



Neve Allau

NOMBRE DEL PERSONAJE

Orco

ESPECIE

5

NIVEL

Explorador 5

CLASE Y NIVEL

Marinero

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

15

FUERZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☐ ☐ SalvaciónCLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

44

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d10

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

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

SABIDURÍA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CARISMA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Maza a dos manos	+6	2d6 +3 cont.	A dos manos, Maestría: Derribar, Pesada
Alabarda	+6	1d10 +3 cort.	10, A dos manos, Gran alcance, Maestría: Hender, Pesada
Ataque sin armas	+6	1d4 +3 cont.	1.5 metros,

EQUIPO

- Camisa de malla CA 13
- Manto de la naturaleza
- Yelmo temible
- Ropas de remiendo
- Botas eficaces
- Monedas
- Cuerda
- Mochila
- Garfio de escalada
- Útiles de sanador
- Útiles para disfrazarse
- Puntas de hierro
- Pergamino
- Tinta
- Pluma
- Mapa
- Cantimplora
- Pergamino de conjuro (Nivel 1)

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Orco:
- Visión en la oscuridad
 - Aguante incansable
 - Descarga de adrenalina
- Explorador Nivel 5:
- Ataque adicional
 - Conjuros de Caminante Invernal
 - Enemigo predilecto: 3/descanso largo
 - Escarcha del Cazador
 - Explorador Gélido: 1d4 de daño por frío
 - Explorador hábil
 - Lanzamiento de conjuros
 - Maestría con armas
- Dotes:
- Combate con armas a dos manos
 - Lanzador de Frío
 - Matón de taberna

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +5 Acrobacias | ☐ +2 Medicina |
| ☒ +6 Atletismo | ☐ 0 Naturaleza |
| ☐ 0 Conoc. Arcano | ☒ +5 Percepción |
| ☐ -1 Engaño | ☐ +2 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☐ -1 Persuasión |
| ☐ -1 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☐ -1 Intimidación | ☒ +8 Sigilo |
| ☐ 0 Investigación | ☒ +5 Supervivencia |
| ☐ +2 Juego de Manos | ☐ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

- Común, Enano, Gnomo, Mediano, Orco



APARIENCIA

“Lo que los demás ven de mí cuando me miran”

No me gusta mostrarme demasiado, la naturaleza nos enseña que el que se expone en exceso se vuelve una presa, así que mi aspecto no es el más memorable, y así seguirá mientras pueda. Pero si me encuentras relajado podrás ver a un orco ya adulto, madurez estimada más por mi corpulencia que por mi rostro, pues llevo siempre mi cabeza cubierta por una capa de nieve, como un yelmo helado que oculta mi rostro, dejando ver solo un par de ojos rojizos. No preguntes el porqué escondo mi faz y ni se te ocurra intentar ver que hay debajo de la nieve, conformate con saber que no me oculto porque haya gente buscándome, no soy un criminal, duermo con la conciencia tranquila por las noches. Considerame otro aventurero más, ropas de viaje, unas buenas botas, armadura, algún arma... ¿qué esperabas? Los héroes deslumbrantes están en las canciones de los bardos, y no en las calles y caminos de la Costa de la Espada.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 36 metros.

► Aguaite incansable: Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► Descarga de adrenalina: Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. Cuando lo hagas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras fin...

► Combate con armas a dos manos: Cuando tires el dado para un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñas con ambas manos, puedes tratar cualquier 1 o 2 en los dados de daño como un 3. Para obtener este beneficio, el arma debe poseer la propiedad "a dos manos" o "versátil".

► Lanzador de Frio: obtienes los siguientes beneficios. Mejora de característica. Aumenta tu inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Truco. Conoces el truco Rayo de escarcha. Si ya lo conoces, aprendes otro truco de mago de tu elección. La característica de lanzamiento de conjuros del conj...

