

DUNGEONS & DRAGONS

Eren

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 5

CLASE Y NIVEL

Alto elfo

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Tania

JUGADOR

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza <input type="radio"/> Destreza <input checked="" type="checkbox"/> Constitución <input type="radio"/> Inteligencia <input type="radio"/> Sabiduría <input type="radio"/> Carisma	+3 +4 +4 +2 +1 +1
O		10

DESTREZA	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza <input type="checkbox"/> Destreza <input checked="" type="checkbox"/> Constitución <input type="radio"/> Inteligencia <input type="radio"/> Sabiduría <input type="radio"/> Carisma	+4 +4 +1
18		

CONSTITUCIÓN	<input type="checkbox"/> Acrobacias <input checked="" type="checkbox"/> Arcanos <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo <input type="radio"/> Engañar <input type="radio"/> Historia <input type="radio"/> Interpretación <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar <input type="radio"/> Investigación <input type="radio"/> Juego de Manos <input type="radio"/> Medicina <input type="radio"/> Naturaleza <input checked="" type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia <input type="radio"/> Persuasión <input type="radio"/> Religión <input type="radio"/> Sigilo <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia <input type="radio"/> Trato con Animales	+4 +5 +3 +1 +2 +1 +4 +2 +4 +1 +1 +2 +4 +1 +2 +4 +1
12		

INTELIGENCIA	<input type="checkbox"/> Acrobacias <input checked="" type="checkbox"/> Arcanos <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo <input type="radio"/> Engañar <input type="radio"/> Historia <input type="radio"/> Interpretación <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar <input type="radio"/> Investigación <input type="radio"/> Juego de Manos <input type="radio"/> Medicina <input type="radio"/> Naturaleza <input checked="" type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia <input type="radio"/> Persuasión <input type="radio"/> Religión <input type="radio"/> Sigilo <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia <input type="radio"/> Trato con Animales	+4 +5 +3 +1 +2 +1 +4 +2 +4 +1 +1 +2 +4 +1 +2 +4 +1
14		

SABIDURÍA	<input type="checkbox"/> Acrobacias <input checked="" type="checkbox"/> Arcanos <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo <input type="radio"/> Engañar <input type="radio"/> Historia <input type="radio"/> Interpretación <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar <input type="radio"/> Investigación <input type="radio"/> Juego de Manos <input type="radio"/> Medicina <input type="radio"/> Naturaleza <input checked="" type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia <input type="radio"/> Persuasión <input type="radio"/> Religión <input type="radio"/> Sigilo <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia <input type="radio"/> Trato con Animales	+4 +5 +3 +1 +2 +1 +4 +2 +4 +1 +1 +2 +4 +1 +2 +4 +1
12		

CARISMA	<input type="checkbox"/> Acrobacias <input checked="" type="checkbox"/> Arcanos <input checked="" type="checkbox"/> Atletismo <input type="radio"/> Engañar <input type="radio"/> Historia <input type="radio"/> Interpretación <input checked="" type="checkbox"/> Intimidar <input type="radio"/> Investigación <input type="radio"/> Juego de Manos <input type="radio"/> Medicina <input type="radio"/> Naturaleza <input checked="" type="checkbox"/> Percepción <input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia <input type="radio"/> Persuasión <input type="radio"/> Religión <input type="radio"/> Sigilo <input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia <input type="radio"/> Trato con Animales	+4 +5 +3 +1 +2 +1 +4 +2 +4 +1 +1 +2 +4 +1 +2 +4 +1
12		

Fuerza
 Destreza
 Constitución
 Inteligencia
 Sabiduría
 Carisma

+3
+4
+4
+2
+1
+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

		INSPIRACIÓN
		+3
		BONIFICADOR DE COMPETENCIA
16	CA	INICIATIVA
30	VELOCIDAD (PIES)	
Puntos de Golpe Máximos 43		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
Total 5d10	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE		
SALVACIONES DE MUERTE		

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo 2 x Espada corta	+9 +7	1d8 +6 perforante 1d6 +4 perforante
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

- Cuero tachonado CA 12
- BRAZALETES DE ARQUERÍA

Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito. Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moralidad de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situaciones de combate.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (neutral)

IDEALES

Mi honor es mi vida.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Disparo Arcano
- Flecha Enredadora: + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.
- Flecha Explosiva: + 2d6 de daño de Fuerza
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Competencias:
 - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
 - Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Set de juego, Vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Eren

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Me crié en una familia de nobles Élfos. Mi padre dedicó toda su vida a ser parte de la guardia de élite élfica, pues era un excelente arquero. Pasaba muchas temporadas fuera de casa, siempre vigilando los confines de los territorios élficos y alerta ante posibles intrusos. Desde pequeño me empezó a llevar con él en sus largos viajes y me enseñó todo lo que sabía, tanto técnicas de disparo como la magia, por lo que en cuanto pude, me alisté en la guardia para seguir los pasos de mi padre.

El gobernante de mi ciudad era un verdadero tirano, pero yo servía a la guardia por el honor. Desterró injustamente a muchos amigos y conocidos, pero llegó un momento que se convirtió en un auténtico horror. Vi crecer y convertirse en alguien importante a mi amigo Dávorin, hasta que fue desterrado también. Pasado un tiempo, ya no pude aguantar más y deserté. Ahora me buscan y no puedo volver, pero me uni al

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.

▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

▶ **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.

▶ **Idioma adicional:** Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección. ▶ **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

▶ **Disparo Arcano:** Una vez por turno, cuando dispare una flecha desde un arco como parte de una acción de Ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano al proyectil. Decides usar la opción cuando la flecha impacta a una criatura, a menos que la opción no implique tirada de ataque alguna. Tienes 2 usos.

▶ **Flecha Enredadora:** La criatura impactada recibe 2d6 de daño de veneno adicional; su velocidad se reduce en 10 pies y sufrirá 2d6 de daño cortante la primera vez, cada turno, que se mueva al menos 1 pie sin teletransportarse. El objetivo, o cualquier criatura que pueda alcanzarle, puede usar una acción para retirarla.
- + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.

▶ **Flecha Explosiva:** Imbuyes tu flecha con energía de fuerza de la escuela de evocación. Esta energía detona tras tu ataque. Inmediatamente después de que el proyectil impacte a una criatura, esta y todas las demás situadas a 10 pies o menos de ella reciben 2d6 de daño de fuerza cada una.
- + 2d6 de daño de Fuerza

▶ **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

▶ **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.

Conoces los trucos:

- Prestidigitación (por Arquero arcano)
- Mano de Mago (por Alto Elfo)

NOTAS ADICIONALES

RASGOS