



Sir Daefir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 15

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

Uu

TRASFONDO

JUGADOR

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+4
18DESTREZA
+2
14CONSTITUCIÓN
+2
14INTELIGENCIA
+4
18SABIDURÍA
+2
14CARISMA
+1
13

<input type="radio"/> Fuerza	+4
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+7
<input type="radio"/> Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+9
<input type="radio"/> Atletismo	+4
<input type="radio"/> Engañar	+1
<input type="radio"/> Historia	+4
<input type="radio"/> Interpretación	+1
<input type="radio"/> Intimidar	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+9
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+7
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	+1
<input type="radio"/> Religión	+4
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 105

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d6 DADOS DE GOLPE ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Cimitarra de do... BONIF. +6 DAÑO/TIPO 2d4 +6 Cortante ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de la corteza CA 12
- Colgante del Invierno

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera
- Ballesta de mano, Ballesta ligera, Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Estoque, Hacha de batalla, Hacha de mano, Honda, Hoz, Jabalina, Lanza, Lanza de caballería, Látigo, Lucero del alba, Martillo de guerra, Martillo ligero, Maza, Pico de guerra ligero, Tridente

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Sir Daefir

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.
- **Sensibilidad a la Luz Solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.
- **Magia Draw:** Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- **Magia alta de draw:** Aprendes más de la magia típica de los elfos oscuros.
- **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.
- **Maestro de espadas:** Dominas el uso de la espada corta, espada larga, cimitarra, florete y espadón. obtienes los siguientes beneficios
- **Ataque adicional:** Cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás realizar dos ataques en lugar de uno.
- **Canción de defensa:** Puedes dirigir tu magia para absorber daño cuando tu Canción de la Hoja esté activa. Tras recibir daño, puedes usar tu reacción para emplear un espacio de conjuro y reducir ese daño en una cantidad equivalente al nivel del espacio de conjuro multiplicado por cinco.
- **Canción de la hoja:** A partir del nivel 2 puedes invocar una magia élfica secreta llamad Canción de la Hoja siempre que no lleves armadura media o pesada o uses escudo. Te concede una velocidad, agilidad y concentración sobrenaturales. Puedes usar una acción adicional para iniciar la Canción de la Hoja, que dura 1 ...
- **Canción de la victoria:** Sumas tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1) al daño que hacen tus ataques cuerpo a cuerpo con armas mientras tu Canción de la Hoja esté activa.
- **Copiar un conjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a decifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.
- **Entrenamiento de la canción y la guerra:** A partir del momento en el que eliges esta tradición, a nivel 2, obtienes competencia con armaduras ligeras, así como con un tipo de arma cuerpo a cuerpo de una mano a tu elección. También adquieres competencia en la habilidad de interpretación, si no la tenías ya.
- **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).
- **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.
- **Mejora de característica:** Cuando alcansas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 ó dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.
- **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS