



Ziben Windstreif

NOMBRE DEL PERSONAJE

Viajero 3

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Recuerdos de otro mundo Desmet

TRASFONDO

JUGADOR

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+3
16

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
+1
12

SABIDURÍA
+2
14

CARISMA
0
10

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+4
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+3
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+3
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+3
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA
15 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta de mano	+7	1d6 +3 perforante
Ballesta de mano	+7	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Paquete de explorador
1 **Poción de levitación**

> _*Permite levitar hasta 10 pies durante 1 minuto*

1 **Piedra de rayo**

> _*Convierte el daño de arma en rayo durante 1 minuto y añade 1d4 al daño*

1 **Poción de velocidad sobrehumana**

> _*Ventaja en pruebas de destreza durante 1 minuto*

1 **Poción de purificación**

> _*La comida y la bebida no mágicas es purificada y queda libre de veneno y enfermedad*

1 **Raciones de comida**

> _*Raciones para 3 días*

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano

Idiomas:

Común, Élfico, Dracónico y Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Me esfuerzo por encajar en este mundo, pero siempre me siento como un extraño.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Destino. Me llegaron estos recuerdos por una razón, y debo descubrir cuál es.

IDEALES

Un objeto que no es de este mundo es la clave de mi conexión con este lugar.

VÍNCULOS

Me obsesiona con encontrar respuestas sobre mi viaje, incluso si eso pone en peligro a otros.

DEFECTOS

viajero Nivel 3:

- Astuto
- Competencias
- Conexión primigenia
- Conjuros del Sendero del viento
- Estilo de pelea
- Golpe de vendaval 1d6 de daño de fuerza
- Lanzamiento de conjuros
- Marcador de presas: 1d6 de daño adicional
- Paso con el viento
- Tiro con arco
- Viajero experto

Dotes:

- Experto en ballestas

Rasgos personalizados:

- Pasiva - Presencia inquebrantable



APARIENCIA

•
1 **Brisa Errante: La voz del otro Mundo** 1
1--1

> _*Ziben nació en el Valle del Loto, una región marcada por el orden, la disciplina y una cultura centrada en la resistencia y el deber. Desde muy joven, estuvo rodeado de entrenamiento riguroso, ceremonias solemnes y estructuras imponentes diseñadas para moldear a los ciudadanos en guardianes del equilibrio.*_

> _*Pero Ziben nunca encajó. Mientras otros niños soñaban con unirse a la Hermandad del Loto o con participar

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Experto en ballestas:** Ignora la propiedad "recarga" de las ballestas con las que eres competente. Estar a 5 pies o menos de una criatura hostil no te causa desventaja en las tiradas de ataque a distancia. Tras atacar con arma a 1 mano, puedes utilizar tu acción adicional para atacar con una ballesta de mano que sujetes.

► **Astuto:** Escoges una pericia en una habilidad entre: Trato con animales, Atletismo, Historia, Perspicacia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo o Supervivencia. Además, aprendes dos nuevos idiomas a tu elección.

► **Competencias:** El viajero obtiene las siguientes competencias.

► **Conexión primigenia:** Puedes concentrar tu atención mediante las interconexiones de la naturaleza. Aprendes conjuros extra cuando llegas a ciertos niveles en esta clase si no los conocías ya. Como se muestra en la tabla de conjuros de Conciencia primigenia. Estos conjuros no cuentan para el número de conjuros que el...

► **Conjuros del Sendero del viento:** Cuando eliges este arquetipo en el nivel 3, aprendes el truco prestidigitación, pero solo puedes utilizarlo para Crear corrientes suaves de aire, Simular olores pasajeros transportados por el viento. Hacer que tu voz parezca susurrar a través del aire. Estos efectos no tienen impacto mecánico...

► **Estilo de pelea:** En el nivel 2 adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.

► **Golpe de vendaval:** Mientras estás concentrado en un conjuro, una vez por turno cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el objetivo sufra daño adicional y debe realizar una TS de Fuerza contra tu CD de conjuros. Si el objetivo es enorme o más grande, salva automáticamente. Si falla...
- 1d6 de daño de fuerza

► **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...

► **Marcador de presas:** A partir del nivel 1, cuando golpeas a una criatura con un ataque, puedes usar tu acción adicional para marcarla como tu presa durante 1 minuto. Mientras la marca esté activa, debes mantener concentración como si se tratara de un conjuro. La marca termina antes si tu concentración acaba o si deci...
- 1d6 de daño adicional

► **Paso con el viento:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma durante tu turno, puedes usar tu acción adicional para teletransportarte a un espacio desocupado que se encuentre a 10 pies o menos de esa criatura al momento del impacto. Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bonifica...

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

► **Viajero experto:** Eres un viajero experto y un superviviente incomparable, tanto en las tierras salvajes como tratando con peligros en tus expediciones. Obtienes el beneficio de Astuto y obtienes beneficios adicionales cuando llegas a nivel 6 y 10 en esta clase

► **Pasiva - Presencia inquebrantable:** Posees un gran control corporal, entre las cosas que puedes lograr es que tu cuerpo no revele tus intenciones, puedes evitar mostrar miedo, cansancio o puedes hacer que tu cuerpo cierre heridas sin dejar marcas.

Ziben Windstreif

NOMBRE DEL PERSONAJE

viajero

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3

000

NIVEL 2

0

NIVEL 3

0

NIVEL 4

0

NIVEL 5

0

CONJUROS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruca	Prestidigitación	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear báratja o ilusión menor.						
<input type="checkbox"/>	1 Buenas bayas	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerase una bayá, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
<input type="checkbox"/>	1 Caída de pluma	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
<input type="checkbox"/>	1 Golpe de Céfiro	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 infinge un 1d8 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.						