



Orion

NOMBRE DEL PERSONAJE

Elfo de los bosques

ESPECIE

Explorador 2

CLASE Y NIVEL

Guía

TRASFONDO

2

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+4

VELOCIDAD

10.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

16

FUERZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☒ +2 Salvación

INTELIGENCIA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 SalvaciónCLASE
ARMADURA

16

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

19

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

2d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

SABIDURÍA

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

CARISMA

-2

6

PUNT

MODIFICADOR

☐ -2 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Cimitarra	+6	1d6 cort.	Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Espada corta	+6	1d6 perf.	Ligera, Maestría: Molestar, Sutil
Arco largo	+8	1d8 +4 perf.	45/180 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Ralentizar, Munición,

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de Cartógrafo

RASGOS Y ATRIBUTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Elfo de los bosques

Explorador Nivel 2:

- Enemigo predilecto: 2/descanso largo
- Explorador hábil
- Lanzamiento de conjuros
- Maestría con armas

Dotes:

- Tiro con arco
- Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +6 Acrobacias | ☐ +2 Medicina |
| ☐ 0 Atletismo | ☒ +3 Naturaleza |
| ☐ +1 Conoc. Arcano | ☒ +6 Percepción |
| ☐ -2 Engaño | ☒ +4 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☐ -2 Persuasión |
| ☐ -2 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☐ -2 Intimidación | ☒ +6 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☒ +4 Supervivencia |
| ☐ +4 Juego de Manos | ☐ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

común, elfo, enano, druidico, gnomo



APARIENCIA

En lo profundo del Bosque de las Sombras, donde la luz del sol rara vez logra besar la tierra, se alza el Claro del Tejo Silencioso. Allí nació Orion. Durante su primer siglo de vida, sus pies apenas tocaron otra cosa que no fueran las ramas altas y el musgo húmedo; sus ojos se acostumbraron a la penumbra y sus oídos aprendieron a descifrar el crujido más sutil de la maleza. En su comunidad de elfos del bosque, la supervivencia no dependía de las palabras, sino de la velocidad del arco y la pureza del instinto. Orion se convirtió en el rastreador más letal de su estirpe, un espectro capaz de moverse a treinta y cinco pies por segundo sin perturbar una sola hoja, bendecido con unos reflejos felinos y una intuición casi sobrenatural para leer el entorno.

Sin embargo, la paz del claro se trunció cuando una extraña putrefacción mágica comenzó a ennegrecer las

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.
- ▶ Elfo de los bosques: Tu velocidad aumenta a 40,5 metros. También conoces el truco saber druidico. A nivel 3 aprendes el conjuro Zancada prodigiosa y a nivel 5 Pasar sin rastro.
- ▶ Tiro con arco: Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia.
- ▶ Iniciado en la magia: Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ Enemigo predilecto: Siempre tienes el conjuro marca del cazador preparado. Puedes lanzarlo dos veces sin gastar un espacio de conjuro y recuperarás todos los usos de esta capacidad tras finalizar un descanso largo. - 2/descanso largo
- ▶ Explorador hábil: Conoces dos idiomas y ganas una pericia.
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros. Preparas conjuros de nivel 1 y superior. Eliges dos a nivel 1.
- ▶ Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia. Puedes cambiarlas tras un descanso largo.

Orion

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.						
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	4.5 metros	V, S
Elige a una criatura dentro del alcance que tenga o puntos de golpe y no esté muerta. La criatura pasa a estar estable. El alcance se duplica cuando alcanzas los niveles 5 (9 metros), 11 (18 metros) y 17 (36 metros).						
	Truco <u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.						
☐	1 <u>Buenas bayas</u>	Conjuración	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día. Las bayas no consumidas desaparecen cuando acabe el conjuro.						
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	27 metros	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 daño de fuerza adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						
☐	1 <u>Palabra de curación</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez en cada uno de sus turnos hasta que el conjuro termine, la criatura puede saltar hasta 9 metros usando 3 metros de movimiento. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						