

FUERZA

+7

25

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+4

19

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +10  
☐ Destreza +2  
☒ Constitución +7  
☐ Inteligencia 0  
☒ Sabiduría +6  
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2  
☐ Arcanos 0  
☒ Atletismo +15  
☐ Engañar -1  
☐ Historia 0  
☐ Interpretación -1  
☒ Intimidar +2  
☒ Investigación +3  
☒ Juego de Manos +5  
☐ Medicina +3  
☐ Naturaleza 0  
☒ Percepción +6  
☒ Perspicacia +6  
☐ Persuasión +2  
☐ Religión 0  
☐ Sigilo +2  
☐ Supervivencia +3  
☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 112

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 larga Elec.	+12	1d10+2d4 +10 cort..
Espada corta	+10	1d6 +7 perforante
Hacha de mano	+10	1d6 +7 cortante
Hacha de mano	+10	1d6 +7 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas +1 CA 19
- Escudo de oro +1 CA 3
- Paquete de explorador de mazmorras
- Anillo de calidez
- Guantes de natación y escalada
- Marca del cazador x5
- Instinto adivino x5
- Poción de vida superior x5
- Poción de vida mayor x10
- Guantes de fuerza ogra
- Orden Imperiosa x2
- # Tatuajes:

- Marca del cazador x5
- Instinto de adivino x5
- Orden Imperiosa x2
- # Pociones:
- Poción de vida superior x5
- Poción de vida mayor x10

EQUIPO

Me gusta leer y memorizar poesía. Me mantiene tranquilo y me proporciona fugaces momentos de felicidad. Me niego a ser una víctima, así como tampoco permitiré que otros lo sean.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Voy a acabar con los espíritus que me atormentan o a morir en el intento (Cualquiera). Siempre trato de ayudar a aquellos que lo necesitan, sin importar el coste personal (Bueno).

IDEALES

Mi honor lo es todo...

VÍNCULOS

Tengo ciertos rituales que debo seguir cada día. No puedo romperlos bajo ningún concepto. Soy un pesimista nato que vive en un mundo sin esperanza.

DEFECTOS

Humano marca del frenesí

- Enloquecido
- La llama frenética

Guerrero Nivel 8:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Cortesano Elegante
- Duelo
- Espíritu de Lucha: 5 puntos de golpe temporales
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Primordial, Infernal, Celestial y Caótico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Jin Shimura

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre adulto de 1,70 metros de altura, pelo negro y largo recogido en un moño alto.

APARIENCIA



APARIENCIA

Jin Shimura nació como heredero del clan Sakai, destinado a vivir con honor, siguiendo el rígido código samurái de su tío, el Lord Shimura. De niño, aprendió que el deber y el honor estaban por encima de todo: la espada era un juramento de justicia, y morir con dignidad era mejor que vivir con deshonra. Pero aquella fe se quebró en una sola noche.

Cuando los Simurianos (una gran secta contrabandista) avanzaron por la isla, Jin presenció la caída de todo lo que amaba. Vio a sus hermanos samuráis masacrados, a su tío capturado, y la gloria del código samurái desmoronarse bajo el peso de la crueldad enemiga. Sobrevivió, pero aquella victoria de la vida fue su primera derrota: para salvar su isla, debía renunciar a lo que lo definía.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Enloquecido:** Al ser marcado por la llama frenética, tiendes tu alineamiento a ser caótico. No existe un marcado legal o puramente neutral. Obtienes competencia en Percepción debido a tu paranoia constante.

► **La llama frenética:** Conoces el truco Crear llama. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Mirada ardiente frenética una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Rayo abrasador frenético una vez con este rasgo y...

► **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

► **Cortesano Elegante:** Cuando realices una prueba de Carisma (Persuasión), recibes un bonificador igual a tu modificador de Sabiduría.

► **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.

► **Espíritu de Lucha:** Como acción adicional en tu turno puedes obtener ventaja en las tiradas de ataque con arma hasta el final del mismo turno. Si lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales.  
- 5 puntos de golpe temporales

► **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

Jin Shimura

NOMBRE DEL PERSONAJE

Libro de conjuros

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+3

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	Crear llama	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 Mirada ardiente frenética	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Llamas amarillas salen desde tus ojos, expulsando de forma caótica una ráfaga de proyectiles ardientes amarillos, arrasando con todo. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 1d6 de daño por fuego + 2d4 de daño...						
<input type="checkbox"/>	2 Rayo abrasador frenético	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 1d6 de daño por fuego + 1d4 de daño psíquico. Cada objetivo al que haya impa...						
<input type="checkbox"/>	3 Bola de fuego frenético	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo índice hasta un punto que elijas dentro del alcance y explota con un leve estruendo en un estallido de llamas amarillas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Dest...						