

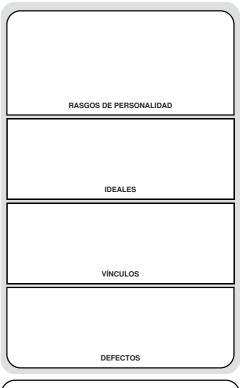
Felgrand

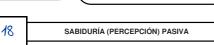
NOMBRE DEL PERSONAJE

Comandante en Jefe del E. Dragon Felgrands guerrero 20 TRASFONDO CLASE Y NIVEL **JUGADOR** Humano (alternativo) Legal bueno ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA ESPECIE**









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

- Set de juego, vehículo (terrestre)

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

EQUIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

GUETTERO 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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ <u>Maestro en escudos</u>: 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 frio y al daño de veneno. Tienes ventaja e...
- ▶ <u>Acción súbita:</u> 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
- ▶ <u>Ataque adicional:</u> Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno. 4 ataques
- ▶ <u>Carga arcana</u>. 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.
- ▶ <u>Duelo:</u> 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.
- ▶ <u>solpe sobrenaturat</u> 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...
- ▶ <u>Indomable</u>: 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.
- ▶ <u>Ligadura de arma</u>. 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...
- ▶ <u>Magia de batalla</u>: A partir del nivel 7 cuando usas tu acción para lanzar un truco, puedes hacer un ataque con un arma como acción adicional.
- ▶ <u>Magia de batalla mejorada</u>: Comenzando en nivel 18 cuando usas tu acción para lanzar un conjuro, puedes realizar un ataque con arma como acción adicional.
- ▶ <u>Tomar aliento</u>: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1010 + 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 callenten criaturas u objetos es Carisma, en vez de Inteligencia (+9 al ataque; CD 77).

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Felgrand

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero arcano
CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia
CARACTERÍSTICA MÁGICA

15 CD SALVACIÓN CONJUROS

+7
BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



voca una lla uego. El daño	IOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
voca una lla uego. El daño	rear llama	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	v, s
Tauca B		o pies y tenue a 10 pies adicio		un ataque de conjuro a distancia para infligir	1d8 puntos de	
para una (<u>Reparar</u> única rotura o rasgadura (no r que gotea. No deja rastro del		1 minuto que tocas, como una malla m	Instantáneo etálica rota, las dos mitades de una llave, un:	Toque a capa rasgada	v, S, M o una
	Taumaturqia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	٧
alizas una	maravilla menor dentro del alc		veces más; las llamas titilan,	se avivan, debilitan o cambian de color; provo	1	·
1 <u>E</u>	Absorber Elementos	Abjuración	1 reacción	Instantáneo 1 asalto	Personal	S
		o hasta el comienzo de tu pró daño adicionales del mismo tipo		era vez que impactes con un ataque cuerpo :	a cuerpo durant	e tu
na barrera i	<u>iscudo</u> invisible de fuerza mágica te p del conjuro Proyectil mágico.	Abjuración protege. Hasta el principio de t	1 reacción u siguiente turno, tienes un b	1 asalto ponificador de +5 a la CA, incluso contra el at	Personal aque que lo acti	v, s va, y no
	lanos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	v, S
eas una lár	mina de fuego en un cono de		as deben superar una TS d	e salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d		
2 0	alentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		ruido en metal. Cualquier criato iguientes turnos para repetir (untos de daño y debe superar una TS de Co por nivel por encima de 2.	onstitución o sol	tarlo.
	lama permanente	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, 1
sconder, per	ro no apagar ni extinguir.		·	ero no da calor y no consume oxígeno. La llar	,	
nas el aire		Conjuración bo de 5 pies de lado. Cuando cortante. El daño aumenta 2d		Concentración 1 minuto a del conjuro por primera vez en un turno o	60 pies comienza su tur	v, S, 1 no
	ea surie 404 puillos de dallo. Pirotecnia	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 0100	V S
ge una zono	a de llamas no mágicas que p	uedas ver, se encuentre denti	ro del alcance y quepa dentro	o de un cubo de 5 pies de lado. Puedes ext eslumbrante despliegue de colores	60 pies inguir e1 fuego e1	v, S n esa
nzas tres r	<u>Payo abrasador</u> Payos de fuego hacia objetivos	Evocación s dentro del alcance. Puedes l	1 acción anzárselo a un objetivo o a v	Instantáneo arios. Haz un ataque de conjuro a distancia (120 pies oor cada rayo. S	v, s si
		daño por fuego. Creas un ray	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		Ca loo	c
eas una zo				10 minutos en el área, toda criatura debe hacer una TS tura es consciente del conjuro.	60 pies de Carisma. Si f	v, S falla, no
з <u>Т</u>	Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	v, S, 1
		ta en un estallido de llamas. La o, la mitad. El daño aumenta 10		e 20 pies de radio hacer una TS de Destre: de 3.	za: si fallan, recil	sen 8d6
3 <u>C</u>	Contrahechizo	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
		uro de una criatura. Tienes éx tica con CD 10 + nivel del conji		r es del nivel del espacio de conjuro gastado iento falla.	o inferior. Si es	de niv
	alifo custodio	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, 1
pacio de c	onjuro utilizado o provocar una	a explosión de 20 pies de radi	ametro. Indica la condición de o que causa 5d8 (+1d8 por n	activación. Puede almacenar un conjuro de r ivel de conjuro por encima de 3).	nivel igual o inferi	ior al
4 <u>r</u>	<u>luro de fuego</u> ro de fuego en una superficie Un lado del muro inflige 5d8 de	Evocación sólida. Las criaturas en el áre	1 acción Pa realizan una TS de Destri	Concentración 1 minuto	120 pies r filem II la miti	v, S, 1 ad si