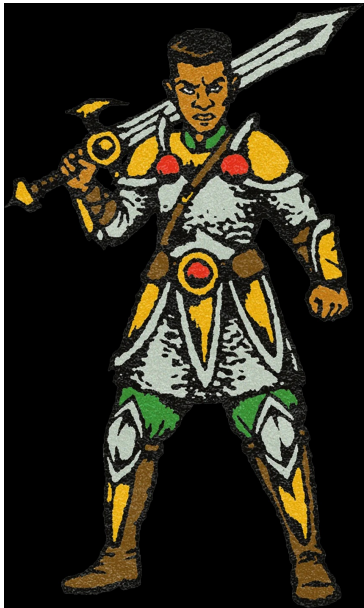
- Atacante salvaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

Sundar el Audaz (Lucas)

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Atacante salvaje: Una vez por turno, cuando tiras el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.
- ▶ 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
- ▶ Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- ▶ Defensa: Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ 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.

Un guerrero valiente e inquebrantable, Sundar el Audaz defiende con valentía a sus compañeros, al igual que el jugador de este luchador, Lucas Sinclair.

Para ajustar más a la ficha original, de 2024, se le asignaría la dote Duro

NOTAS ADICIONALES

RASGOS