► Matón de taberna: Cuando aciertes con tu ataque sin armas y causes daño, infliges 1d4 + mod de Fuerza. Si obtienes un 1 en ataques sin arma, puedes volver a lanzar el dado. Ganas competencia en armas improvisadas. Cuando aciertes un ataque sin armas, puedes empujar al objetivo una vez por turno.

► Ataque adicional: Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

► Conjuros de Caminante Invernal: Cuando alcanzas un nivel de Explorador especificado en la tabla de Conjuros de Caminante Invernal, a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros enumerados.

► 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. - 3/descanso largo

► Escarcha del Cazador: Cubres a ti y a tu presa con escarcha, protegiéndote y ralentizándola. Cuando lanzas Marca del cazador, ganas puntos de golpe temporales equivalentes a 1d4 más tu nivel de Explorador. Además, mientras una criatura esté marcada por tu Marca del cazador, no puede realizar la acción Destrabarse.

► Explorador gélido: obtienes las siguientes ventajas. Frio cortante. El daño de tus ataques con armas, conjuros de Explorador y rasgos de Explorador ignora la resistencia al daño por frio. Resistencia al hielo. Tienes resistencia al daño por frio. Golpes polares. Cuando impactas a una criatura con una tirada de at... - 1d4 de daño por frio

► 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.

Neve Allau

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	<u>Truco Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
	Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y reduce su velocidad en 3 metros hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
☐	1 <u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	9 metros	V, S, M
	Protege un área no mayor que un cubo de 6 metros de lado. Se activa si una criatura no designada entra o toca el área. La alarma emite un sonido en tu mente si estás a 1,5 km. Si estás durmiendo, te despertará. La alarma produce un sonido durante 10 segundos, que es audible a 18 metros.					
☐	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>Cuchillo de hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	18 metros	S, M
	Creas un fragmento de hielo y lo lanzas a un objetivo ataque de conjuro a distancia que inflige 1d10 perforante. Luego explota, el objetivo y criaturas a 1,5 metros deben salvarse de Destreza o recibir 2d6 de daño por frío. El daño de frío aumenta 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 1.					
☐	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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
☐	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Hasta que el conjuro termine, percibes la ubicación de venenos, criaturas venenosas y enfermedades mágicas a 9 metros o menos de ti, e identificas el tipo de veneno, criatura o enfermedad en cada caso.					
☐	1 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	9 metros	V, S, M
	Haces objetivo a una bestia que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una TS SAB o tendrá el estado de hechizado hasta que termine el conjuro. Si alguno de tus aliados o tú dañáis al objetivo, el conjuro termina. Una bestia adicional por cada espacio por encima de 1.					
☐	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S
	Plantas apesadoras cubren un área de 6 metros, creando terreno difícil hasta que acabe el conjuro. Las criaturas en la zona deben hacer una tirada de Fuerza o quedarán apesadas. Pueden usar una acción para liberarse superando una prueba de Fuerza contra tu CD de conjuros.					
☐	1 <u>Golpe apesador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apesado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.					
☐	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Permite comprender y comunicarte con bestias mientras dure el conjuro. Puedes influir en ellas y obtener información sobre su entorno, monstruos o sucesos recientes, aunque suelen hablar solo de temas relacionados con supervivencia o compañía.					
☐	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>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	36 metros	V, S
	Creas una esfera de niebla de 6 metros de radio centrada en un punto dentro del alcance. La esfera está muy oscura y dura hasta que el conjuro termine o hasta que la disperse un viento fuerte. El radio de la niebla aumenta en 6 metros 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.					
☐	1 <u>Tormenta de espinas</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo 1 minuto	Personal	V
	Tu próximo impacto con arma a distancia crea una lluvia de espinas de 1,5 metros de radio desde tu munición o tu arma. Las criaturas en el área deben superar una TS de Destreza. Sufren 1d10 puntos de daño perforante por cada nivel de conjuro (hasta 6d10) si fallan, o la mitad si la superan.					
☐	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura y su velocidad aumenta en 3 metros hasta que el conjuro termine. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.					
☐	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 hora	Toque	V, S
	Tocas un arma no mágica. Hasta que el conjuro termine, esa arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar. Aumenta a +2 con espacios de los niveles 3 a 5 y a +3 con nivel 6 o superior.					
☐	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
	Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.					
☐	2 <u>Cordón de flechas</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Hechizas hasta 4 flechas o virotes clavados en tu espacio. Mientras dure, atacan a criaturas a 9 metros (salvo las designadas) que entren o terminen turno allí TS DES o 2d4 perforante, luego el proyectil se destruye. Con niveles superiores, +2 municiones por nivel.					
☐	2 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	45 metros	V, S, M
	Creas espinas en una esfera de 6 metros de radio, convirtiendo el área en terreno difícil. Las criaturas que entren o se muevan reciben 2d4 de daño perforante por cada 1,5 metros recorrido. El terreno parece natural; quienes no lo vean deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia).					
☐	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
	Elige a un humanoide que veas dentro del alcance. Debe superar una TS SAB o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada turno, puede repetir la tirada para acabar el efecto. Afecta a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro superior a 2.					
☐	2 <u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	27 metros	V, S, M
	Invocas un espíritu bestial en un espacio libre visible. Al lanzarlo eliges su hábitat (tierra, mar o aire), lo que define su perfil. Actúa detrás de ti en iniciativa; sigue tus					

