

Guerrero 8

Soldado

Don_juan_456

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Yusepe

Humano (alternativo)

Legal bueno

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +8
 - Destreza -1
 - Constitución +5
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría -1
 - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias -1
 - Arcanos +3
 - Atletismo +8
 - Engañar 0
 - Historia +3
 - Interpretación 0
 - Intimidar +3
 - Investigación +3
 - Juego de Manos +2
 - Medicina -1
 - Naturaleza +3
 - Percepción -1
 - Perspicacia +2
 - Persuasión 0
 - Religión +3
 - Sigilo -1
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales -1

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

20 CA -1 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga +1 C.	+9	1d8 +6 cortante
Arco largo	+2	1d8 -1 perforante
Espada larga	+8	1d8 +5 cortante
Ballesta ligera	+2	1d8 -1 perforante

Siempre soy educado y respetuoso. Tengo un vulgar sentido del humor.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Mi honor es mi vida.

VÍNCULOS

es confiado en ocasiones

DEFECTOS

9 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

Idiomas:

comun y draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- EQUIPO**
- Armadura de bandas CA 17
 - escudo-cañon artillero, con ligadura de arma CA 2
 - Cota de malla CA 16
 - Armadura Drager CA 14
 - Paquete de explorador
 - Los 4 Pétalos - Presentación
 - Los 4 Pétalos - Rango D
 - Los 4 Pétalos - Rango C
 - Los 4 Pétalos - Rango B
 - Duelo: Aceptación
 - * (21-mayo partida sara)
 - * (1-junio partida sara)
 - * (15-junio partida veritas)
 - * (24-junio partida pandora [kaiza])
 - * (1-julio partida con grumpy)
 - * (12-julio partida con pyro)
 - * (16-julio partida con berry)
 - * (22-julio partida con hero)
 - * (14-agosto partida con MRlove)
 - * (1-septiembre partida con Rhioto raven)
 - * (4 partidas con hero)
 - * (27-octubre partida con artyom)
 - * (7-noviembre partida con simpkima)
 - * (10-noviembre partida con grumpy)
 - * (17-noviembre partida con grumpy)
 - * (24-noviembre partida con Caif sobreexplotado a Diciembre)
 - * (6-diciembre partida con fαTITσ ρOΧ)
 - * (23-diciembre partida con lotus)
 - * tengo una gorra que dice Jackson
 - * Ropa, elegantes 1

Guerrero Nivel 8:

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

Dotes:

- Regalo de los Dragones Cromáticos
- Móvil

Rasgos personalizados:

- Maldición del vampiro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Desde que tengo memoria, nunca conocí a mis padres, pero no me importó, pues fui criado por un dracónido llamado Bipper, a quien quería como un padre y me enseñó su lenguaje. Vivíamos en un bosque común, solo él y yo. Él me enseñó todo lo que sabía; siempre entrenábamos y nos divertíamos.

Un día conocí a cuatro personas que parecían buenas y estaban buscando a un dracónido. Cuando describieron su apariencia, les dije que era mi criador. Así que me pidieron verlo, y les mostré el camino. Cuando llegamos a la casa, una de las personas intentó apuñalarme, pero no pudo porque Bipper, que había ido a cazar para mi cumpleaños número 9, lo detuvo, recibiendo la puñalada en el brazo izquierdo. Él me lanzó hacia atrás para protegerme mientras yo observaba cómo me defendía y peleaba. Estaba congelado por el miedo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Regalo de los Dragones Cromáticos:** Has manifestado parte del poder de los Dragones Cromáticos, obteniendo los siguientes beneficios: Infusión Cromática. Como acción adicional, puedes tocar un arma simple o marcial e infundirla con uno de los siguientes daños: ácido, frío, fuego, rayo o veneno. Durante el próximo minuto, el arma ...

► **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (Impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.

► **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

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► **Maldición del vampiro:**

Yusepe

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero arcano

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

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
	Truco <u>Filo Atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y luego queda envuelto en una energía explosiva hasta el principio de tu siguiente...						
	Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<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>Identificar</u>	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 afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<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"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sujeción de Tierra de Maximilian</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Eliges un espacio vacío de 5 pies cuadrados en el suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Una mano Mediana hecha de barro compactado emerge de dicho lugar y atrapa a una criatura que puedas percibir y está situada a un máximo de 5 pies de ella. Dicha criatura deberá realizar una t...						