DUNGEONS & DRAGONS

Guerrero 5	Soldado	Tania
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Alto elfo	Neutral bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

Eren

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA	0	10
DESTREZA	+4	18
CONSTITUCIÓN	+1	12
INTELIGENCIA	+2	14
SABIDURÍA	+1	12
CARISMA	+1	12

☒	Fuerza	+3
○	Destreza	+4
☒	Constitución	+4
○	Inteligencia	+2
○	Sabiduría	+1
○	Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

○	Acrobacias	+4
☒	Arcanos	+5
☒	Atletismo	+3
○	Engañar	+1
○	Historia	+2
○	Interpretación	+1
☒	Intimidar	+4
○	Investigación	+2
○	Juego de Manos	+4
○	Medicina	+1
○	Naturaleza	+2
☒	Percepción	+4
☒	Perspicacia	+4
○	Persuasión	+1
○	Religión	+2
○	Sigilo	+4
☒	Supervivencia	+4
○	Trato con Animales	+1

HABILIDADES

14 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

INSPIRACIÓN

+3 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16	+4	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+9	1d8 +6 perforante
2 x Espada corta	+7	1d6 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito. Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situación es de combate.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (Neutral)

IDEALES

Mi honor es mi vida.

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
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Set de juego, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12
- BRAZALETES DE ARQUERÍA

EQUIPO

Alto elfo:
- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Guerrero Nivel 5:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Disparo Arcano
- Flecha Enredadora: + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.
- Flecha Explosiva: + 2d6 de daño de Fuerza
- Tiro con arco
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.23.5

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Eren

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

Me crié en una familia de nobles élfos. Mi padre dedicó toda su vida a ser parte de la guardia de élite elfica, pues era un excelente arquero. Pasaba muchas temporadas fuera de casa, siempre vigilando los confines de los territorios élficos y alerta ante posibles intrusos.
Desde pequeño me empezó a llevar con él en sus largos viajes y me enseño todo lo que sabia, tanto técnicas de disparo como la magia, por lo que en cuanto pude, me alisté en la guardia para seguir los pasos de mi padre.
El gobernante de mi ciudad era un verdadero tirano, pero yo servia a la guardia por el honor. Desterró injústamente a muchos amigos y conocidos, pero llegó un momento que se convirtió en un autentico horror.
Vi crecer y convertirse en alguien importante a mi amigo Davorin hasta que fue desterrado también.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Conoces los trucos:

- Prestidigitación (por Arquero arcano)
- Mano de Mago (por Alto Elfo)

NOTAS ADICIONALES

▸ Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▸ Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▸ Trance: Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

▸ Truco: Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.

▸ Idioma adicional: Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.

▸ 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

▸ Disparo Arcano: Una vez por turno, cuando dispares una flecha desde un arco como parte de una acción de Ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano al proyectil. Decides usar la opción cuando la flecha impacta a una criatura, a menos que la opción no implique tirada de ataque alguna. Tienes 2 usos.

▸ Flecha Enredadora: La criatura impactada recibe 2d6 de daño de veneno adicional, su velocidad se reduce en 10 pies y sufrirá 2d6 de daño cortante la primera vez, cada turno, que se mueva al menos 1 pie sin teletransportarse. El objetivo, o cualquier criatura que pueda alcanzarle, puede usar una acción para retirarlas.
- + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.

▸ Flecha Explosiva: Imbuyes tu flecha con energía de fuerza de la escuela de evocación. Esta energía detona tras tu ataque. Inmediatamente después de que el proyectil impacte a una criatura, esta y todas las demás situadas a 10 pies o menos de ella reciben 2d6 de daño de fuerza cada una.
- + 2d6 de daño de Fuerza

▸ Tiro con arco: Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

▸ 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