



Christian

NOMBRE DEL PERSONAJE

Alto elfo

ESPECIE

1

NIVEL

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

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

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+3 16

MODIFICADOR

PUNT

+5 Salvación

SABIDURÍA

+1 12

MODIFICADOR

PUNT

+1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1 13

MODIFICADOR

PUNT

+1 Salvación

CARISMA

+2 14

MODIFICADOR

PUNT

+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:
- Habilidoso

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☐ +3 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☐ 0 Atletismo | ☐ 0 Naturaleza |
| ☐ 0 Conoc. Arcano | ☒ +3 Percepción |
| ☒ +4 Engaño | ☒ +3 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☒ +4 Persuasión |
| ☐ +2 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☐ +2 Intimidación | ☒ +5 Sigilo |
| ☒ +2 Investigación | ☒ +3 Supervivencia |
| ☒ +5 Juego de Manos | ☒ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera,
Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
Idiomas:
Elfo 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Christian

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS	
		Truco	Prestidigitación	Transmutación	1 acción	1 hora	3 metros	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.								
☐	1	Marca del cazador	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.								