

Fylarein Dayebin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 4

CLASE Y NIVEL

Ermitaño

TRASFONDO

wiseJizzer

JUGADOR

Eladrin

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

- Fuerza +5
- Destreza +1
- Constitución +4
- Inteligencia +1
- Sabiduría 0
- Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +1
- Atletismo +3
- Engañar +2
- Historia +1
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +1
- Juego de Manos +1
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +2
- Religión +3
- Sigilo +1
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 40/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8+3 cortante
Hacha de mano	+5	1d6+3 cortante
Hacha de mano	+5	1d6+3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Kit de envenenador
- Pack de explorador de mazmorras

EQUIPO

Trabajo en una gran teoría filosófica y amo compartir mis ideas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno)

IDEALES

Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.

VÍNCULOS

Podría arriesgar mucho para descubrir un poco de conocimiento perdido.

DEFECTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de herborista

Idiomas:

Común, élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Eladrin:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Paso feérico

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Duelo
- Poder Psiónico: 4 dados de Energía Psiónica (d6)
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

Fylarein Dayebin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humanoide de rasgos élficos, de piel pálida y con un ligero tono verde claro, con el cabello negro, lacio y largo, típicamente atado en una cola. Ojos verdes claros. De complejión atlética, más robusto que el promedio de los elfos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Como integrante de la Familia grande de los Eladrin del plano surreal, Fylarein no conoce mucho sobre los pueblos y habitantes de Wandér en el plano real. Al ser designado como guerrero por el omén en su nacimiento, Fyl fue entrenado como todos los guerreros Eladrin, como un guerrero psíquico, diestro en técnicas de combate y en la manipulación de la energía natural con su mente. Sin embargo, la vida en el plano surreal, tan caótica, mágica e impredecible, no era para Fylarein. Luego de su entrenamiento, se alejó de los suyos para vivir como hermitaño en el bosque del Mictlaéin, siguiendo su impulso por buscar un sentido más profundo a su propia existencia. Fylarein cree haber tenido una revelación que no existen los dioses. Y ahora, ha decidido viajar en el plano real siguiendo su impulso por corroborar o desmentir la verdad de su revelación.

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.

▶ **Paso feérico:** Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta un espacio desocupado que esté a una distancia máxima de 30 pies. Cuando utilizas este rasgo, no puedes volver a utilizarlo hasta que finalices un descanso corto o largo. Cuando alcances el nivel 3, tu Paso feérico gana un efecto...

▶ **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

▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

▶ **Poder Psíquico:** Albergas una fuente de energía psíquica en tu interior. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psíquica, que son d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificador por competencia, y sirven para alimentar los distintos poderes psíquicos que posees, que se exp...
- 4 dados de Energía Psíquica (d6)

▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS