



vytali

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 10

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Sturm75

JUGADOR

Casta Salamander

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

18

- ☒ Fuerza +7  
☐ Destreza +3  
☒ Constitución +7  
☐ Inteligencia +1  
☐ Sabiduría +2  
☐ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3  
☒ Arcanos +5  
☒ Atletismo +7  
☐ Engañar +4  
☐ Historia +1  
☐ Interpretación +4  
☒ Intimidar +8  
☐ Investigación +1  
☐ Juego de Manos +3  
☐ Medicina +2  
☒ Naturaleza +5  
☒ Percepción +6  
☐ Perspicacia +2  
☐ Persuasión +4  
☒ Religión +5  
☐ Sigilo +3  
☒ Supervivencia +6  
☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 130

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
Lanza Eficaz +10 1d6 +6 Perforante  
Jabalina Prismática... 0 2d10  
Jabalina +7 1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

Siempre estoy cogiendo cosas, toqueteándolas con aire ausente y a veces, rompiéndolas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico) Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)

IDEALES

Mi familia, clan o tribu es lo más importante en mi vida, incluso cuando están lejos de mí. Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona.

VÍNCULOS

No hay lugar para la precaución cuando se vive al máximo.

DEFECTOS

Casta Salamander:

- Edad
- Tipo de criatura
- Tamaño
- Alas
- Alineamiento
- Magia de las hadas

Guerrero Nivel 10:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Golpe Parpadeante
- Indomable: 1 vez / descanso
- Maestro de lanzas
- Parpadeo Desorientador
- Paso Parpadeante
- Tejido de Nieblas
- Tomar aliento

Dotes:

- Lancero
- Maestro de la Alabarda

RASGOS Y ATRIBUTOS

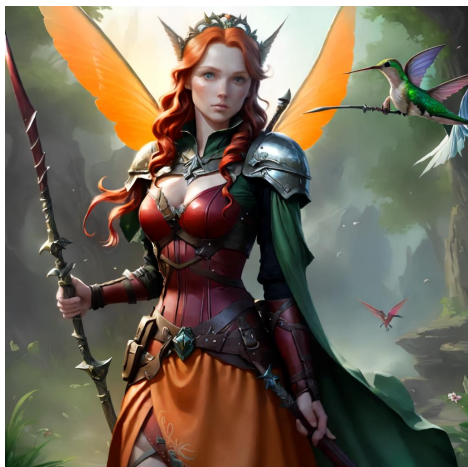
16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Las hadas son inmortales, inmunes al paso del tiempo. Pueden decidir "morir" y convertirse en un árbol que la refleje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres un feérico
- ▶ **Tamaño:** Eres de tamaño Pequeño.
- ▶ **Alas:** Tienes un par de alas que te otorgan una velocidad de vuelo de 30 pies. No puedes volar si estás usando armadura media o pesada.
- ▶ **Alineamiento:** Las hadas de la Casta Salamander suelen tener alineamientos neutrales.
- ▶ **Magia de las hadas:** Conoces el truco "Descarga de fuego". A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro "Manos Ardientes" con este rasgo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el hechizo "Agrandar/Reducir" con este rasgo. Una vez que lances uno de estos conjuros con este rasgo, no puedes volver a lanzar el m...
- ▶ **Lancero:** Puedes realizar rápidos y precisos pinchazos con lanzas que a menudo dejan a tus oponentes con la guardia baja.
- ▶ **Maestro de la Alabarda:** Puedes mantener a raya a tus enemigos con armas de alcance. Obtienes los siguientes beneficios: Cuando empuñas una jabalina, bastón, lanza o tridente con una mano, el arma obtiene la propiedad de alcance. Mientras empuñas un arma con la propiedad de alcance, otras criaturas provocan un ataque d...
- ▶ **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
- ▶ **Golpe Parpadeante:** Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar Pasos Parpadeantes para teleportarte tras el ataque. El objetivo debe superar una TS de Carisma o ser teleportado a un punto vacío en el suelo. También puedes tocar a una criatura en vez de uno de tus ataques Pasos Parpadeantes p...
- ▶ **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.
  - 1 vez / descanso
- ▶ **Maestro de lanzas:** Cuando sostienes una lanza con ambas manos, su daño pasa de 1d8 a 1d10. Adicionalmente, tus ataques de oportunidad con dicha arma tienen ventaja mientras las sostengas con ambas manos.
- ▶ **Parpadeo Desorientador:** Puedes usar tus técnicas para desorientar y confundir a tus enemigos, mejorándolas de las siguientes formas:
- ▶ **Paso Parpadeante:** Ganas una fuente de magia de teleportación conocida como Pasos Parpadeantes. Tus rasgos de Caballero Parpadeante te permiten gastar esta fuente para teleportarte.
- ▶ **Tejido de nieblas:** Aprendes el truco Ilusión Menor, y puedes usar un arma con la que seas competente como un foco de conjuro para este conjuro. Tu habilidad para lanzar este conjuro es Carisma.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

vytali

NOMBRE DEL PERSONAJE

Ferricos

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

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 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 Ilusión menor	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 Agrandar/reducir	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.						