



Sir Ilimaris

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 6, Explorador 8

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

Llu

JUGADOR

Elfo Albino

ESPECIE

Neutral maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza +1
- ☒ Destreza +10
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +9
- ☐ Sabiduría +3
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +10
- ☐ Arcanos +4
- ☐ Atletismo +1
- ☐ Engañar +3
- ☐ Historia +4
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☒ Investigación +14
- ☒ Juego de Manos +10
- ☐ Medicina +3
- ☒ Naturaleza +9
- ☒ Percepción +13
- ☒ Perspicacia +13
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión +4
- ☒ Sigilo +15
- ☒ Supervivencia +8
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 103

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 14d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga Envenenada +11 1d4 +6 perforante  
Arco corto +2 +14 1d6 +7 perforante  
Arco Juramentado.. +14 1d8 +7 perforante  
Brazales de Arqu. +2

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Coraza CA 14  
- Brazales de Arquería

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Elfo Albino:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad mejorada
- Resistente al daño de frío
- Nacidos en el hielo
- Magia gélida
- Idiomas

Pícaro Nivel 6:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6
- Escaramuza
- Esquivas asombrosas
- Jerga de Ladrones
- Superviviente

Explorador Nivel 8:

- Adepto Arcano
- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Infusión Elemental
- Lanzamiento de conjuros
- Magia arcana expandida
- Tiro con arco
- Zancada de la tierra

Dotes:

- Anticipación
- Mente aguda
- Maestro de arco

Rasgos personalizados:

- Enemigos predilectos
- Terrenos predilectos

RASGOS Y ATRIBUTOS

23

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



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 semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- **Visión en la oscuridad mejorada:** Tu visión en oscuridad tiene un radio de 120 pies y eres capaz de ver, parcialmente, a tus aliados que se encuentra en estado de invisibilidad.
- **Resistente al daño de frío:** Dada su especial naturaleza tienen resistencia innata al daño producido por frío, sea natural o mágico. Por ello solo reciben la mitad del daño.
- **Nacidos en el hielo:** Tienes resistencia al daño de frío y eres capaz de soportar temperaturas bajas de hasta -50 hasta tus pies y piernas en ella.
- **Magia gélida:** Si tu puntuación de Inteligencia es igual o superior a 13, eres capaz de lanzar el conjuro Imagen Silenciosa a voluntad, sin usar componentes verbales ni materiales. Al nivel 3 puedes lanzar el conjuro Invisibilidad sobre ti mismo una vez al día, y sin usar componentes verbales ni materiales. Todo...
- **Idiomas:** Saben leer y escribir común y elfico, pero solo aquellos con una Inteligencia igual o superior a 13 son capaces de hablar mediante voz. Todos los elfos del hielo se comunican a través del lenguaje de signos.
- **Anticipación:** Te tornas inmune al daño extra de golpes críticos provenientes de armas a distancia. Una vez en cada uno de tus turnos, puedes sumar 1d4 a una tirada de ataque de arma con la propiedad "Distancia" o "Alcance".
- **Mente aguda:** Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Siempre distingues dónde está el norte. Siempre sabes cuántas horas faltan para el siguiente amanecer o anochecer. Puedes recordar con exactitud todo lo que hayas visto u oído durante el último mes.
- **Maestro de arco:** Tu habilidad con el arco es tan conocida como bien ganada, y ha aprendido a usarla al máximo.
- **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: 3d6
- **Escaramuza:** Eres difícil de alcanzar durante una pelea. Puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad como reacción cuando un enemigo termina su turno a menos de 5 pies de ti. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.
- **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.
- **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.
- **Superviviente:** Cuando eliges este arquetipo obtienes dominio de las habilidades de Naturaleza y Supervivencia si aún no lo tienes. Tu bono de competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que hagas y que use cualquiera de esos conocimientos.
- **Adepto Arcano:** La magia que usas deja un efecto poderoso en tu mente, ganas competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría. Además, obtienes resistencia al daño psíquico.
- **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.
- **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.
- **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 bono 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
- **Infusión Elemental:** Aprendes como proyectar y mantener la energía elemental en las puntas de las flechas. Como acción adicional, elige un elemento para infundirle con este. La próxima vez que golpees a una criatura en este turno con un ataque con arma, la criatura recibe un daño del elemento escogido adicional de 1d...
- **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.
- **Magia arcana expandida:** Aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase. El

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES