

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza +1
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría 0
- Carisma -1

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espadón	+3	2d6 +1 cortante
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Espada larga	+3	1d8 +1 cortante
Shotgun (Core Eji...	+5	1d8 +1 perforante

EQUIPO

- Cota de escamas CA 14

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

Malo con armas a distancia

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Español, elfo

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Guerrero Nivel 1:

- Tomar aliento



APARIENCIA

En las profundidades de los bosques umbríos, donde la luz del sol apenas se atreve a penetrar, nació un elfo singular llamado Nyxus. Desde el momento de su nacimiento, era evidente que Nyxus era diferente a los demás elfos de su linaje. Su piel, en lugar de la tez pálida característica de los elfos, tenía un tono oscuro y misterioso que se asemejaba a la sombra misma. La tribu elfa quedó asombrada ante la singularidad de Nyxus, y algunos lo consideraron una manifestación de la magia antigua que fluía a través de las raíces de su antiguo hogar, pero no era así ya que le era difícil manejar la magia pero lo compensaba con su gran habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

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.
- ▶ **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.
- ▶ **Idioma adicional:** Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.
- ▶ **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.