



Guerrero 4  
CLASE Y NIVEL

Criminal  
TRASFONDO

toponan  
JUGADOR

Aegjs  
NOMBRE DEL PERSONAJE

genasi de hielo  
ESPECIE

Caótico neutral  
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+4

18

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

0

11

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +2
  - Destreza +6
  - Constitución +6
  - Inteligencia +1
  - Sabiduría +1
  - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias +4
  - Arcanos +1
  - Atletismo +2
  - Engañar +2
  - Historia +1
  - Interpretación 0
  - Intimidar 0
  - Investigación +1
  - Juego de Manos +2
  - Medicina +1
  - Naturaleza +1
  - Percepción +1
  - Perspicacia +1
  - Persuasión 0
  - Religión +1
  - Sigilo +4
  - Supervivencia +1
  - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 44

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+4	1d8 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Escudo con pinch..	+6	1d6 +4 Perforante
Escudo con pinch..	+6	1d6 +4 Perforante

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Set de juego

**Idiomas:**

común.....

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- Escudo con pinchos CA +2
- Pack de explorador
- Anillo de la venganza: ventaja en TS para asustado. 4 cargas y recupera 1d4+1 cada descanso largo. Inmediatamente después de que un atacante a 30 pies de ti haga daño a una criatura, puedes usar tu reacción para gastar una carga y forzar al atacante a hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, el atacante recibe daño de fuerza igual al daño que acaba de infligir. En una salvación exitosa, toma la mitad de daño. El portador recibe puntos temporales iguales al daño infligido.

55 Po

Con Pie helado puedo congelar a un enemigo para capturarlo cuando le quede poca vida

- Moneda de vieja para posada
- Máscara de gas mejorada by copérmico con filtro y 2 extra duración por filtro de 1 hora

**EQUIPO**

**genasi de hielo:**

- Edad
- Idiomas
- Visión en la oscuridad
- Resistencia al frío
- Llamar a la escarcha

**Guerrero Nivel 4:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Defensa
- El frío es parte de ti
- Tomar aliento
- Vínculo glacial

**Dotes:**

- Maestro en escudos

**RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Maduran igual que los humanos, pero viven un poco más gracias a su ascendencia elemental. alcanzan los 120 años de vida.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y primordial. El primordial es un lenguaje gutural, lleno de sílabas duras y consonantes duras.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Resistencia al frío:** Ganas resistencia al frío
- ▶ **Llamar a la escarcha:** Mientras estes desarmado, haces crecer una capa de hielo y escarcha sobre tu cuerpo que se endurece formando una armadura. Tu clase de Armadura sin armadura es  $(18 + \text{tu Mod de Destreza})$ . Si te pones una armadura mientras esta habilidad está activa la armadura de hielo se romperá, tomando un larg...
- ▶ **Maestro en escudos:** Al atacar en tu turno, puedes usar una acción adicional para empujar a una criatura hasta a 5 pies de ti con tu escudo. Añade tu CA del escudo a las TS de Destreza contra efectos que te tienen como objetivo. Usa tu reacción para no recibir daño al tener éxito en una TS de Des, en lugar de la mitad.
- ▶ **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
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **El frío es parte de ti:** Tu temperatura corporal empieza a disminuir haciendo visible tus habilidades. Te sientes más cómodo en climas fríos y no te afectan negativamente los ambientes fríos. Aprendes a lanzar el truco rayo de escarcha. La Carisma es tu característica para lanzar conjuros, ya que extraes tu magia del frío...
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a  $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$ . Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- ▶ **Vínculo glacial:** Puedes hacer un ritual que crear un enlace mágico en un arma o escudo a tu disposición. Realizas el ritual a lo largo de 10 minutos mientras el arma o escudo esté a tu alcance. Al finalizar el ritual tocas el objeto creando un vínculo con él. Una vez te hayas enlazado a un arma o un escudo y mien...

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS

Aegis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero Invernal

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Moldear el Agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo 1 hora	30 pies	S
Elige una zona de agua situada dentro del alcance, que puedas ver y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Mueves o cambias cómo fluye el agua de forma instantánea, hasta 5 pies en la dirección que prefieras. Este movimiento no tiene l...						
Truco	<u>Pie helado</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	30 pies	V, S
Haces que se forme una escarcha espesa alrededor de los pies de una criatura para inmovilizarla. Elige una criatura que pueda ver dentro del alcance que esté tocando un piso u otra superficie. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar congelada en la superficie.						
Truco	<u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						