

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-2

6

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-2

6

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

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

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +2 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 113

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+8	1d12 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- EQUIPO
- Escudo atmosférico CA +4
 - Armadura de la corteza CA 14

RASGOS DE PERSONALIDAD

Combativo: Siempre estoy listo para entrar en acción y enfrentar cualquier desafío en el campo de batalla. Mi naturaleza combativa me impulsa a buscar la confrontación y a no retroceder ante la adversidad. **Impulsivo:** Actúo antes de pensar en situaciones tensas o emocionantes. Mi impulso me lleva a tomar decisiones rápidas y a veces arriesgadas en el calor del momento. **Leal:** Soy un aliado leal y confiable para aquellos a quienes respeto y con los que lucharé.

IDEALES

Honor en el Combate: Creo en la importancia del honor en la lucha. No tolero tácticas sucias o cobardes, y siempre enfrento a mis enemigos de manera justa y directa. El combate debe ser un campo de honor donde los más fuertes prevalezcan. **Protección del Equipo:** Mi deber es proteger a mis

VÍNCULOS

Vínculo con Jin woo: Siento una profunda lealtad hacia Sung Jin woo, mi maestro y quien me convocó como sombra. Estoy dispuesto a protegerlo a toda costa y seguir sus órdenes sin cuestionar. **Vínculo de Compañerismo:** He forjado fuertes lazos de amistad con mis compañeros de aventuras. Sus

DEFECTOS

Impulsividad Descontrolada: Mi naturaleza impulsiva puede llevarme a actuar sin pensar en las consecuencias. A veces, mi impulso me mete en problemas y me hace tomar decisiones arriesgadas. **Rivalidad Competitiva:** Mi deseo de ser el mejor a veces se convierte en una rivalidad competitiva con

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:
Común

- Sombra**
- Visión en la oscuridad
 - Descanso del más allá
 - No-Muerto
 - Idiomas
 - Acechador Sombrio
 - Arrebatar vida
 - Pseudo Fase Corpórea
 - Super Sensibilidad Solar
- Guerrero Nivel 10:**
- Acción súbita: 1 vez / descanso
 - Ataque adicional: 2 ataques
 - Durabilidad brutal
 - Estilo de lucha adicional
 - Fuerza bruta
 - Indomable: 1 vez / descanso
 - Invencible
 - Protección
 - Rápida recuperación
 - Tomar aliento

