

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

-1

9

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza +6
- Constitución -1
- Inteligencia 0
- Sabiduría +3
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos 0
- Atletismo +4
- Engañar +1
- Historia 0
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +3
- Juego de Manos +3
- Medicina +3
- Naturaleza +3
- Percepción +6
- Perspicacia +3
- Persuasión +1
- Religión 0
- Sigilo +3
- Supervivencia +6
- Trato con Animales +6

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 63

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+4	1d4 +1 perforante
Lanza del sol	+6	3d6 +3 perforante
Arco de las aren...	+6	2d8 +3 perforante
Espada corta	+6	2d6 +3 perforante

EQUIPO

- Coraza CA 16
- Escudo de la guardia del Espejo CA +3
- lanza solar, flauta transversal

Meditativo, práctico, amable

RASGOS DE PERSONALIDAD

cuando Hash-im supo que "el destello del arcoiris" la nave insignia la familia de Iris estaba en un puerto cercano no dudo ni un segundo en tomar sus pertenencias, despedirse de su maestro y correr tras ella, desafortunadamente cuando llegó al puerto la nave tenía un día de haber zarpado. Ahora su

IDEALES

Ba-Hij su mentor, un explorador curtido con años de experiencia le salvo la vida y le enseñó todo sobre el desierto, es confiable y de risa fácil lo cual es una cualidad extraña entre los nómadas del desierto, es la persona a quien más respeta Hash-im, se separo de él hace ya dos años y medio pero confía en que

VÍNCULOS

Es bastante pragmático y poco sensible por lo que le cuesta empalazada con otras personas no confía en nadie ni espera q nadie confie plenamente en él. No se siente cómodo rodeado de muchas personas, en eventos donde sociales se paraliza.

DEFECTOS

16 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Flauta, lanza de hoja larga

Idiomas:

Elífico, humano, distintas lenguas comerciales del desierto

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Explorador Nivel 7:

- Ataque adicional
- Compañero Primigenio
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Entrenamiento excepcional
- Explorador de la naturaleza Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ara Di'ja Hash-im

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aparenta tener unos veintitantos años humanos con una altura de unos 180cm y una contextura delgada de apenas 65 kg, una tez bronceada, músculos fibroso, cabello plateado hasta la cintura. De rostro delicado, cejas pequeñas, nariz afilada y ojos dorados poco expresivos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Di'ja Hash-im nació en el seno de la familia real de Hiz bajo el nombre de Ara, nombre élfico que mantendría en su infancia bajo las tradiciones del pueblo élfico de su madre. Su infancia transcurriría con relativa normalidad siendo lo único destacable su gran talento para los instrumentos de viento y su relación de amistad con Iris, una elfa de su edad, hija de un gran mercader que formó parte de la corte de su padre y de quien a la edad de 12 años tendría que despedirse cuando el padre de esta retomó sus viajes comerciales. Pronto la guerra se desataría en todo el reino y la ciudadela de Hiz poca resistencia pudo ofrecer contra sus enemigos a los 16 años se vio expulsado al cruel desierto huyendo viendo como su ciudad natal se consumía en las llamas, el hirad la lanza tradicional pasada de generación en generación de su familia que rescató como su único legado y unas pocas provisiones. El desierto hubiera terminado con su sufrimiento, pero el destino no quiso que fuera así, un nómada lo rescató de las ardientes arenas y lo tomó bajo su tutela enseñándole a sobrevivir en las

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

► **Ancestro élfico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

► **Compañero Primigenio:** Invocas mágicamente a una bestia primigenia que extrae fuerza de tu vínculo con la naturaleza. La bestia es amistosa contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Puedes elegir para ella uno de los siguientes perfiles: Bestia de Tierra Firme (VD 0), Bestia de los Mares (VD 0) o Bestia del Cielo...

► **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fata, infernales y no muertos.

► **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.

► **Entrenamiento excepcional:** A partir del nivel 7 en cualquiera de tus turnos en los que el compañero animal no ataque, puedes utilizar una acción adicional para ordenar a la bestia que realice en su turno una acción de Correr, Destrabarse, Esquivar o Ayuda. Además, los ataques de tu criatura se consideran mágicos a la hora...

► **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.
- Segundo terreno predilecto

► **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Ara Di'ja Hash-im

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
<p>Convences a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Elo Cortador del Aire</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Infundes un arma que toques con el poder del viento, otorgándole la propiedad "Alcance". Puedes reemplazar uno de tus ataques para lanzar una ola de viento cortante, si una criatura en el alcance no supera una TS de Destreza, recibe 1d8 de daño cortante, si tiene éxito recibe la mitad.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
<p>Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
<p>Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño 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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Cordón de flechas</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	5 pies	V, S, M
<p>Entierras 4 (+2 por nivel de conjuro por encima de 2) piezas de munición no mágica en el suelo y los cubres de magia. Cualquier enemigo que entre o comience su turno a 30 pies de la munición recibirá el impacto de un proyectil. Debe superar una TS de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño perforante.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
<p>Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.</p>						