



Kael Boerming

NOMBRE DEL PERSONAJE

Ctónico

ESPECIE

3
NIVEL

Explorador 3

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+5

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

15

FUERZA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☒ +3 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☐ ☐ Salvación

CLASE
ARMADURA

15

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

25

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d10

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

17

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

SABIDURÍA

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

☐ +3 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

CARISMA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Aljaba x 20
- Rama de muérdago
- Paquete de explotador
- Herramientas de ladrón
- Bolsa
- Bolsa
- Ropas de viaje
- Aljaba x 10
- Cárcaj de Ehlonna
20 po
Bolsa con 8 po

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ctónico:

- Visión en la oscuridad
- Presencia sobrenatural
- Ctónico

Explorador Nivel 3:

- Azote de colosos
- Enemigo predilecto: 2/descanso largo
- Explorador hábil
- Lanzamiento de conjuros
- Maestría con armas
- Sabiduría del cazador

Dotes:

- Tiro con arco
- Alerta

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☐ +3 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☐ +1 Atletismo | ☒ +2 Naturaleza |
| ☐ 0 Conoc. Arcano | ☒ +5 Percepción |
| ☐ +1 Engaño | ☐ +3 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☐ +1 Persuasión |
| ☐ +1 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☐ +1 Intimidación | ☒ +7 Sigilo |
| ☐ 0 Investigación | ☒ +5 Supervivencia |
| ☒ +5 Juego de Manos | ☐ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, infernal, enano



APARIENCIA

Kael fue abandonado a su suerte por sus padres en medio del bosque, por suerte un cazador que se encontraba por ahí al escuchar los llantos se acercó a él y aunque al principio le espanto su aspecto demoníaco, no pudo abandonar una vida a su mas que segura muerte, lo crio en las aptitudes de la caza y los beneficios de los bosques, pero por desgracia por culpa de un trágico accidente su padre adoptivo Conrad murió tras verse superado por una manada de lobos, Kael fue superado por la situación y esto lo llevo a una vida criminal, donde utilizaba sus conocimientos para poder sobrevivir de una manera poco loable, nunca le quiso hacer daño a nadie, por eso cuando tuvo la edad se apuntó a un gremio de aventureros y empecé a poner sus habilidades al bien común.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ Presencia sobrenatural: Conoces el truco taumaturgia. Cuando lo lances con este atributo, el conjuro utiliza la misma aptitud mágica que la de tu atributo Legado infernal.
- ▶ Ciónico: Tienes resistencia al daño necrótico. También conoces el truco Toque helado. A nivel 3 aprendes el conjuro Falsa vida y a nivel 5 Rayo debilitador.
- ▶ Tiro con arco: Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia.
- ▶ Alerta: Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu bonificador por competencia a la tirada. Justo después de tirar iniciativa, puedes cambiar tu iniciativa con la de un aliado que esté dispuesto a hacerlo en el mismo combate.
- ▶ Azote de colosos: Tu tenacidad puede agotar incluso a los enemigos más resistentes. Cuando aciertes a una criatura con un arma, esta inflige 1d8 de daño adicional si el objetivo no tiene todos sus puntos de golpe. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.
- ▶ 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.
- ▶ Sabiduría del cazador: Puedes invocar a las fuerzas de la naturaleza para ciertos puntos fuertes y débiles de tu presa. Mientras una criatura tenga tu marca del cazador sobre ella, sabrás si tiene alguna inmunidad, resistencia o vulnerabilidad y cuáles son, de ser así.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

3
ooo

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	9 metros	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Canalizas un frío sepulcral y haces un ataque de conjunto cuerpo a cuerpo. Si impacta, infliges todo de daño necrótico y el objetivo no puede curarse hasta tu próximo turno. El daño aumenta a 2do (nivel 5), 3do (nivel 11) y 4to (nivel 17).						
☐	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo 1 hora	Personal	V, S, M
obienes 2da + 4 puntos de golpe temporales. obtienes 5 puntos de golpe temporales adicionales 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 misticamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1do 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.						