



Oririna Caaron (SOLO DOS.)  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 8

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Sturm75

JUGADOR

Draconido purasangre

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- ☒ Fuerza +7  
☐ Destreza +3  
☒ Constitución +5  
☐ Inteligencia +3  
☐ Sabiduría +1  
☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6  
☐ Arcanos +3  
☒ Atletismo +7  
☐ Engañar +3  
☐ Historia +3  
☐ Interpretación +3  
☒ Intimidar +6  
☐ Investigación +3  
☐ Juego de Manos +3  
☐ Medicina +1  
☐ Naturaleza +3  
☒ Percepción +4  
☐ Perspicacia +1  
☐ Persuasión +3  
☐ Religión +3  
☐ Sigilo +3  
☐ Supervivencia +1  
☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 96

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
Espada Del vera... +10 2d6 +7

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Diadema de intelecto
- Armadura de placas CA 18
- Aegis Radiante CA 3
- Armadura de adamantina completa CA

EQUIPO

Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Nación. Mi ciudad, mi nación o mi gente son todo lo que importa. (Cualquiera) Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Draconido purasangre:

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño
- Visión en la oscuridad.
- Presencia imponente

Guerrero Nivel 8:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Combate con armas grandes
- Lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Magia de batalla
- Tomar aliento

Dotes:

- Especialista en armas grandes
- Ataque demolidor
- Azote de magos

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla. Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) Blanco - Frio - Cono de 45 pie...
- **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine tu...
- **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- **Presencia imponente:** Puedes usar tu comprensión de la diplomacia creativa o la intimidación para inclinar una conversación a tu favor. Cuando hagas una tirada de Carisma (Intimidación o Persuasión), puedes hacerla con ventaja. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso corto...
- **Especialista en armas grandes:** mientras empuñas cualquier arma con la propiedad pesada, a dos manos o versátil y con la que tengas competencia, obtienes los siguientes beneficios: obtienes un bonificador +1 a las tiradas de ataque del arma, una vez por turno, cuando tengas ventaja en una tirada de ataque y golpees, y la más...
- **Ataque demoledor:** Esgrimiendo una pesada arma a dos manos logras que tus golpes desequilibren a tus enemigos y que no puedan resistir tus embates. Consigues los siguientes beneficios: Si tu puntuación de Fuerza es menor de 20, aumenta en 4. Cuando empuñes un arma pesada, como acción adicional puedes realizar una...
- **Azote de magos:** Puedes utilizar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que lance un conjuro hasta a 5 pies de ti. Si infliges daño a una criatura concentrada, tendrá desventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.
- **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
- **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- **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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	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 <u>Atracción del relámpago</u>	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 está a 5 pies o menos de ti.						
	Truco <u>Filo de las llamas verdes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, haces un ataque cuerpo a cuerpo con un arma. De lo contrario, el conjuro fallará. Si impactas, unas llamas verdes brotarán de él, saltando a otra criatura de tu elección a 5 pies. Esta criatura recibirá tu modificador de aptitud mágica como daño de fuego.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras, se encuentre dentro del alcance y no esté siendo vestido ni transportado. Este vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies en una dirección que escojas antes de caer al suelo, deteniéndose si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto f...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil Mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Misiles mágicos de Jlm</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Creas tres dardos de fuerza mágica retorcidos, silbantes, hipoalérgicos y sin gluten. Cada dardo apunta a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia para cada misil. Con un impacto, un misil inflige 2d4 de daño de fuerza a su objetivo. S...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Tremor de Tierra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Causas un temblor en el suelo que se encuentre dentro del alcance. Cada criatura, salvo tú, situada en esa zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 1d6 de daño contundente y será derribada. En caso de que el suelo dentro del área esté compuesto de tierra suelta ...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Amarrar a la Tierra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	300 pies	V
Elige a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Tiras amarillas de energía mágica se entrelazan alrededor de ella. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o su velocidad volando (si existe) se reducirá a 0 pies mientras el conjuro se mantenga. Un...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Cerradura arcano</u>	Abjuración	1 acción	Hasta disipado	Toque	V, S, M
Bloqueas una puerta, ventana, cofre u otra entrada cerrada. Tú y las criaturas que elijas al lanzar el conjuro podéis abrirlo. Puedes establecer una contraseña que anule el conjuro durante 1 minuto. Abrir cerraduras anula el conjuro durante 10 minutos. Aumenta la CD para romperlo o forzarlo en 10.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Clavo Mental</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	S
Entrás en la mente de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, sufriendo 3d8 de daño de psíquico si la falla o la mitad de ese daño si la supera. Además, si falla la tirada de salvación, conocerás en todo momento...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Escribir en las Nubes</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Visión	V, S
Haces aparecer hasta diez palabras en una parte del cielo que puedas ver. Estas parecen estar hechas por nubes y permanecen en su sitio hasta que finalice la duración del conjuro. Las palabras se disipan cuando el conjuro termina. Un viento fuerte puede dispersar las nubes y finalizar así el conj...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Círculo mágico</u>	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elige celestiales, elementales, fatas, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrabechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Explosión Estática</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, M
Marcas a una criatura con un arco eléctrico. Elige mantener el conjuro para aumentar su daño o activarlo con una acción adicional. Inflige 4d6 + "Daño por turno mantenido" de daño por turno a la criatura.						

