

Christian

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto elfo

ESPECIE

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

1

NIVEL

Mercenario intermedio

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

0

11

MODIFICADOR PUNT

+2

Salvación

INTELIGENCIA

0

10

MODIFICADOR PUNT

0

Salvación

CLASE ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

11

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

1d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0

0

0

0

0

0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0

0

0

0

0

0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+3

16

MODIFICADOR PUNT

+5

Salvación

SABIDURÍA

+1

12

MODIFICADOR PUNT

0

+1

Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

13

MODIFICADOR PUNT

0

+1

Salvación

CARISMA

+2

14

MODIFICADOR PUNT

0

+2

Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS			
Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Arco largo	+5	1d8 +3 perf.	45/180 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Ralentizar, Munición,
Cimitarra	+2	1d6 cort.	Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Espada corta	+2	1d6 perf.	Ligera, Maestría: Molestar, Sutil
Daga	+2	1d4 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- rama de muerdago
carcaj con 20 flechas
paquete de explorador
7+16 piezas de oro (po)

herramienta de ladrón
dos bolsas
una palanqueta
ropa de viaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto elfo:
- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Alto elfo
Explorador Nivel 1:
- Enemigo predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Maestría con armas
Dotes:
- Habilidadoso

HABILIDADES

0

+3

Acrobacias

0

0

Atletismo

0

0

Conoc. Arcano

+4

Engaño

0

0

Historia

+2

Interpretación

+2

Intimidación

+2

Investigación

+5

Juego de Manos

0

+1

Medicina

0

0

Naturaleza

+3

Percepción

+3

Perspicacia

+4

Persuasión

0

0

Religión

+5

Sigilo

+3

Supervivencia

+3

Trato con Animales

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
Idiomas:
Elfco y humano



APARIENCIA

Fue un alto elfo criado como explorador entre los guardianes de los bosques, donde aprendió que la supervivencia siempre estaba por encima de la moral. Tras ser traicionado por su propio pueblo y sobrevivir a un incendio que dejó profundas cicatrices en su rostro y cuerpo, abandonó cualquier lealtad hacia los demás. Ahora recorre los caminos como un rastreador y mercenario, guiado únicamente por su propio beneficio y el cumplimiento de los contratos que acepta. No disfruta haciendo el mal por crueldad, pero tampoco siente compasión por quienes se interponen en su camino.

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.
- ▶ Habilidoso: Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.
- ▶ Enemigo predilecto: Siempre tienes el conjuro marca del cazador preparado. Puedes lanzarlo dos veces sin gastar un espacio de conjuro y recuperas todos los usos de esta capacidad tras finalizar un descanso largo.
- ▶ 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.

