



Copia de Elvian FuegoLunar
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 9
CLASE Y NIVEL

Forastero Errante
TRASFONDO

Fardrizz
JUGADOR

Elfo de los bosques
ESPECIE

Neutral bueno
ALINEAMIENTO

900
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

-1

8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +5
 - Destreza +5
 - Constitución +6
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría 0
 - Carisma -1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +9
 - Arcanos +6
 - Atletismo +5
 - Engañar -1
 - Historia +2
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +5
 - Medicina 0
 - Naturaleza +2
 - Percepción +4
 - Perspicacia +4
 - Persuasión -1
 - Religión +2
 - Sigilo +5
 - Supervivencia 0
 - Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +5 INICIATIVA 35 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 79

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9010

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
lanzaji	+9	1d8 +5 perforante
lanza de caballer..	+5	1d12 +1 perforant..
Cimitarra	+5	1d6 +1 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Juegos

Idiomas:

Común y elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

- Paquete de explorador

EQUIPO

Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. Venero a mis dioses usando prácticas que son foráneas en este lugar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Abierto. Tengo mucho que aprender de las personas amables que encuentro en mi camino. (Bueno). Inquisidor. Todo es nuevo, pero estoy ansioso de aprender (Neutral).

IDEALES

Los dioses de mi pueblo son un consuelo tan lejos de casa. Me fascinan la belleza y las maravillas de este nuevo país.

VÍNCULOS

Considero que quienes veneran a otros dioses son inocentes engañados en el mejor de los casos y necios ignorantes en el peor.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Guerrero Nivel 9:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Disparo Arcano
- Disparo Curvo
- Flecha Buscadora: +1d6 de daño de Fuerza
- Flecha Debilitadora: +2d6 de daño Necrótico
- Flecha Explosiva: + 2d6 de daño de Fuerza
- Flecha Mágica
- Indomable: 1 vez / descanso
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Dotes:

- Tirador de primera

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Elvian Fuego lunar creció en una comunidad de elfos guerreros que honraban la magia y el arte del arco. Desde joven, se destacó por su destreza y habilidad con el arco, mostrando una conexión natural con los poderes arcanos. Su talento no pasó desapercibido, y fue elegido para entrenar bajo la tutela de un arquero arcano veterano.

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 semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.
- ▶ **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.
- ▶ **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ **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
- ▶ **Disparo Arcano:** Una vez por turno, cuando dispires una flecha desde un arco como parte de una acción de ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano al proyectil. Decides usar la opción cuando la flecha impacta a una criatura, a menos que la opción no implique tirada de ataque alguna. Tienes 2 usos.
- ▶ **Disparo Curvo:** Cuando realizas una tirada de ataque con una flecha mágica y fallas, puedes usar una acción adicional para volver a hacer la tirada de ataque contra un objetivo distinto situado a 60 pies o menos del original.
- ▶ **Flecha Buscadora:** Utilizando magia de adivinación, haces que tu flecha sea capaz de buscar a un objetivo. Cuando utilizas esta opción, no realizas una tirada de ataque para el ataque. En vez de eso, elige a una criatura a la que hayas visto en el último minuto. El proyectil vuela hacia el objetivo, doblando esquinas...
- +1d6 de daño de Fuerza
- ▶ **Flecha Debilitadora:** La criatura impactada por el proyectil recibe 2d6 de daño necrótico adicional. El objetivo también deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o el daño realizado por sus ataques con arma quedará reducido a la mitad hasta el comienzo de tu siguiente turno.
- +2d6 de daño Necrótico
- ▶ **Flecha Explosiva:** Imbuies tu flecha con energía de fuerza de la escuela de evocación. Esta energía detona tras tu ataque. Inmediatamente después de que el proyectil impacte a una criatura, esta y todas las demás situadas a 10 pies o menos de ella reciben 2d6 de daño de fuerza cada una.
- + 2d6 de daño de Fuerza
- ▶ **Flecha Mágica:** Cuando disparas una flecha no mágica desde un arco corto o largo, puedes convertirla en mágica en lo que superar resistencias e inmunidades a ataques y daño no mágico se refiere. La magia se desvanece del proyectil inmediatamente después de impactar o fallar a su objetivo.
- ▶ **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
- ▶ **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.
- ▶ **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.