

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza +4
- Constitución +1
- Inteligencia +1
- Sabiduría 0
- Carisma +3

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +1
- Engañar +3
- Historia +1
- Interpretación +5
- Intimidar +3
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza +1
- Percepción +2
- Perspicacia 0
- Persuasión +3
- Religión +1
- Sigilo +4
- Supervivencia +2
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

14 CA

+2 INICIATIVA

25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+3	1d6 +1 Contunden..
Aguja de cerbata..	+4	1 +2 perforante
Nailgun (Attractor)	+4	1 +2 perforante

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Bastón, Paquete de explorador, Pieles

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Pieles CA 12
- Paquete de explorador

Curiosidad hacia el mundo exterior, es obediente hasta al punto que no interviene con sus ideales, forma de hablar notablemente respetuosa pero entusiasta

RASGOS DE PERSONALIDAD

En busca de satisfacer su longevamente contenida sed de sabiduría, a pesar de su personalidad no se deja influenciar fácilmente por cualquiera que intente desviarlo de su objetivo de saciar su interés por las cosas desconocidas

IDEALES

Únicamente relacionado con su lugar de origen y su especie

VÍNCULOS

Bien meco

DEFECTOS

Mediano Piesligeros:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Afortunado
- Sigiloso por naturaleza

Explorador Nivel 1:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza Primer terreno predilecto

Hechicero Nivel 1:

- Ancestro dragón
- Fortaleza de dragón
- Linaje de dragón verde

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Encasillado desde siempre en su aldea natal, consumida por la desesperación por la supervivencia debido al radical cambio que ha provocado la ausencia de la raza humana, desarrolló al poco tiempo un sentido de la libertad que le llevarían después a escaparse por varias razones, aunque en general pueden ser reducidas al mero aburrimiento. Aunque la conciencia le remuerde después de esto, y por eso tiene un particular interés en los antes llamados humanos y todo relacionado a ellos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Ajilidad de los medianos: Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ valiente: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ Afortunado: Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ Sigiloso por naturaleza: Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.
- ▶ Enemigo predilecto: En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ Explorador de la naturaleza: En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
 - Primer terreno predilecto
- ▶ Ancestro dragón: Puedes hablar, leer y escribir dragón. Además, cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu bonificador por competencia se duplica si se aplica a la prueba.
- ▶ Fortaleza de dragón: Conforme la magia fluye por tu cuerpo, los rasgos de dragón emergen. Tus PG máximos aumentan en 1 por nivel en esta clase. Algunas partes de tu piel están cubiertas por un brillo similar al de las escamas de un dragón. Cuando no lleves armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por destreza.
- ▶ Linaje de dragón verde: Tu antepasado era un dragón verde. Tu linaje te da afinidad con el tipo de daño de veneno.

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

2
00

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 <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
	Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
	Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
	En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
	Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
	Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
	Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
	El suelo en un radio de 20 pies se refuerza y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar animales o plantas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
	Describe o nombra un tipo de bestia o planta específica. Al concentrarte en la voz de la naturaleza que te rodea, conoces la dirección y la distancia de la criatura o planta de ese tipo más cercana que se encuentre a 5 millas o menos, si hay alguna.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Mensajero animal</u>	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
	Eliges una bestia diminuta para entregar un mensaje de hasta 25 palabras a un receptor descrito y en una ubicación conocida por ti. Viajará 25 millas/hora (50 millas/hora volando) y reproducirá el sonido de tu voz al encontrar al destinatario. Aumenta la duración 48 horas por nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
	Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Piel robliza</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
	Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.					

Yveltal

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

10

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+2

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

2
OO

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
<input type="checkbox"/>	2	Visión en la oscuridad	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M

Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.

Yveltal

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

2
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

2
CONOCIDOS

TRUCOS

4
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Rociada venenosa	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
Truco	Salpicadura ácida	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas un orbe ácido a una o dos criaturas a 5 pies o menos entre sí y que puedas ver. Deben superar una TS de destreza o recibir 1d6 puntos de daño por ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						