

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +5
- Destreza +5
- Constitución +6
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma +1

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+4

INICIATIVA

40

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 99

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza. Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar. ¿Yo? ¿Engañar? ¡Jamás! Solo embellezco la verdad... con una pizca de dramatismo y encanto. (Caótico).

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)

IDEALES

Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona.

VÍNCULOS

Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Tambor

Idiomas:

Común, silvano, celestial

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Der Freishutz	+9	1d4 +5 contunden..
Tesoro sagrado ...	+11	1d6 +6 perforante
Arma Improvisad...	+9	
Improvisada - Fu...	+9	1d4 Fuego
Improvisada - Ac...	+9	2d6 Acido
Ballesta gancho	+9	1d6 +5 perforante
Sauf	+9	1d8 +5 perforante
Jabalina	+5	1d6 +1 perforante
Bastón	+5	1d6 +1 Contunden..
Khopesh	+9	1d8 +5 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo+1 CA 3
- Paquete de explorador
- Tambor
- Trampa para cazar
- Bolas de metal (bolsa de 1.000) x1
- Abrojos (bolsa de 20) x2
- Poción - Curación x 7
- Piedra de sangre
- B.A.D.A
- Filo Carmesí - Rango D
- vahlok - Pupilas x 2
- Faerie Claws (Arma del pacto mejorada)
- Filo Carmesí - Rango C
- Aliento fuego
- vahlok - Escamas CA +1
- Relicario vahlok
- Tela Cambiante (Shiftweave)
- Bandas marciales +1 (Zidov ardiente)
- orbe con avioncito
- Anillo Empoderado
- Collar del superviviente
- Filo Carmesí - Rango B
- Carcaj Infernal
- Filo Carmesí - Rango A
- ☞☞☞ Arcanis ☞☞☞
- ♣ Encomienda del Filo

Poción Simple (2d4+2)
Tatuaje M 2: Viento Guardian

Hada:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Magia de las Hadas
- volar
- Idiomas

Bárbaro Nivel 5:

- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Conciencia Mágica
- Defensa sin Armadura
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Movimiento rápido
- oleada Salvaje
- Sentido del peligro

Brujo Nivel 7:

- Arma de Pacto Mejorada
- Castigo Arcano
- Forma del Terror
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Mirada Fantasmal
- Pacto del filo
- Toque Sepulcral
- Visión del diablo

Dotes:

- Danza Elemental (Director: Esmer)

Rasgos personalizados:

- Conocimiento primordial
- Pacto con Lucchi
- **Sirviente Vampiro (Renna tormveil)**
- Herencia vampírica (Curse)
- ♦ Aschente: Dhampir ♦



APARIENCIA

Todavía recuerda hablar el midani desde su natal Zakhara
Su nombre significa "Tierna" en midani

En la ciudad de Huzuz, bajo el cielo estrellado,
Nació una hada con magia en su interior guardado.
Pero curioso destino fue el que ella aguardaba,
Pues su magia permaneció oculta y no se manifestaba.

Durante años, como mensajera ella sirvió,
Llevando noticias a nobles, su deber cumplió.
Pero en su fiesta de los cien años, una locura ocurrió,
Y su magia floreció con fuerza, como jamás se vio.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Tipo de criatura:** Eres feérico.

▶ **Tamaño:** Eres Pequeño.

▶ **Magia de las Hadas:** Conoces el truco Saber druidico. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro Fuego feérico con este atributo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro Agrandar/reducir con este atributo. Cuando lances Fuego feérico o Agrandar/reducir con este atributo, no podrás volver a lanzar ...

▶ **Volar:** Gracias a tus alas, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando. No puedes usar esta velocidad volando si llevas puesta una armadura media o pesada.

▶ **Idiomas:** Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

▶ **Danza Elemental (Director: Esmér):** Estudiando ciertas características de los elementos del mundo, descubriste que estos dentro del caos en el que se suelen manejar tienen cierto patrón como si de una danza se tratase.

▶ **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.

▶ **Conciencia Mágica:** Como acción, puedes abrir tu conciencia a la presencia de magia concentrada. Hasta el final del siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier conjuro u objeto mágico que esté a 60 pies o menos de ti y que no se encuentre tras una cobertura completa. Cuando percibes un conjuro, sabes a qué esc...

▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues 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 lleves armadura pesada.

▶ **Oleada Salvaje:** La energía mágica que borbotea en tu interior a veces se desborda. Cuando te dejes llevar por la furia, haz una tirada en la tabla "Magia Salvaje" para determinar el efecto mágico producido. Si el efecto obliga a hacer una tirada de salvación, tu CD es igual a 8 + tu bonificador por Competencia ...

▶ **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.

▶ **Arma de Pacto Mejorada:** Puedes usar cualquier arma que invoques con tu rasgo Pacto del Filo como canalizador mágico para tus conjuros de brujo. Además, el arma gana un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque y daño, a menos que esta sea mágica y ya tenga un bonificador a esas tiradas.

▶ **Castigo Arcano:** Una vez por turno, cuando impactas a una criatura con tu arma de pacto, puedes utilizar un espacio de conjuro de brujo para infligir 1d8 de daño de fuerza adicional, más 1d8 por cada nivel del espacio de conjuro empleado. Además, si el objetivo es de tamaño Enorme o menor, puedes derribarlo.

▶ **Forma del Terror:** Manifiestas un aspecto del terrorífico poder de tu patrón. Como acción adicional, puedes transformarte durante 1 minuto. Mientras estés transformado, obtienes los siguientes beneficios: obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 1d10 + tu nivel de brujo. Una vez durante cada un...

▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El No-Muerto te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Perdición, Falsa vida Nivel 2: Sordera / Ceguera, Fuerza fantasmal Nivel 3: Hablar con los muertos, Corcel fa...

▶ **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.

▶ **Mirada Fantasmal:** Como acción, obtienes la habilidad de ver a través de objetos sólidos situados hasta a 30 pies de distancia. Dentro de ese alcance, además, tienes visión en la oscuridad si no la tenías ya. Esta vista especial dura 1 minuto o hasta que acabe tu concentración.

▶ **Pacto del filo:** Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.

▶ **Toque Sepulcral:** Los poderes de tu patrón ejercen un profundo efecto sobre tu cuerpo y tu magia. No necesitas comer, beber ni respirar. Además, una vez durante cada uno de tus turnos, cuando impactes con una tirada de ataque a una criatura y realices la tirada de daño contra ella, puedes sustituir el tipo de dañ...

▶ **Visión del diablo:** Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

▶ **Conocimiento primordial:** Rasgo de Tasha. Obtienes competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros en el nivel 4.

▶ **Pacto con Lucchi:** La tristeza es la clave del pacto con su patrón Lucchi.

▶ **Sirviente Vampiro (Renna Stormveil) - Sed, debes alimentarte de sangre de personas vivas...**

▶ **Herencia vampírica (Curse):** "El hambre no es elección. Es legado."

▶ **Aschente: Dhampir:** Las ilusiones no engañan... sólo ofrecen una mejor versión del mundo.

Nadia (Graduada)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Magia salvaje

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	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>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Intercambio Sombrio</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	S
	Señalas a una criatura que puedas ver dentro del alcance y sombras los recubren a ambos haciendo que intercambien posiciones. Si la criatura elegida se niega a intercambiar lugares debe hacer una tirada de salvación de Constitución, intercambiando posiciones si falla la salvación, en caso de tene...					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Mortaja espiritual</u>	Nigromancia	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Invocas a espíritus de criaturas muertas, que revolotean a tu alrededor hasta que el conjuro termine. Los espíritus son intangibles e invulnerables. Hasta que el conjuro termine, cualquier ataque que hagas causarás 1d8 de daño adicional cuando impactes a una criatura que esté a 10 pies o menos d...					

Nadia (Graduada)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

2
OO

NIVEL 5

CONJUROS

8

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.					
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
	Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Fáser</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Durante la duración del conjuro, antes de atacar puedes teletransportarte hacia un enemigo. Los ataques hechos de esta forma aplican 2d6 de daño de fuerza extra.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar muerto viviente</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Invocas un espíritu muerto viviente que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu no-muerto (VD o). Cuando lances el conjuro, elige la forma de la criatura: fantasmal, pútrida o esquelética. El espíritu se parecerá a u...					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
	Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.					