

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +4
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría 0
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☒ Arcanos +3
- ☐ Atletismo +2
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina 0
- ☒ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +2
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión -1
- ☒ Religión +3
- ☒ Sigilo +5
- ☒ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+4	1d6 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Arco largo	+5	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano

Idiomas:

Comun, elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de curtidor
- Paquete de explorador 3 cp

Soy una persona fría, reservada, melancólica, solo te importa el fin, acabar con la oscuridad

RASGOS DE PERSONALIDAD

Destruir la oscuridad y la corrupción es lo único que importa

IDEALES

VÍNCULOS

odio a los elfos

DEFECTOS

Explorador Nivel 1:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto

Rasgos personalizados:

- Explorador de la naturaleza salvaje
- Conocimiento profundo
- Ritualista
- Instinto de cazador
- Supervivencia en la naturaleza

RASGOS Y ATRIBUTOS

Kael Boerming

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Kael como muchos otros fue secuestrado en su cuna, criado por unos elfos poco altruistas que lo maltrataban día sí, día también, encontró refugio en la caza y en especial en los brazos de una amada, Triena, otra secuestrada que vivía el mismo destino que él. Todo parecía ir mejorando hasta que vio como por la corrupción su amada se transformaba en un ser repugnante lleno de odio, todo ello para complacer la curiosidad de los "padres" de Triena, tras acabar con la vida de su amor para calmar su dolor, decidió huir y empezar de 0, con el corazón fosilizado, tomó la decisión de no permitir por cualquier medio que ningún tipo de magia o brujo provocara el mismo destino que ella, juró acabar con todo lo que estuviera en su mano

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Enemigo predilecto: En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ Explorador de la naturaleza: En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
- Primer terreno predilecto
- ▶ Explorador de la naturaleza salvaje: Eres experto en preparar y asegurar campamentos en la naturaleza para que algunos miembros de tu grupo obtengan beneficios adicionales durante un descanso prolongado
- ▶ Conocimiento profundo:
- ▶ Ritualista:
- ▶ Instinto de cazador:
- ▶ Supervivencia en la naturaleza:

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pies) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies 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.					