

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

12

- Fuerza +3
 - Destreza +7
 - Constitución +2
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +2
 - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +4
 - Arcanos 0
 - Atletismo +3
 - Engañar +1
 - Historia 0
 - Interpretación +1
 - Intimidar +4
 - Investigación +3
 - Juego de Manos +4
 - Medicina +2
 - Naturaleza +3
 - Percepción +8
 - Perspicacia +2
 - Persuasión +1
 - Religión 0
 - Sigilo +7
 - Supervivencia +8
 - Trato con Animales +5
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 58

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+7	1d4 +4 perforante
Espada corta	+7	1d6 +4 perforante
Arco largo +1 de ...	+10	1d8 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

común, elfo, goblin y orco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Coraza de Ajo CA 14
- Daga, espada corta, arco largo, 2x aljaba (con 20 flechas/ud.)
- Paquete explorador de mazmorras: mochila, palanqueta, martillo, 10 pitones, 10 antorchas, yesquero, raciones para 10 días, cantimplora, cuerda de cáñamo de 50'
- Insignia de su rango militar, trofeo de enemigos muertos (collar de huesos goblin), juego de dados, baraja de cartas, 2 mudas de ropas comunes, saco, petate, trampa para cazar, bolsa con 2 po 8 pp 9 pc.
- Capa escarlata de la Marca Roja
- Abalorios de Cae el goblin
- Abalorios del rey goblin Grol
- Bocapeñasco y su cabeza disecada
- Cráneo disecado del líder orco Brujhor Muerte-Hachas
- Material de embalsamar/disecar
- Herramientas de ladrón
- Pertenencias de vorndar el draw (2 dagas, espada corta, gancho con cuerda, herramientas de ladrón, baraja de cartas, arco corto y flechas)

EQUIPO

Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica)

IDEALES

Alguien me salvó la vida en el campo de batalla. Hasta la fecha, nunca dejaré atrás a un amigo.

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

DEFECTOS

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Explorador Nivel 5:

- Ataque adicional
- Azote de colosos
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

Pícaro Nivel 2:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
- Jerga de Ladrones

RASGOS Y ATRIBUTOS

Thörasthåriel (Thoras)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Altura: 5' 6" (~1,68 m); Peso: 137 lb (~62 kg)

APARIENCIA



APARIENCIA

Thoras es un joven semiefo prematuramente envejecido por los rigores de su servicio como explorador militar en Aguas Profundas.

Su deber era el de adelantarse a las patrullas que recorrían las inmediaciones de la ciudad disuadiendo con su mera presencia a los saqueadores de caminos. Sus agudos sentidos élficos y sus cualidades como rastreador competente le granjearon no pocas simpatías entre la milicia y también entre la oficialidad y él se enorgullecía de los pequeños logros que ayudaba a conseguir a las fuerzas del orden de la región.

Esto fue así hasta su última misión oficial. A Thoras y a su patrulla les habían encomendado escoltar una

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 feérico:** 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.

► **Azote de colosos:** Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por 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, fatas, 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 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

► **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.

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► **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: 1d6

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Thörasthärriel (Thöras)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Buenas bayas	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.							
<input type="checkbox"/>	1	Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
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.							
<input type="checkbox"/>	1	Marca del cazador	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
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.							