

FUERZA

0

10

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +9
- Constitución +2
- Inteligencia +5
- Sabiduría +6
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +9
- Arcanos +1
- Atletismo +4
- Engañar 0
- Historia +5
- Interpretación +4
- Intimidar 0
- Investigación +1
- Juego de Manos +5
- Medicina +2
- Naturaleza +9
- Percepción +6
- Perspicacia +6
- Persuasión 0
- Religión +1
- Sigilo +13
- Supervivencia +10
- Trato con Animales +10

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+5

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 95

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
- Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Ballesta de mano,
- Espada corta, Espada larga, Estoque,
- Herramientas de ladrón

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Picaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Experto en Escaramuzas
- Jerga de ladrones

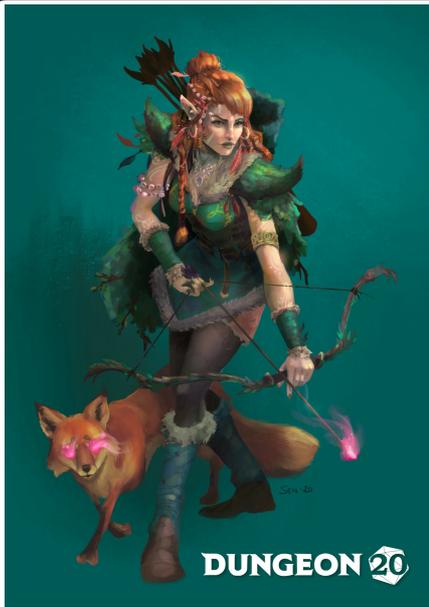
Guerrero Nivel 8:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Cortesano Elegante
- Espíritu de Lucha: 5 puntos de golpe temporales
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Dotes:

- Precisión Élfica
- Perforador
- Tirador de primera

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.
- ▶ **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.
- ▶ **Precisión Éfica:** La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de sus arqueros y lanzadores de conjuros. Tienes una puntería insólita con aquellos ataques que dependen de la precisión más que de la fuerza bruta. Obtienes los beneficios siguientes: incrementa tu puntuación de Carisma, Destreza, Intel...
- ▶ **Perforador:** Has conseguido una precisión perforadora en combate, que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o tu Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño perforante, podrás volver a tirar uno de los dados de daño d...
- ▶ **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ **Acción astuta:** Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse.
- ▶ **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional 2d6
- ▶ **Experto en Escaramuzas:** Cuando un enemigo termina su turno situado a 5 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para moverte hasta la mitad de tu velocidad. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.
- ▶ **Jerga de Ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la jerga. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.
- ▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- ▶ **Cortesano Elegante:** Cuando realices una prueba de Carisma (Persuasión), recibes un bonificador igual a tu modificador de Sabiduría.
- ▶ **Espíritu de Lucha:** Como acción adicional en tu turno puedes obtener ventaja en las tiradas de ataque con arma hasta el final del mismo turno. Si lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales.
- 5 puntos de golpe temporales
- ▶ **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES