



Nymeria

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

5

NIVEL

Explorador 5

CLASE Y NIVEL

Guía

TRASFONDO

6700

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+4

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

20

FUERZA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☒ +4 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CLASE
ARMADURA

16

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

55

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

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☒ +7 Salvación

SABIDURÍA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☐ +4 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☐ +3 Salvación

CARISMA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Arco largo	+9	1d8 +4 perf.	45/180 metros, A dos manos, Alcance, Distancia, Maestría: Ralentizar, Munición,
Cimitarra x2	+7	1d6 +4 cort.	Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Monedas
- Paquete de ladrón
- Raciones x15
- Canalizador druidico (variable)
- Aljaba x2
- Flechas x40

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:

- Diestro
- Ingenioso
- Versátil

Explorador Nivel 5:

- Ataque adicional
- Compañero primigenio
- Enemigo predilecto: 3/descanso largo
- Explorador hábil
- Lanzamiento de conjuros
- Maestría con armas

Dotes:

- Atacante salvaje
- Tiro con arco
- Tirador de primera
- Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☐ +4 Acrobacias | ☐ +4 Medicina |
| ☐ +1 Atletismo | ☒ +5 Naturaleza |
| ☐ +2 Conoc. Arcano | ☒ +10 Percepción |
| ☐ +2 Engaño | ☒ +7 Perspicacia |
| ☐ +2 Historia | ☐ +2 Persuasión |
| ☐ +2 Interpretación | ☐ +2 Religión |
| ☐ +2 Intimidación | ☒ +7 Sigilo |
| ☒ +5 Investigación | ☒ +7 Supervivencia |
| ☐ +4 Juego de Manos | ☐ +4 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

común, señas, elfico, druidico.

Nymeria

NOMBRE DEL PERSONAJE

ojos ámbar, cabello rubio le llega por debajo de los hombros, lleva una capa y con gorro de color rojo, arco largo, mirada determinada y seria

APARIENCIA



APARIENCIA

Nymeria abandono su hogar a los 10 años ya que sus padres la veían como un estorbo y la trataban como un puerco, le daban de comer las sobras y siempre era agredida físicamente por mera diversión de sus padres, esa casa y ese trato era todo lo que ella conocía, al encontrarse cansada de todo este abuso Nymeria decidió abandonar su hogar y correr hacia el bosque donde se encontraba sola, con hambre y desesperada por no tener un lugar al cual pertenecer. Estando en el bosque perdida Nymeria fue lentamente debilitándose por la falta de agua y comida, estando a las puertas de la muerte fue cuando el apareció, un druida que vivía solo en el bosque, su nombre era Gilberto o como ella lo llama Bético, este druida le salvo la vida y al ella contarle todo lo que había sucedido en su vida el druida decidió adoptarla, le enseñó a usar un arco y un poco de magia de druida, ellos pasaban los días viviendo en el bosque y ayudando a quiar a aventureros que habían perdido su camino entre los caminos del

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Diestro: Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ Ingenioso: Obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ Versátil: Obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ Atacante salvaje: Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.
- ▶ Tiro con arco: Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia.
- ▶ Tirador de primera: Aumenta Destreza en 1 (máx. 20). Ignoras coberturas media y tres cuartos, no sufres desventaja por enemigos cercanos ni por alcance largo al usar 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.
- ▶ Ataque adicional: Cuando lles a cabo la acción de atacar en tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ Compañero primigenio: Invocas una bestia primigenia (mar, tierra o cielo) con aspecto acorde y marcas místicas. Es amistosa, actúa en tu turno y esquiva salvo que uses acción adicional o sacrifiques un ataque para ordenarla. Si muere, puedes revivirla en 1 min gastando un conjuro.
- ▶ 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.
- ▶ 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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Nymeria

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

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
	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 0 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).						
☐	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>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S
Plantas apresadoras 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 apresadas. Pueden usar una acción para liberarse superando una prueba de Fuerza contra tu CD de conjuros.						
☐	1 <u>Golpe apresador</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 apresado 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>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>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.						