



Copia de Rufus Wild

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 6, Rastreador 3, . Cazarrecompensas urbano. YUN

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Humano (alternativo)

Caótico maligno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +7
☐ Arcanos 0
☒ Atletismo +3
☒ Engañar +4
☐ Historia 0
☒ Interpretación +4
☒ Intimidar +8
☐ Investigación 0
☐ Juego de Manos +3
☐ Medicina +2
☐ Naturaleza 0
☒ Percepción +6
☒ Perspicacia +6
☐ Persuasión 0
☐ Religión 0
☒ Sigilo +11
☐ Supervivencia +2
☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 93

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+7	1d8 +3 perforante
Ballesta pesada	+7	1d10 +3 perforante
Ballesta ligera	+7	1d8 +3 perforante
Escopeta Ruptura	+7	2d4 +3 p.e. perfo.
Pistola renacentis.	+7	1d10 +3 Perforant.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Cuero tachonado CA 12
- Paquete de explorador de mazmorras
- 20 virotes 20 flechas
- 200 balas

EQUIPO

La primera cosa que hago en un lugar nuevo es tomar nota de las ubicaciones de todo lo valioso, o dónde podrían estar ocultas dichas cosas. Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Codicia. Haré todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (malvado)

IDEALES

Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.

VÍNCULOS

Cuando me enfrente a una elección entre el dinero y mis amigos, por lo general elijo el dinero.

DEFECTOS

Guerrero Nivel 6:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Espíritu de Lucha: 5 puntos de golpe temporales
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Rastreador Nivel 3:

- Azote de colosos
- Competencias multiclasa
- Defensa
- El cazador y la presa
- Entendimiento antiguo
- Estilo de combate
- Incansable
- Lanzamiento de conjuros
- Rastreador hábil
- Rival predilecto: Daño: 1d6 adicional
- Territorio conocido

Picaro Nivel 1:

- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Verga de ladrones

Dotes:

- Pistolero nato
- Pistolero ambidiestro
- Tirador de primera

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

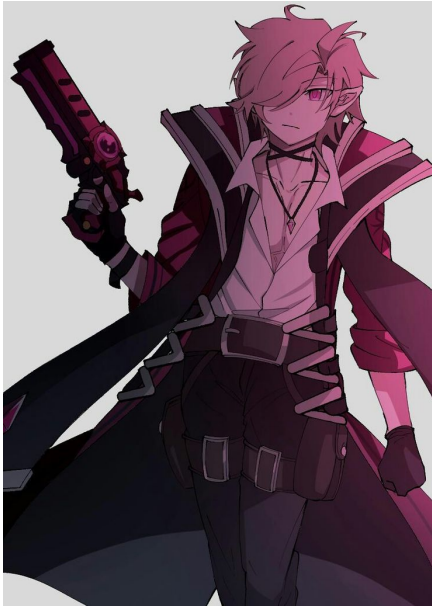
Competencias:

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

Idiomas:

Común, druidico,éfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Rufus es parte de una familia de Haros que por generaciones se han dedicado a ser guardianes de su dimensión. Siendo aún un niño, su padre era un famoso Cazarecompensas, estos eran los guerreros responsables de detener a los seres sombríos que querían escapar del Hades. Ante los ojos de Rufus, su padre era el mayor Héroe del mundo y un modelo a seguir.

Sin embargo, todos sus sueños fueron destrozados, el día que su padre fue a una misión al mundo de Aernas y terminó envolviéndose con una humana, por lo que dejó a Rufus por su cuenta y nunca más volvió al Hades. Esto traumatizó enormemente a Rufus, lo que lo transformó en un ser cínico y amargado, incapaz de confiar nuevamente en los demás. Por esto, él no cree en la amistad y detesta a quienes intenten acercarse a él, pretendiendo estar solo y no depender de nadie más. Para Rufus, la única persona en la que puede confiar es

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Pistolero nato:** Desde pequeño, estuve familiarizado con las armas de fuego, disparándole a las latas vacías de la calle con armas de juguete o practicando caza con tu padre en la montaña. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 4, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia ...

► **Pistolero ambidiestro:** Has perfeccionado la habilidad de luchar con armas en ambas manos, ya sea a distancia o en combate cuerpo a cuerpo, maximizando tu capacidad ofensiva. Obtienes los siguientes beneficios. Cuando realizas la acción de ataque con un arma cuerpo a cuerpo o de fuego, puedes usar tu acción adicional ...

► **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► **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

► **Espíritu de lucha:** Como acción adicional en tu turno puedes obtener ventaja en las tiradas de ataque con arma hasta el final del mismo turno. Si lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales.
- 5 puntos de golpe temporales

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► **Azote de colosos:** Tu tenacidad puede agotar incluso a los enemigos más poderosos. Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a $1d8$ si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.

► **Competencias multiclasa:** Cuando subes tu primer nivel en esta clase, si no es tu clase inicial, solo consigues algunas de las competencias iniciales.

► **Defensa:** Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

► **El cazador y la presa:** Consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección: Asesino de gigantes, Azote de colosos o Destructor de hordas.

► **Entendimiento antiguo:** A nivel 3, aprendes nuevos conjuros que la propia naturaleza te ofrece, aumentando tu capacidad para lanzar conjuros con mayor facilidad. Estos conjuros siempre están preparados y los puedes lanzar sin gastar espacio de conjuro. Cada conjuro tiene un uso que se recarga tras realizar un descanso ...

► **Estilo de combate:** A nivel 2, elige un estilo de combate a tu elección. No puedes coger la misma opción más de una vez. A nivel 10, puedes escoger otro estilo adicional que no hayas escogido anteriormente.

► **Incansable:** Como acción, puedes darte a ti mismo Puntos de golpe temporales iguales a $1d10 +$ tu modificador de Sabiduría. Puedes usar esta acción un número de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1) y recuperas estos usos tras un descanso largo. Además, si tienes un punto de cansancio, puedes ...

► **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Espacios de conjuro La tabla del explorador muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del mismo nivel que el...

► **Rastreador hábil:** Eres un rastreador y un superviviente incomparable, tanto en las tierras salvajes como tratando con peligros en tus viajes.

► **Rival predilecto:** puedes lanzar el conjuro Marca del cazador sin gastar espacios de conjuro y siempre lo tienes preparado, independientemente del número de conjuros conocidos que tengas.
- Daño $1d6$ adicional

► **Territorio conocido:** A nivel 3, puedes elegir un terreno favorito a tu elección. Mientras te encuentres en él, no te verás afectado por las condiciones climáticas del mismo ni se te podrá condicionar por terreno difícil, incluso si se lanza un conjuro que lo cause. Obtienes ventaja para realizar tiradas que involucre...

► **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional $1d6$

► **Jerga de ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germania. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

dinero dinero DINERO

Copia de Rufus wild

NOMBRE DEL PERSONAJE

Rastreador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 Encantar animal	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Golpe de Céfire	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Te mueves como el viento. Hasta que el conjuro termine, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad. Además, una sola vez, antes de la finalización del conjuro, puedes darte ventaja en una tirada de ataque de arma durante tu turno. Este ataque inflige un 1d6 de daño de fuerza adicionales si...						
<input type="checkbox"/>	1 Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.						
<input type="checkbox"/>	1 Marca del cazador	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						