

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +7
- Constitución +1
- Inteligencia +5
- Sabiduría +2
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +7
- Arcanos +2
- Atletismo -1
- Engañar 0
- Historia +5
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +8
- Juego de Manos +7
- Medicina +2
- Naturaleza +8
- Percepción +8
- Perspicacia +5
- Persuasión +3
- Religión +2
- Sigilo +7
- Supervivencia +8
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 56

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

18 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

Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Picaro Nivel 3:

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

Guerrero Nivel 5:

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

Dotes:

- Precisión Élfica

RASGOS Y ATRIBUTOS

Arquera Alta Elfa

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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.
- ▶ **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.
- ▶ **Idioma adicional:** Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.
- ▶ **Precisión élfica:** 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...
- ▶ **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 Esconderte.
- ▶ **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 germanía. 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
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS