

lori
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guardián 8, Artifice 3

CLASE Y NIVEL

La Bendición de los Muert... Revelblacking

TRASFONDO

JUGADOR

Goliat

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +8
 - Destreza +2
 - Constitución +7
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +1
 - Carisma -1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +6
 - Arcanos +1
 - Atletismo +8
 - Engañar -1
 - Historia +1
 - Interpretación -1
 - Intimidar +3
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +1
 - Naturaleza +1
 - Percepción +1
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +3
 - Religión +5
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 118

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Hacha de Leviatán +8 1d12 +5 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

- Gabardina CA 12
- Herramientas de Tortura
- Herramientas de manitas
- Cuerda de Enmarañar

Me gusta atormentar a los espíritus malignos

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sin sentimientos duros: es solo un trabajo. Algunos de estos Espíritus son criminales o peores por lo que deberían ser esclavizados

IDEALES

Nadie es dueño de su vida, en especial los débiles.

VÍNCULOS

Este trabajo me ha hecho insensible al sufrimiento de los demás. No puedo confiar en nadie, y puedo emocionarme demasiado cuando veo una nueva víctima y no puedo callarme.

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Armadura de bandas, Armadura de placas, Escudo, Espada corta, Espada larga, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Herramientas de manitas, Herramientas de Tortura

Idiomas:

Común y gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Goliat:

- Resistencia de piedra
- Constitución fuerte
- Nacido de la montaña

Guardián Nivel 8:

- Ataque adicional
- Ataque giratorio
- Competencias
- Crucifixión
- Elemento predilecto
- Equilibrium
- Fortaleza elemental
- Implementación de elementos.
- Improvisador habilidoso
- Incremento de puntos de golpes
- Juramento Solemne
- Mega Explosión
- Mejora de características
- Supremacía en combate
- velocidad Extrema
- viento cortante
- voluntad
- Éter

Artifice Nivel 3:

- Arma Mejorada: +1 a las tiradas de ataque y daño
- Armadura Arcana
- Arreglos Mágicos
- Conjuros de Armero
- Despejantes
- Herramientas del oficio
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 4 //
- Objetos imbuidos: 2
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Modelos de Armadura
- Replicar objeto Mágico
- Tiro de Repetición

