

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +5
- Destreza +1
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría -1
- Carisma +1

HABILIDADES

- 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

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

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+5	2d6 +3 cortante
Maya	+5	1d8 +3 Contunden..
Jabalina	+5	1d6 +3 perforante
Lanza	+5	1d6 +3 perforante
Ballesta ligera	+3	1d8 +1 perforante

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Juegos, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, dracónico, goblin

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- 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

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Guerrero Nivel 3:

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

Dotes:

- Atacante salvaje

Sundar el Audaz (Lucas)

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

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

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 $10 + tu\ nivel\ de\ guerrero$. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS