



Aen Seidhe

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto elfo

ESPECIE

2

NIVEL

Guerrero 2

CLASE Y NIVEL

Guardia

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+4

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

20

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

2d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+2 Salvación

SABIDURÍA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+4 Salvación

CARISMA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Hacha de guerra	+5	1d8 +3 cort.	Maestría: Derribar, versátil
Hacha de mano	+5	1d6 +3 cort.	6/18 metros, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Molestar

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Alto elfo

Guerrero Nivel 2:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Maestría con armas: 3 maestrías
- Mente táctica
- Tomar aliento: 2 usos

Dotes:

- Defensa
- Alerta

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +4 Acrobacias | ☐ Medicina |
| ☒ +5 Atletismo | ☐ Naturaleza |
| ☐ Conoc. Arcano | ☒ +2 Percepción |
| ☐ Engaño | ☐ Perspicacia |
| ☐ Historia | ☐ Persuasión |
| ☐ Interpretación | ☐ Religión |
| ☒ +2 Intimidación | ☒ +2 Sigilo |
| ☐ Investigación | ☒ +2 Supervivencia |
| ☒ +2 Juego de Manos | ☐ Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.
- ▶ Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.
- ▶ Alto elfo: Conoces el truco prestidigitación. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir ese truco por otro truco diferente de la lista de conjuros mágicos. A nivel 3 aprendes el conjuro Detectar magia y a nivel 5 Paso brumoso.
- ▶ Defensa: Mientras lleves puesta una armadura ligera, media o pesada, recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.
- ▶ Alerta: Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu bonificador por competencia a la tirada. Justo después de tirar iniciativa, puedes cambiar tu iniciativa con la de un aliado que esté dispuesto a hacerlo en el mismo combate.
- ▶ Acción súbita: Puedes superar tus límites normales durante un instante. En tu turno, puedes llevar a cabo una acción más, salvo la acción de magia. Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo. A partir del nivel 17, podrás usarlo dos veces antes de descansar...
- 1 vez / descanso
- ▶ Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con armas sencillas o marciales de tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.
- 3 maestrías
- ▶ Mente táctica: Cuando falles una prueba de característica, podrás gastar un uso de tu rasgo Tomar aliento para esforzarte por superarla. En vez de recuperar puntos de golpe, tiras 1d10 y sumas el resultado a la prueba de característica. Si no superas la prueba, el uso no se gasta.
- ▶ Tomar aliento: Posees una pequeña reserva de resistencia física y mental a la que puedes recurrir. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 más tu nivel de guerrero. Recuperas 1 uso tras un descanso corto y todos tras un descanso largo.
- 2 usos

NOTAS ADICIONALES

RASGOS