

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +6

☐ Destreza +3

☒ Constitución +6

☐ Inteligencia +1

☐ Sabiduría -1

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias +6

☐ Arcanos +1

☒ Atletismo +6

☐ Engañar 0

☐ Historia +1

☐ Interpretación 0

☒ Intimidar +3

☐ Investigación +1

☐ Juego de Manos +3

☐ Medicina -1

☐ Naturaleza +1

☒ Percepción +2

☐ Perspicacia -1

☒ Persuasión +3

☐ Religión +1

☐ Sigilo +3

☒ Supervivencia +2

☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

45

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 85

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Cimitarra +6 1d6 +3 Cortante
Espada corta +6 1d6 +3 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

EQUIPO

Para mí, una pelea de taberna es una buena manera de conocer una nueva ciudad. Mis amigos saben que pueden confiar en mí sin importar la ocasión.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. El mar es libertad -la libertad de ir a cualquier lado y hacer cualquier cosa. (Caótico)

IDEALES

Despiadados piratas asesinaron a mi tripulación y mi capitán, hundieron mi barco y me abandonaron a mi suerte. La venganza será mía.

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación. Mi orgullo probablemente me llevará a la destrucción.

DEFECTOS

Dhampiro:

- Tamaño
- Legado Ancestral
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza Imperecedera
- Trepár cual Arácnido
- Mordisco vampírico
- Idiomas
- Tipo de criatura
- Velocidad

Guerrero Nivel 8:

- Acción Súbita: 1 vez / descanso.
- Ataque Adicional: Dos ataques
- Avatar Eco
- Combate con Dos Armas
- Competencias
- Desatar Encarnación
- Estilo de Combate
- Guardián de los Inocentes
- Maestría con Armas: Puedes usar las propiedades de maestría de cuatro tipos de armas.
- Manifestar Eco
- Mejora de Característica
- Mente táctica
- Movimiento Estratégico
- Tomar Aliento: 3 usos de Tomar Aliento.

Dotes:

- veloz
- Combatiente con Dos Armas
- Duelista Defensivo

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Cabello blanco, largo, algo rizado, flequillo recubriendo uno de sus ojos, el cual tiene un parche, vestimenta de pirata, sombrero grande con una pluma roja



APARIENCIA

Una tripulación ruidosa, las olas golpeando la proa y un montón de tesoros en la bóveda, el capitán de aquella embarcación sonreía con un trago de cerveza en la mano, brindando por el reciente nacimiento de su hijo, Necalli, quién yacía entre monedas de oro y finas telas, una noche para celebrar. Los años pasaron y aquel bebé creció para convertirse en miembro de la tripulación, no le tocaban tareas muy importantes puesto que le gustaba jugar con palos de madera fingiendo luchar contra otros piratas, balancearse en las cuerdas que colgaban de las astas, subir a observar el mar y esconderse en la habitación de tesoros, además parecía haber un mejor sucesor que él, un chico que al encontrarlo a la deriva flotando gracias a un mero pedazo de madera, su padre decidió rescatarlo y unirlo a la tripulación. Todos parecían contentos de que ese muchacho fuese a continuar el legado de un gran pirata, y en susurros le decían que el sombrero le sentaría bastante bien.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- ▶ **Legado Ancestral:** Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganaras de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del pe...
- ▶ **Visión en la Oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Naturaleza Imperecedera:** No necesitas respirar.
- ▶ **Trepador cual Arácnido:** Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. Además, en el nivel 3, puedes moverte en horizontal y vertical por superficies verticales y boca abajo en techos si tienes las manos libres.
- ▶ **Mordisco Vámpirico:** El mordisco de tus colmillos es un arma natural que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla con la que tienes competencia. Sumas tu modificador por Constitución en vez de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y de daño cuando atacas con este mordisco. Causa 1d4 de daño perforante...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 35 pies.
- ▶ **Veloz:** Obtienes los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Incrementa tu puntuación de Destreza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Incremento de Velocidad. Tu velocidad aumenta en 10 pies. Correr sobre Terreno Difícil. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no t...
- ▶ **Combatiente con Dos Armas:** Has dominado el combate con dos armas, obteniendo los beneficios siguientes: Incremento de Característica. Tu puntuación de Fuerza o Destreza se incrementa en 1, hasta un máximo de 20. Combate con Dos Armas Mejorado. Cuando realizas la acción atacar en tu turno con un arma que tenga la propiedad...
- ▶ **Duelista Defensivo:** Obtienes los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Incrementa tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Parada. Cuando estás empuñando un arma sutil con la que seas competente y otra criatura te impacte con un ataque cuerpo a cuerpo, podrás usar tu reacción para ...
- ▶ **Acción Súbita:** A partir de nivel 2, puedes superar tus límites habituales durante un instante. Durante tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, a excepción la Acción Mágica. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo antes de poder volver a emplearlo de nuevo. A partir de niv...
- ▶ **Ataque Adicional:** A partir de nivel 5, cuando lleves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno. La cantidad de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el nivel 11 de esta clase y a cuatro cuando alcanzas el 20.
 - Dos ataques
- ▶ **Avatar Eco:** A partir de nivel 7, puedes transferir temporalmente tu conciencia a tu eco. Como acción, puedes ver a través de los ojos de tu eco y escuchar a través de sus oídos. Puedes mantener este efecto hasta 10 minutos, y puedes finalizarlo en cualquier momento (no requiere acción). Mientras tu eco se us...
- ▶ **Combate con Dos Armas:** Cuando haces un ataque extra como resultado de utilizar un arma con la propiedad "ligera", puedes sumar tu modificador por característica al daño de ese ataque si no lo estás sumando ya al daño.
- ▶ **Competencias:** Como guerrero, obtienes las siguientes competencias. Armadura: todas las armaduras y escudos. Armas: armas sencillas y marciales. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución. Habilidades: escoge dos entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidación, Percepción, Perspicacia...
- ▶ **Desatar Encarnación:** A nivel 3, puedes aumentar la furia de tu eco. Cada vez que lleves a cabo la acción Atacar, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo adicional desde la posición de tu eco. Puede usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Fuerza o Destreza. Recuperas un uso tras completar un descanso cort...
- ▶ **Estilo de Combate:** Adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. Elige una de las opciones que aparecen a continuación. No puedes coger el mismo Estilo de combate más de una vez, incluso aunque luego puedas elegir de nuevo un Estilo de Combate.
- ▶ **Guardián de los Inocentes:** El camino que ha recorrido Brucaur para descubrir quién es resulta complejo e incierto, mas su alma claman por proteger a aquellos que representan la pureza y esperanza este mundo. Esta revelación es el primer paso de una senda virtuosa que ha decidido recorrer. Puedes escoger una de las sigue...
- ▶ **Maestría con Armas:** Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de tres tipos de armas simples o marciales de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de guerrero, obti...
- ▶ **Manifestar Eco:** A nivel 3, puedes usar una acción adicional para manifestar mágicamente un eco de ti mismo en un espacio desocupado que puedes ver a menos de 15 pies de ti. Este eco es mágico, translúcido, una imagen gris de ti que dura hasta que se destruye, lo descartes como una acción adicional, manifiestes o...
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Mente táctica:** Tienes una mente entrenada en la táctica que te permite obtener ventaja tanto en el campo de batalla como fuera de él. Cuando fallas una prueba de característica puedes gastar uno de tus usos de

RASGOS

NOTAS ADICIONALES