Guerrero 20	Comandante en Jefe del E.	DragonFelgrand8
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Felgrand	Humano (alternativo)	Legal bueno
NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE	ALINEAMIENTO
		PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+5 (20)
DESTREZA	+4 (18)
CONSTITUCIÓN	+5 (20)
INTELIGENCIA	+1 (12)
SABIDURÍA	+2 (14)
CARISMA	+3 (16)

☒ Fuerza	+11
☐ Destreza	+4
☒ Constitución	+11
☐ Inteligencia	+1
☐ Sabiduría	+2
☐ Carisma	+3

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias	+4
☐ Arcanos	+1
☒ Atletismo	+11
☐ Engañar	+3
☐ Historia	+1
☐ Interpretación	+3
☒ Intimidar	+9
☐ Investigación	+1
☐ Juego de Manos	+4
☐ Medicina	+2
☒ Naturaleza	+7
☒ Percepción	+8
☐ Perspicacia	+2
☐ Persuasión	+3
☐ Religión	+1
☐ Sigilo	+4
☒ Supervivencia	+8
☐ Trato con Animales	+2

HABILIDADES

18 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

INSPIRACIÓN

+6 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
22	+4	30

Puntos de Golpe Máximos 243

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza regia	+11	1d10 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de metal bludisdainita CA 19
- Escudo de metal bludisdainita. CA 3

EQUIPO

Guerrero Nivel 20:
- Acción súbita: 2 veces / descanso. Máximo uno por turno
- Ataque adicional: 4 ataques
- Carga arcana
- Duelo
- Golpe sobrenatural
- Indomable: 3 veces / descanso
- Lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Magia de batalla
- Magia de batalla mejorada
- Tomar aliento

Dotes:
- Maestro en escudos
- Lanzador en combate
- Constitución Infernal

Rasgos personalizados:
- Linaje de Marte

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.23.7

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Felgrand

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

▸ Maestro en escudos: Al atacar en tu turno, puedes usar una acción adicional para empujar a una criatura hasta a 5 pies de ti con tu escudo. Añade tu CA del escudo a las TS de Destreza contra efectos que te tienen como objetivo. Usa tu reacción para no recibir daño al tener éxito en una TS de Des, en lugar de la mitad.

▸ Lanzador en combate: Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.

▸ Constitución Infernal: La sangre demoníaca corre abundantemente por tus venas, otorgándote una resistencia similar a la de algunos infernales. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Constitución aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Posees resistencia al daño de frío y al daño de veneno. Tienes ventaja e...

▸ 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.
- 2 veces / descanso. Máximo uno por turno

▸ Ataque adicional: Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 4 ataques

▸ Carga arcana: En nivel 15, ganas la habilidad de teletransportarte con tu Acción Súbita a un espacio desocupado que esté hasta a 30 pies de distancia y que puedas ver. Puedes teletransportarte antes o después de la acción adicional.

▸ 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.

▸ Golpe sobrenatural: En nivel 10 aprendes cómo hacer que los golpes de tu arma disminuyan la resistencia de una criatura a tus conjuros. Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, dicha criatura tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que realice en contra de un conjuro que lances antes del f...

▸ 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.
- 3 veces / descanso

▸ 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.

▸ Magia de batalla mejorada: Comenzando en nivel 18 cuando usas tu acción para lanzar un conjuro, puedes realizar un ataque con 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 usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

▸ Linaje de Marte: La sangre de la diosa Marte corre por tus venas. Obtienes resistencia al daño por Fuego. Además, La característica de lanzamiento de conjuros que manipulen o creen fuego, inflijan daño por fuego o calienten criaturas u objetos es Carisma, en vez de Inteligencia (+9 al ataque; CD 17).

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Felgrand	Caballero arcano	Inteligencia	15	+7
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	1	13	3
OOOO	OOO	OOO	O	CONOCIDOS	CONOCIDOS

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).							
Truco		Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.							
Truco		Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
☐	1	Absorber Elementos	Abjuración	1 reacción	Instantáneo 1 asalto	Personal	S
Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.							
☐	1	Escudo	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.							
☐	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.							
☐	2	Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.							
☐	2	Llama permanente	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.							
☐	2	Nube de dagas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.							
☐	2	Pirotecnia	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Elige una zona de llamas no mágicas que puedas ver, se encuentre dentro del alcance y quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes extinguir el fuego en esa área y crear fuegos artificiales o humo cuando lo haces. Fuegos artificiales. El cubo explota con un deslumbrante despliegue de colores...							
☐	2	Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos 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 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Zona de verdad	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.							
☐	3	Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacer una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.							
☐	3	Contrahechizo	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.							
☐	3	Glifo custodio	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).							
☐	4	Muro de fuego	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.							

© 2024 - Nivel20 v1.23.7

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español