



Daisy veylrens

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 8, Bárbaro 5, Dr.. De la soledad al Honor

Hyaku

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Humano (alternativo)

Legal neutral

2

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
	16

DESTREZA	+1
	12

CONSTITUCIÓN	+10
	30

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	+2
	14

CARISMA	-1
	8

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA	24
-------------------------------	----

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego

Idiomas:
Común y Silvano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+15
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+13
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+22
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+7
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+9
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+11
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+5
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+5
<input type="radio"/> Juego de Manos	+1
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+11
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+14
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+14
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+7
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+6	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

32	CA	+1	INICIATIVA	50	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 360

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 18d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de la Just..	+16	4d12+2d8+2d10+1d..
Hacha de mano	+16	1d6+1d4 +14 corta...
Mazo de guerra	+9	2d6 +3 contunden..
Martillo de la Just..	+16	4d12+2d8+2d10+1d..
HachaEscudo (Fu.)	+16	6d10+1d4 +12
Death Hunter	+16	5d12+2d10+1d8 +28
Death Hunter (Fu.)	+16	5d12+2d10+1d8 +30
HachaEscudo	+16	6d10+1d8 +10

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- HachaEscudo CA 3
- Paquete de explorador de mazmorras
- Runa Protector
- Runa fragmentada: Coraza vital
- Capucha de piel de Thrumbo
- # Marca del Caos

Las criaturas marcadas por el caos se ven afectadas por raros efectos impredecibles en algunas situaciones.

-Una vez al día, cuando una criatura con esta marca saca un 1 o 20 naturales en una tirada, un efecto caótico se activa y un suceso al azar se presenta. Cuando sacas una pifia o un crítico en una tirada, lanza 1d8 para determinar un efecto que te ocurre en esos casos.

-Una vez al día, antes de realizar una tirada (que no sea de daño), puedes elegir lanzar 1d6 adicional a la tirada, si el resultado del d20 es 10 o menor, el d6 se resta de la tirada final, si el resultado del d20 es de 11 o superior, el d6 se suma a la tirada final.
Este rasgo puede utilizarse tantas veces como tu BC por descanso largo.

Efectos Caóticos

EQUIPO

Siempre soy educado y respetuoso. He perdido muchos amigos, y tardé mucho en hacer nuevos. Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal) vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (Neutral) Nación. Mi ciudad, mi nación o mi gente son todo lo que importa. (Cualquier)

IDEALES

Mi honor es mi vida. Al fin daría mi vida por las personas con las que serví. Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir. Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron.

VÍNCULOS

El monstruoso enemigo que nos enfrentamos en batalla todavía me dejó temblando de miedo.

DEFECTOS

Guerrero Nivel 8:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Competencia Bonus
- Experto con escudo
- Persecuciones vitales
- Preparado para Cualquier Cosa
- Resistente como Clavos
- Tomar aliento

Bárbaro Nivel 5:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Furia 3 veces / dia, +2 daño
- Movimiento rápido
- Protección Estelar
- Sentido del peligro
- Vías del expresivo

Druida Nivel 2:

- Druidico
- Estudiante de la Tradición
- Forma del Arbitro
- Forma salvaje: VD máximo 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.
- Lanzamiento de conjuros

Centinela Nivel 3:

- Cacería Letal Indice de críticos reducido en 1 y un dado extra
- Combate con dos armas
- Competencias multiclase
- Estilo de combate
- Paso veloz
- Presencia Marcial
- Presión marina/Cuerpo duro
- Presión marina/resistencia divina
- Reflejos de duelistas

Dotes:

- Duro

Rasgos personalizados:

- Bendición del Rey Espiritual
- Bendición del Rey Espiritual (v3)
- Soldado de orsted

RASGOS Y ATRIBUTOS

Daisy veyllorens

NOMBRE DEL PERSONAJE

Altura: 1,66m

APARIENCIA



APARIENCIA

De la soledad al Honor

"Daisy nació en el seno de una familia poderosa, ostentando desde pequeña el título de baronesa dentro de una de las órdenes más influyentes de su tierra. Era una niña alegre, llena de vida, cuyo corazón siempre se inclinaba hacia el bienestar de los demás. Sin embargo, aquella infancia luminosa se vio truncada de golpe cuando la tragedia alcanzó a su familia. La guerra los convirtió en víctimas, y en medio del caos y la sangre, Daisy quedó huérfana con tan solo diez años.