Neve Allau

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	Localizar animales o plantas	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Describe o nombra un tipo concreto de bestia, criatura de tipo "planta" o planta no mágica. Descubres la dirección y la distancia hasta la criatura o la planta de ese tipo más cercana que esté a 7,5 km o menos, siempre y cuando haya alguna.							
☐	2	Localizar objeto	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 300 metros o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.							
☐	2	Mensajero animal	Encantamiento	1 acción (ritual)	24 horas	9 metros	V, S, M
Eliges una bestia diminuta para entregar un mensaje de hasta 25 palabras a un receptor descrito y en una ubicación conocida por ti. Recorrerá 37,5 km cada 25 o 75 si puede volar. La bestia imitará tu forma de hablar al encontrar la criatura. Dura 28 h por cada espacio por encima de 2.							
☐	2	Pasar sin rastro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, irradias un aura de ocultación en una emanación de 9 metros. Mientras permanezcáis dentro, las criaturas que elijas y tú tendréis un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no dejaréis huellas.							
☐	2	Piel robiliza	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo adopta una apariencia de corteza y su clase de armadura no podrá ser inferior a 17.							
☐	2	Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y eliges Fuerza, Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las pruebas con la característica elegida. Una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Protección contra veneno	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura y pones fin al estado de envenenada si lo sufre. Hasta que termine el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado y resistencia al daño de veneno.							
☐	2	Ráfaga de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una ráfaga de viento de 18 metros x 3 metros surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea hacen TS FUE o son empujadas 4,5 metros; deben repetirla si terminan su turno allí. Avanzar hacia ti cuesta el doble. Dispersa gases, apaga llamas y puedes cambiar su dirección como acción adicional.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y le pones fin a un estado que tenga cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.							
☐	2	Sentidos de la bestia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
Tocas a una bestia voluntaria. Hasta que el conjuro termine, puedes percibir a través de los sentidos de la bestia, así como de los tuyos. Cuando percibes a través de ella, te beneficias de cualquier sentido especial que tenga.							
☐	2	Silencio	Ilusionismo	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	36 metros	V, S
Creas una esfera de 6 metros de radio dentro del alcance. Ningún sonido puede entrar ni salir, y las criaturas dentro están ensordecidas. Los objetos y criaturas totalmente dentro son inmunes al daño de trueno, y no se pueden lanzar conjuros con componente verbal en su interior.							
☐	2	Visión en la oscuridad	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Hasta el conjuro termine, una criatura voluntaria que a la que toques tendrá visión en la oscuridad hasta 45 metros.							