Iron

NOMBRE DEL PERSONAJE

Iron es una figura imponente y poderosa. Su forma, una sombra corpulenta con un brillo azul tenue, lleva consigo la presencia de un guerrero formidable. Viste una armadura que refleja su apariencia en vida, con detalles y ornamentación que atestiguan su habilidad en el combate. Su armadura, desgastada por la batalla, emite un aura misteriosa y sombría. Aunque está corroída por la oscuridad que lo transformó en una sombra, todavía conserva la forma y las características que solía tener. Un hacha de batalla, con un filo oscuro y un aura similar a la suya, descansa en su mano, lista para enfrentar cualquier desafío. Los ojos de Iron brillan con la misma luminosidad azulada, revelando su esencia no-muerta y su conexión con las energías oscuras que lo mantienen en pie. A pesar de su aspecto, su postura y expresión denotan su naturaleza leal y su compromiso con la protección de aquellos a quienes sirve. En resumen, Iron es una figura enigmática y poderosa, un recordatorio constante de su pasado como guerrero y su transformación en una sombra leal y combativa. Su apariencia evoca respeto y temor a partes iguales, y su presencia no pasa desapercibida en cualquier escenario. Su brillo azul crea un aura de misterio que captura la atención y sus ojos luminosos reflejan su fidelidad inquebrantable hacia su maestro y sus compañeros.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en condiciones de luz tenue a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris. Si ya poseías "Visión en la oscuridad" en tu vida pasada, la distancia aumenta por otros 60...
- ▶ **Descanso del más allá:** Cuando tomes un descanso prolongado, debes permanecer al menos cuatro horas completamente inmóvil en un estado de reposo. Eres completamente consciente en este estado e indistinguible de un cadáver (o similar) cualquiera a menos que seas adivinado por medios mágicos como, Sentido Divino o Detectar...
- ▶ **No-Muerto:** Se te considera una criatura de tipo "No-Muerto" la cual reemplaza tu tipo de criatura anterior. No necesitas comer, dormir ni respirar. Eres inmune al daño por veneno además de al estado "Envenenado" y tienes resistencia al daño necrótico.
- ▶ **Idiomas:** Dominas el Abisal y los idiomas que conocías en vida.
- ▶ **Acechador Sombrío:** Desde las sombras reinas absoluto. Siempre que te encuentres en penumbra u oscuridad, reduces todo el daño por ácido, frío, fuego, relámpago, trueno, contundente, perforante y cortante recibas en 4. Por cada 10 niveles que poseas en una clase, el daño reducido aumenta en 2.
- ▶ **Arrebatador Vida:** Cuando impactes un ataque cuerpo a cuerpo, puedes infligir 1d8 puntos de daño necrótico adicional a tu objetivo. Cuando lo hagas, puedes añadir el resultado del daño adicional a la siguiente tirada de ataque o prueba de característica que realices hasta el final de tu siguiente turno o hasta q...
- ▶ **Pseudo Fase Corpórea:** Tu cuerpo no es del todo sólido. Puedes moverte junto con cualquier equipamiento que transportes por cualquier espacio de hasta 1 pulgada ignorando las reglas de "Apretar". También, eres inmune a ser "Agarrado" y "Petrificado".
- ▶ **Super Sensibilidad Solar:** Eres vulnerable al daño radiante. Además, siempre que comiences un turno expuesto a un área de luz solar debes realizar una tirada de salvación de Constitución dificultad 15 o quedar incapacitado por el resto del turno.
- ▶ **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
- ▶ **Durabilidad brutal:** A partir del nivel 7, tu dureza te permite ignorar ataques que devastarían a otros. Siempre que realices una tirada de salvación, tira 1d6, suma el dado al total de tu tirada de salvación. Si aplicas este bonificador a una tirada de salvación contra muerte aumenta el total a 20 o más, obtienes 1...
- ▶ **Estilo de lucha adicional:** En el nivel 10, puedes elegir una segunda opción de la función de clase Estilo de lucha.
- ▶ **Fuerza bruta:** A partir del 3er nivel puedes golpear con tus armas con una fuerza especialmente brutal. Cada vez que golpeas con un arma con la que eres competente e infliges daño, el daño del arma aumenta en una cantidad basada en tu nivel en esta clase, como se muestra en la tabla de daño adicional bruto. Ad...
- ▶ **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.
- 1 vez / descanso
- ▶ **Invencible:** En el nivel 10, cada vez que uses tu rasgo Indomable para una tirada de salvación, puedes elegir tener éxito en su lugar.
- ▶ **Protección:** Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no eres tú y que se encuentre a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponente desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.
- ▶ **Rápida recuperación:** En el nivel 3, puedes usar tu habilidad Segundo aliento como reacción, en lugar de una acción adicional. Además, recuperas la máxima cantidad del dado de segundo aliento, en lugar de tirar el dado.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Iron

NOMBRE DEL PERSONAJE

Libro de conjuros

CLASE SORTÍLEGA

Fuerza

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Duelo forzado</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V
Si el objetivo falla una TS de Sabiduría, se enfrenta obligada a ti en un duelo. Tendrá desventaja en los ataques contra otras criaturas que no seas tú y debe superar una TS de Sabiduría para alejarse más de 30 pies de ti. El conjuro acaba es atacada por un aliado tuyo o si atacas a otra criatura.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	10 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran todo al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Ojo arcano</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Conocer las leyendas</u>	Adivinación	10 minutos	Instantáneo	Personal	V, S, M
Proporciona un resumen del conocimiento popular sobre una persona, lugar u objeto nombrado: relatos actuales, historias olvidadas o incluso un saber secreto poco conocido. Sólo consigues información si tiene una importancia legendaria. La información es precisa pero puede usar lenguaje figurativo.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Escudriñar</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Elige una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Debe hacer una TS de Sabiduría, modificada según lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si falla, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escuchar.						