Durante dos largos años vagó sin rumbo, de ciudad en ciudad, sobreviviendo como podía y aferrándose a los

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.

► **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

► **Competencia Bonus:** Cuando eliges esta especialización en el nivel 3, obtienes competencia en una de las siguientes habilidades a elección tuya: Perspicacia, Investigación o Percepción.

► **Experto con escudo:** Si estás portando un escudo, puedes reducir todo el daño, exceptuando psíquico, en 2 puntos. Esta reducción se puede acumular con otras reducciones de daño. "Nadie era tan bueno resistiendo como yo. Si tienes la fortuna de conocerme, quizás podría enseñarte un par de trucos." -venator-

► **Persecuciones vitales:** También en el nivel 3, puedes superar tus límites físicos y mentales con pura determinación, mejorando tus habilidades deductivas y marciales durante un corto período a costa de tu bienestar personal. Como acción de bonificación en tu turno, puedes gastar 1 Dado de Golpe para agudizar tu atención...

► **Preparado para Cualquier Cosa:** En el nivel 7, obtienes competencia en un tipo adicional de tirada de salvación de tu elección. Cada vez que termines un descanso corto o largo, puedes optar por reemplazarlo por un tipo diferente de tirada de salvación de tu elección.

► **Resistente como Clavos:** Cuando eliges esta especialización en el nivel 3, mientras no estés usando armadura, tu Clase de Armadura es igual a 10 + tu modificador de Constitución + tu bonificación de competencia. Puedes usar un escudo y seguir obteniendo este beneficio. Además, tu máximo de puntos de golpe aumenta en 3 y...

► **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

► **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.

► **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigue pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

► **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
- 3 veces / día, +2 daño

► **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no llevas armadura pesada.

► **Protección Estelar:** A nivel 3, has aprendido a utilizar el poder de las estrellas para protegerte a ti a tus aliados al mismo tiempo. Mientras estés en Furia, tanto tú como tus aliados a 10 pies o menos de ti reciben PG temporales igual a tu nivel de Bárbaro + El doble de tu modificador de constitución al inicio de...

► **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.

► **Vias del expreso:** Cuando eliges esta senda al nivel 3, tu rabia adopta forma de una embestida arrrolladora. Mientras estás en furia, puedes usar una acción adicional para moverte hasta 20 pies en línea recta sin provocar ataques de oportunidad (Este movimiento también ignora terreno difícil). Todas las criaturas ...

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conocéis advertís inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

► **Estudiante de la Tradición:** Cuando eliges este clítoral al nivel 2, obtienes una de las siguientes características a elección, transmitida por tradición: Absolver lo Antinatural. Cuando lanzas un hechizo divino que reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 y la matará, puedes elegir en su lugar dejar a la criatura in...

► **Forma del Árbitro:** También al nivel 2, puedes usar tu acción y gastar dos usos de Forma Salvaje al mismo tiempo para asumir mágicamente la forma de un ser de energía planar cuyo origen y composición son tan puros como el multiverso mismo, llamado un árbitro. Se aplican las reglas de Forma Salvaje con los siguientes...

► **Forma salvaje:** Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo), vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres.
- VD máximo 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.

► **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

► **Cacería letal:** obtienes la capacidad de atacar a los puntos débiles de los enemigos con mayor facilidad teniendo la capacidad de eliminar más rápido a estos mismos
- índice de críticos reducido en 1 y un dado extra

► **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Daisy Veylorens

OMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
3 000									4 PREPARADOS	2 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirad...				
Truco	<u>Crear llama</u>	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 infilar 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).				
Truco	<u>Furia de venus</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
		Creas una pequeña recreación de venus en el espacio de una criatura que esté dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra la criatura para atacarla con el ardor de venus. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño radiante y no puede recuperar puntos de golpe hasta que ...				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 Asalto	Personal	S
		El conjuro absorbe parte de la energía que te alcanza, disminuyendo su efecto sobre ti y almacenándolo para tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Una criatura que tocas recuperá 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>Provocación de guerra</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
		Golpea el escudo que llevas equipado con tu mano, emitiendo un brillo poderoso que llama la atención del enemigo. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, todas las criaturas que realicen una tirada de ataque dentro de un cilindro de 5 pies adyacentes a ti solo podrán tenerte a ti como único obje...				
<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				