DUNGEONS & DRAGONS

Guerrero 3	Orden de los primeros Fo...	SCUMMY
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Jumex		
NOMBRE DEL PERSONAJE		
Forjado	Legal bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+2 (15)
DESTREZA	+2 (15)
CONSTITUCIÓN	+2 (14)
INTELIGENCIA	+1 (13)
SABIDURÍA	0 (10)
CARISMA	0 (10)

☒	Fuerza	+4
○	Destreza	+2
☒	Constitución	+4
○	Inteligencia	+1
○	Sabiduría	0
○	Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒	Acrobacias	+4
☒	Arcanos	+3
☒	Atletismo	+4
○	Engañar	0
○	Historia	+1
○	Interpretación	0
○	Intimidar	0
○	Investigación	+1
○	Juego de Manos	+2
○	Medicina	0
○	Naturaleza	+1
○	Percepción	0
○	Perspicacia	0
○	Persuasión	0
○	Religión	+1
○	Sigilo	+2
☒	Supervivencia	+2
○	Trato con Animales	0

HABILIDADES

10 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

INSPIRACIÓN

+2 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+4	1d6 +2 perforante
Espada corta	+4	1d6 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Siempre soy educado y respetuoso. Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situación es de combate. Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir Aún daría mi vida por las personas con las que serví.

VÍNCULOS

Tengo poco respeto por cualquiera que no sea un guerrero probado en batalla.

DEFECTOS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Espada corta, Espada larga, Herramientas de herrero, Set de juego

Idiomas:
Comun, traductor universal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de bandas CA 17
- Herramientas de artesano
- Herramientas de herrero

EQUIPO

Forjado:
- Características
- Alineamiento
- Resilencia
- Vigilancia de centinela
- Protección integrada
- Diseño especializado

Guerrero Nivel 3:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Combate con dos armas
- Lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.1.11

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Jumex

NOMBRE DEL PERSONAJE

Robot que usa una vata para cubrir su torso

APARIENCIA

APARIENCIA

Fue hecho por los ultimos magos humanos que quedaban en esta tierra, parte de los primeros robots o forjados en esta tierra y de los muy pocos que siguen activos. Sus hermanos consistian de miles y miles de forjados pero debido a que la gran mayoria se alimentaban de la magia de los humanos, la gran mayoria se apagaron con la extincion de los humanos, solo algunos cuantos forjados permanecen, solamente los que tenian su propia fuente de poder como Jumex que es alimentado por una tormenta que su creador habia capturado en una botella. Desde la extincion de sus creadores, se la ha pasado navegando estas tierras como un mercenario con un ligero sentido de justicia.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Características: Tu Constitución se incrementa en 2 y cualquier otra habilidad se incrementa en 1
- Alineamiento: Normalmente los forjados son neutrales.
- Resilencia: Posees ventaja en tiradas salvadoras contra veneno y posees resistencia al daño por veneno. No necesitas comer, beber o respirar. Eres inmune a la enfermedad. No necesitas dormir y los conjuros de dormir no te afectan.
- Vigilancia de centinela: Cuando tomas un descanso largo debes permanecer al menos seis horas en estado inactivo. en ese estado puedes ver y oir.
- Protección integrada: Tu cuerpo posee capas defensivas que pueden mejorarse con armadura: Ganas +1 a la Clase de Armadura. Sólo puedes ponerte armadura en la que seas competente. Tardas una hora en incorporar la armadura a tu cuerpo y otra hora en quitarla. Mientras vivas tu armadura no se puede quitar de tu ...
- Diseño especializado: Posees competencia en una habilidad y en un tipo de herramientas.
- 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
- Combate con dos armas: Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.
- 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...
- 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.

RASGOS

Tiene dos hechizos que puede usar alv

NOTAS ADICIONALES

© 2025 - Nivel20 v2.1.11

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Jumex	Magia	Inteligencia	11	+3

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
Truco		Agarre electrizante	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).							
Truco		Atracción del Relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Creas un látigo de energía de relámpago que golpea a una criatura de tu elección que puedas ver a 15 pies o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y luego recibirá 1d8 de daño de relámpago si está a 5 pies ...							
Truco		Atracción del relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	15 pies	V
Creas un látigo imbuido de la energía del relámpago que golpea a una criatura. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza. De lo contrario, será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y justo después, recibirá 1d8 de daño de relámpago si esta a 5 pies o menos de ti.							
Truco		Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.							
☐	1	Flashbang	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V
Haz un ataque de conjuro a distancia contra una criatura. En un impacto, el objetivo sufre 2d4 puntos de daño radiante ademas de ser cegado y ensordecido hasta el final de su siguiente turno. El daño aumenta 1d4 por cada nivel por encima de 1.							
☐	3	Explosion Estática	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, M
Marcas a una criatura con un arco eléctrico. Elije mantener el conjuro para aumentar su daño o activarlo con una acción adicional. Inflige 4d6 + "Daño por turno mantenido" de daño por relámpago en una esfera de 25 pies a todas las criaturas. TS de Destreza, mitad de daño en un éxito.							
☐	3	Flecha de relámpago	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu próximo ataque a distancia inflige 4d8 puntos de daño por electricidad (o la mitad si fallas) en lugar del daño normal. Cada criatura a 10 pies del objetivo debe realizar una TS de Destreza y sufrir 2d8 de daño si la supera, la mitad si falla. Todo daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 3.							
☐	3	Llamar al relámpago	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.							
☐	3	Lluvia Silenciosa	Conjuración	1 acción (ritual)	1 minuto	300 pies	V, S
Conjuras una estrepitosa lluvia debilitante en un cilindro de 90 pies de altura y 90 pies de radio, cuyo centro es un punto que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Todo el daño por fuego infligido a una criatura u objeto dentro del área del conjuro es reducido en 6d6.							
☐	3	Relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.							

© 2025 - Nivel20 v2.1.11

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español