

Personaje: **Luriel Galadrin** Jugador/a: _____ PUNTOS DE SUERTE
Edad: **113** Género: **masculino** Mano Diestra: _____
Compleción: **normal** Altura: **1,53m** Peso: **57k**
Especie/Cultura: **Élfica** Clase: **Explorador (Rastreador)**
Deidad/Orden: **Galendar Tamayuth, dios de los bosques** Rango: **1**
Origen: **Ald Balikai, el Bosque Antiguo Oriental, al sur de los Montes Gemelos**



FUE **11**
CON **13**
TAM **10**
DES **17**
INT **15**
POD **13**
CAR **12**



CARACTERÍSTICAS Y ATRIBUTOS



LOCALIZACIONES DE GOLPE

Id20	Piezas armadura	PA	PG	(L,S,G)
1-3 Pierna Der.	Espinilleras	3	5	
4-6 Pierna Izq.	Laminadas	3	5	
7-9 Abdomen	Cota de	4	6	
10-12 Pecho	Escamas	4	7	
13-15 Brazo Der.	Brazales	3	4	
16-18 Brazo Izq.	Bezanteados	3	4	
19-20 Cabeza	Capucha escamas	4	5	

Penalizad.

Iniciativa

-4

Escudo - tipo y cobertura

Esquiva grácil: con armadura Ligera y sin sobrecarga, +1 Pto Acción extra para evadir o parar y solo acaba en tierra si falla al evadir un ataque a distancia.

Ptos de Acción Modific. de Daño Modific. de Exp. Ritmo Curación Tasa Movim. Bono Iniciativa

3

0

0

3

6m

16

ESTILOS DE COMBATE (FUE+DES)

-4

Estilo	%	Armas Incluidas
Rastreador	58	(cualquier arma, incluidas a distancia y los escudos)

Especialista en Dos Armas: 1 Pto Acción extra; puedes usarlo para detener un ataque adicional o hacer un ataque adicional.

Arma	Daño	Tam/Pot	Alcance	PA / PG	Efectos	CAR	Rasgos	Recarga
Espada larga D	1D8	M	L	6 / 12	Desangrar, empalar	2		
Espada larga I	1D8	M	L	6 / 12	Desangrar, empalar	2		
Broquel	1D3	M	C	6 / 9	Aturdir localiz., empujar	1	Parar proyect., p.pasiva 2	
Daga	1D4+1	P	C	6 / 8	Empalar	1		
Arco recurvado	1D8	E	15/125/250	4 / 8	Empalar (P)	1		2

HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Básico	%
Atletismo	FUE+DES	51
Bailar	DES+CAR	29
Cantar	CAR+POD	25
Conducir Carros	DES+POD	30
Costumbres	INT x2	70
Engañar	INT+CAR	27
Influencia	CAR x2	34
Montar	DES+POD	30
Nadar	FUE+CON	24
Ocultar	DES+POD	40
Pelea	FUE+DES	38
Percepción	INT+POD	54
Perspicacia	INT+POD	38
Primeros Aux.	INT+DES	32
Región	INT x2	35
Remar	FUE+CON	24
Sigilo	DES+INT	62

HAB. DE RESISTENCIA

Habilidad	Básico	%
Aguante	CON x2	40
Evadir	DES x2	44
Músculo	FUE+TAM	30
Voluntad	POD x2	40

HAB. PROFESIONALES

Habilidad	Básico	%
Artesanía: arquería		37
Orientación		33
Rastrear		48
Saber (mitología)		40
Supervivencia		42
Piedad (Galendaar Tamnaeuth)		50
Canalizar		50
Idiomas	(INT+CAR)	%
Lengua nativa Élfico		67
Lengua común		67
Idioma trasgo		27

PASIONES

	%
Lealtad a la Reina Alfyrrelia	60
Odio a los trasgos	56
Ama la naturaleza	58
Juramento de Explorador	56

PUNTOS MÁGICOS

activos:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

RASGOS ÉLFICOS

Infravisión (por calor)

- Hasta 18 metros (60 pies) en la oscuridad

Resistencia al Sueño y Embrujos

- Tiradas de Voluntad 2 niveles más fáciles vs hechizos de sueño y encanterios.

Sigiloso

- Si lleva armadura ligera, pruebas de sigilo 1 nivel más fácil

Sentido de lo Oculto

- Sus sentidos agudos le permiten, si supera una tirada Formidable de Percepción, notar que ha pasado cerca (3 mts) de algo oculto. Si estaba buscando, una tirada normal basta.

FATIGA

Recuperación _____

Nivel actual	_____
Habilidades	_____
Movimiento	_____
Iniciativa	_____
Ptos de Acción	_____

