



vytali

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 10

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Sturm75

JUGADOR

Casta Salamander

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
16	

DESTREZA	+3
16	

CONSTITUCIÓN	+3
16	

INTELIGENCIA	+1
12	

SABIDURÍA	+2
14	

CARISMA	+4
18	

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+7
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	+4

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+7
<input type="radio"/> Engañar	+4
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+8
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+6
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+5
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+6
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

## HABILIDADES



15	+3	25
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 130

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

## DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza Éfica	+10	1d6 +6 Perforante
Jabalina Prismáti...	0	2d10
Jabalina	+7	1d6 +3 perforante

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Las hadas son inmortales, inmunes al paso del tiempo. Pueden decidir "morir" y convertirse en un árbol que la refleje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres un feérico.
- ▶ **Tamaño:** Eres de tamaño Pequeño.
- ▶ **Alas:** Tienes un par de alas que te otorgan una velocidad de vuelo de 30 pies. No puedes volar si estás usando armadura media o pesada.
- ▶ **Alineamiento:** Las hadas de la Casta Salamander suelen tener alineamientos neutrales.
- ▶ **Magia de las hadas:** Conoces el truco "Descarga de fuego". A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro "Manos Ardientes" con este rasgo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el hechizo "Agrandar/Reducir" con este rasgo. Una vez que lancés uno de estos conjuros con este rasgo, no puedes volver a lanzar el m...
- ▶ **Lancero:** Puedes realizar rápidos y precisos pinchazos con lanzas que a menudo dejan a tus oponentes con la guardia baja.
- ▶ **Maestro de la Alabarda:** Puedes mantener a raya a tus enemigos con armas de alcance. obtienes los siguientes beneficios: Cuando empuñas una jabalina, bastón, lanza o tridente con una mano, el arma obtiene la propiedad de alcance. Mientras empuñas un arma con la propiedad de alcance, otras criaturas provocan un ataque d...
- ▶ **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
- ▶ **Golpe Parpadeante:** Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar Pasos Parpadeantes para teleportarte tras el ataque. El objetivo debe superar una TS de Carisma o ser teleportado a un punto vacío en el suelo. También puedes tocar a una criatura en vez de uno de tus ataques Pasos Parpadeantes p...
- ▶ **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.  
- 1 vez / descanso
- ▶ **Maestro de lanzas:** Cuando sostienes una lanza con ambas manos, su daño pasa de 1d8 a 1d10. Adicionalmente, tus ataques de oportunidad con dicha arma tienen ventaja mientras las sostengas con ambas manos.
- ▶ **Parpadeo Desorientador:** Puedes usar tus técnicas para desoriar y confundir a tus enemigos, mejorándolas de las siguientes formas
- ▶ **Paso Parpadeante:** Ganas una fuente de magia de teleportación conocida como Pasos Parpadeantes. Tus rasgos de Caballero Parpadeante te permiten gastar esta fuente para teleportarte.
- ▶ **Tejido de Nieblas:** Aprendes el truco Ilusión Menor, y puedes usar un arma con la que seas competente como un foco de conjuro para este conjuro. Tu habilidad para lanzar este conjuro es Carisma.
- ▶ **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.

Vytali

NOMBRE DEL PERSONAJE

Ferricos

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

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
Tiruco	Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).				
Tiruco	Ilusión menor	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
		Crees 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.				
<input type="checkbox"/>	1 Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Crees 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 1º puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.				
<input type="checkbox"/>	2 Agrandar/reducir	Tránsmutación	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.				