



Levaine

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 16

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Dueño de Mirai

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

zwobus

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +10  
☐ Destreza +1  
☒ Constitución +6  
☐ Inteligencia +5  
☐ Sabiduría +1  
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1  
☐ Arcanos +5  
☒ Atletismo +10  
☐ Engañar 0  
☐ Historia +5  
☐ Interpretación 0  
☒ Intimidar +5  
☐ Investigación +5  
☐ Juego de Manos +1  
☐ Medicina +1  
☐ Naturaleza +5  
☐ Percepción +1  
☒ Perspicacia +6  
☒ Persuasión +5  
☐ Religión +5  
☐ Sigilo +1  
☐ Supervivencia +1  
☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 111

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

Gente. Estoy comprometido con la gente que me importa, no con un ideal (Neutral)

IDEALES

Me vengaré de las malvadas fuerzas que destruyeron mi lugar de trabajo y arruinaron mi estilo de vida.

VÍNCULOS

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE Levaine BONIF. +13 DAÑO/TIPO 2d6 +8 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de la Flama CA 18
- Relic con Símbolo de la Llama

EQUIPO

Guerrero Nivel 16:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 3 ataques
- Ataque de derribo
- Carga arcana
- Golpe sobrenatural
- Indomable: 2 veces / descanso
- Lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Magia de batalla
- Tomar aliento
- Técnica Superior

Dotes:

- Lanzador en combate

RASGOS Y ATRIBUTOS

Levaine

NOMBRE DEL PERSONAJE

Una altura promedio, con cuerpo esbelto y entrenado, cabello rojizo largo finalizado en una cola de caballo; suele llevar ropas oscuras encima.

APARIENCIA



APARIENCIA

Levaine origen

Levaine pertenecía a una Casa Noble de Suo Registrado, pero desde joven siempre deseo ser un Aventurero y viajar por el mundo, consiguiendo renombre, fama y poder, pero debido al peso de su apellido no se le fue posible en un inicio aventurarse mas alla de los terrenos de su Padre, quien siempre le enseñaba sobre el Negocio Familiar y como debe comportarse un Noble, pero el jamas le dio demasiada importancia al punto de escaparse de las lecciones.



HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **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.  
- 3 ataques
- ▶ **Ataque de derribo:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe realizar una TS de Fuerza. Si falla, es derribado.
- ▶ **Carga arcana:** En nivel 15, ganas la habilidad de teletransportarte con tu Acción Súbita a un espacio desocupado que esté hasta a 30 pies de distancia y que puedas ver. Puedes teletransportarte antes o después de la acción adicional.
- ▶ **Golpe sobrenatural:** En nivel 10 aprendes cómo hacer que los golpes de tu arma disminuyan la resistencia de una criatura a tus conjuros. Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, dicha criatura tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que realice en contra de un conjuro que lances antes del fin.
- ▶ **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.  
- 2 veces / descanso
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** obtienes la capacidad de lanzar trucos y conjuros de la lista de conjuros de mago. Tu aptitud mágica es la inteligencia. Según el nivel, algunos de los conjuros conocidos deben ser de abjuración o evocación. Puedes cambiar un conjuro conocido cada vez que subes de nivel.
- ▶ **Ligadura de arma:** A nivel 3 aprendes un ritual que crea un lazo mágico entre ti y un arma. Realizas el ritual a lo largo de 1 hora, que puede transcurrir en un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante todo el ritual, en cuyo final tocas el arma y forjas el lazo. Una vez que te hayas enlazado a un a...
- ▶ **Magia de batalla:** A partir del nivel 7 cuando usas tu acción para lanzar un truco, puedes hacer un ataque con un arma como acción adicional.
- ▶ **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.
- ▶ **Técnica Superior:** Aprendes una maniobra del Maestro de batalla y obtienes un dado de superioridad (ds). Recuperas su uso tras terminar un descanso corto o largo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Levaïne

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero arcano

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

CONJUROS

11

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
	Truco 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 baratija o ilusión menor.						
<input type="checkbox"/>	1 Identificar	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 afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	2 Detectar pensamientos	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Ver invisibilidad	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.						
<input type="checkbox"/>	3 Acelerar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 Clarividencia	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	5000 pies	V, S, M
Creas un sensor invisible en una ubicación conocida u obvia (detrás de una puerta, o en una esquina) que esté hasta a 1 milla. Al lanzar el conjuro y como acción, puedes elegir ver o escuchar como si estuvieras en ese lugar. Una criatura que pueda verlo (con ver lo invisible) verá un orbe de luz.						
<input type="checkbox"/>	3 Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	3 Levantar maldición	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						
<input type="checkbox"/>	3 Paso Atronador	Conjuración	1 acción	Instantáneo	90 pies	V
Te teletransportas a un espacio desocupado que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Inmediatamente después de que desaparezcas, suena un estruendoso bum y todas las criaturas situadas a 10 pies o menos del espacio que abandonas deberán hacer una tirada de salvación de Constitución, r...						