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

lori es un Goliat de Las montañas del Norte, comenzó siendo sepulturero como el resto de su familia pero él tenía algo especial y único, su don es hablar y ver a los espíritus y según los rumores también tiene el poder de invocarlos pero solo son eso, rumores. lori era muy conocido dichos rumores que se murmuraban y en un momento llegaron a los oídos de los sabios del pueblo, quienes mandaron buscar a lori y lo llevaron al templo, los viejos le platicaron sobre una profecía "El guardián de los espíritus llegará de donde menos se lo puedan imaginar, su conexión con el más allá desde su infancia fue de esperar, por su gran voluntad es que en alto su nombre pondrá para la nueva leyenda ser, tropezará y caerá pero es quien traerá equilibrio al mundo terrenal y espiritual" los sabios desde el inicio tuvieron sus sospechas pero ahora podían confirmar que se refiere a lori, después de pensarlo un poco y hablarlo con su familia, aceptó su destino y los sabios convirtieron a lori en El guardián de los espíritus de manera oficial, recibiendo así el guantelete de las cadenas espectrales y la pala.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Resistencia de piedra:** Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para lanzar un d12. Agrega tu modificador de Constitución al número obtenido y reduce el daño en ese total. Después de usar este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termine un descanso corto o largo.
- ▶ **Constitución fuerte:** Cuentas como un tamaño más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ **Nacido de la montaña:** Estás aclimatado a gran altitud, incluidas elevaciones superiores a 20,000 pies. También estás naturalmente adaptado a los climas fríos, como se describe en el capítulo 5 del Manual del Dungeon Master.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Ataque giratorio:** Cuando te encuentres rodeado de 2 enemigos o más que estén a 5 pies o menos, puedes realizar un ataque giratorio golpeando todos a la vez. No puedes volver a usar este rasgo después de un descanso largo o corto.
- ▶ **Competencias:** Como guardián, tienes las siguientes competencias:
 - ▶ **Crucifixión:** Requisitos: Tener la Espada Legendaria gastar 5 puntos de voluntad para realizarlo. Cuando el oponente quede a 5 puntos de golpe o menos, unas cadenas emergerán del suelo que lo sujetarán de todas sus extremidades, luego lo atarán para elevarlo hacia una cruz de energía que aparecerá atrás de ...
 - ▶ **Elemento predilecto:** Naciste bajo una constelación elemental bendecida por algún sabio o por algún extraño acontecimiento de la vida tuviste un elemento.
 - ▶ **Equilibrium:** Naciste bajo el símbolo del cambio y del equilibrio
 - ▶ **Fortaleza elemental:** Tu espíritu se ha vinculado a tu elemento predilecto, a tal grado que cuando vayas a hacer una tirada de salvación que se vincule a tu elemento, en el caso de que falles solo sufres la mitad del daño, si tienes éxito no recibes daño alguno.
 - ▶ **Implementación de elementos:** Los sabios te han enseñado a como usar tu elemento predilecto a tu favor. Como acción adicional, puedes implementar el elemento predilecto que tienes a tu arma o puños para ocasionar daño elemental. El daño incrementa igual a tu modificador de competencia.
 - ▶ **Improvisador habilidoso:** Tienes un bonificador de +2 a la tirada de ataque cada vez que uses un arma improvisada.
 - ▶ **Incremento de puntos de golpes:** Tu vitalidad incrementa exponencialmente.
 - ▶ **Juramento Solemne:** Solo unos pocos pueden obtener dicho poder en este mundo, donde la muerte es pan de cada día y perdonar al enemigo es algo imposible.
 - ▶ **Mega Explosión:** Puedes gastar x puntos de voluntad para realizar Mega Explosión Mega explosión: Como acción, tus puños se imbuen de la energía cósmica del universo, generando una onda expansiva a un radio de 5 pies x cada puntos de voluntad gastado. Las criaturas afectadas deberán realizar una tirada de salvac...
 - ▶ **Mejora de características:** Cuando alcanzas el Nivel 4 y nuevamente en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de habilidad de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de habilidad de tu elección en 1. Como es normal, no puedes aumentar una puntuación de habilidad por encima de 20 usando esta...
 - ▶ **Supremacía en combate:** Eres un experto y hasta innovador a la hora de luchar. Escoge una de las siguientes opciones. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.
 - ▶ **Velocidad Extrema:** Técnica de velocidad.
 - ▶ **Viento cortante:** El poder del viento se combina con tu energía y realiza un azote fuerte contra los enemigos.
 - ▶ **Voluntad:** Los sabios han sacado lo mejor de ti, has llevado tu entrenamiento más allá descubriendo lo que puede moldear la voluntad del destino e incluso de los dioses.
 - ▶ **Éter:** El quinto elemento.
 - ▶ **Arma Mejorada:** Objeto: un arma sencila o marcial Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
- +1 a las tiradas de ataque y daño
 - ▶ **Armadura Arcana:** gracias a tus actividades con la metalurgia, las armaduras han llegado a ser un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que lleves puesta en Armadura Arcana, siempre que tengas a mano herramientas de herrero. Obtienes los siguientes beneficios mientras la llevas puesta...
 - ▶ **Arreglos Mágicos:** Has aprendido a inyectar una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta característica, tienes que tener a mano herramientas de ladrón o de artesano. Después, toca un objeto no mágico diminuto como acción y otórgale una de las siguientes propiedades mágicas a tu elección: El objeto emi...
 - ▶ **Conjuros de Armero:** Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de armero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artifice, pero no cuentan para el total de conjuros de artifice que preparas.
 - ▶ **Despejamentos:** Objeto: una armadura o una túnica El objeto imbuido puede enviar una descarga a su portador que le permitirá centrar su mente. El objeto tiene 4 cargas. Si el portador falla una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, puede usar su reacción para gastar 1...
 - ▶ **Herramientas del Oficio:** Obtienes competencia con armaduras pesadas. También obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia con herramientas, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

lori
NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice
CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia
CARACTERÍSTICA MÁGICA

13
CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5
BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 3 000	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS 2 PREPARADOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
---------------------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
<p>Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.</p>						
	Truco <u>Moldear la Tierra</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
<p>Elige un fragmento de barro o tierra que puedas ver, se encuentre dentro del alcance y quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularlo de una de las formas siguientes: Si eliges una zona de tierra suelta, podrás excavarla instantáneamente, desplazarla sobre el suelo y depositarla ...</p>						
	Truco <u>Puños de Piedra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
<p>Transformas tus puños en piedra dura. Puedes usar una acción para realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con estos puños. Con un impacto, el objetivo recibe 1d6 de daño contundente + tu modificador de lanzamiento de conjuros.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
<p>Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
<p>Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.</p>						