Oririna Caaron (SOLO DOS)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero arcano

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3 <u>Guardia rápida</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	V, S
Te proteges con una apresurada barrera de energía mágica para protegerte contra el peligro, otorgándote una barrera protectora que dura hasta el inicio de tu siguiente turno. El escudo tiene puntos de vida iguales a 6d6 + el doble de tu modificador de habilidad de lanzamiento de hechizos. Si sufri...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Meteoritos Diminutos de Melf</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas seis pequeños meteoritos en tu espacio. Flotan en el aire y orbitan a tu alrededor durante la duración del conjuro. Cuando lanzas este conjuro -y como acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores a este- puedes gastar uno o dos de los meteoritos, enviándolos hacia uno o más puntos...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Nube apesetosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Creas una esfera de gas amarillo y nauseabundo de 20 pies de radio. Cada criatura que comience su turno dentro de la nube debe superar una TS de Constitución contra el veneno o gastar su acción vomitando y tambaleándose. Las criaturas que no respiran o inmunes al veneno no se ven afectadas.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Relámpago</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o frío, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuestan a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Esfera Tormentosa</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S
Una esfera de aire arremolinado de 20 pies de radio aparece, centrada en un punto que elijas dentro del alcance. Esta permanece mientras dure el conjuro. Todas las criaturas situadas en la esfera cuando esta aparece o que terminen su turno en ella deberán tener éxito en una tirada de salvación de...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Hechizar Monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, con ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si la falla, quedará Hechizado por ti hasta que termine la duración del conjuro o tú mismo o u...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Moldear la piedra</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Montar el Relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Te transformas en un rayo teletransportándote hasta 60 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver. Cada criatura en un radio de 5 pies de ti entre la línea creada de tu punto de partida y tu punto de llegada sufren 4d6 puntos de daño por relámpago.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Sumidero gravitacional</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Se forma una esfera de 20 pies de radio de fuerza aplastante en un punto que puedas ver dentro del rango y empuja a las criaturas hacia el centro. Cada criatura en la esfera debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la criatura recibe 5d10 puntos de daño de fuerza y es empuj...						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tentáculos negros de Evard</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Tentáculos negros llenan un cuadrado del suelo de 20 pies. Convierten el terreno en difícil. Una criatura que entra por primera vez o empieza su turno en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de daño y quedar apresada. Los apresados reciben 3d6 daño/turno (acción+TS Fue/Des libera).						