

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+1

13

X Fuerza	+4
X Destreza	+3
Constitución	+2
Inteligencia	+2
Sabiduría	0
Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 33

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gente. Estoy comprometido con la gente que me importa, no con un ideal (Neutral)

IDEALES

Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy.

VÍNCULOS

Nadie debe saber que una vez robé de las arcas del gremio.

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Explorador Nivel 2:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

Guerrero Nivel 1:

- Protección
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS



Ilustración: Adela Quiles (@adelaquiles.bsky.social)

APARIENCIA

**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.

**Protección:** Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no eres tú y que se encuentre a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerte desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.

**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

Andarack Sivrismu

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

10

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+2

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
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.						

Nacido en una familia modesta y trabajadora de Amnagua emparentada de manera lejana con la familia Hierroseth, Andarack creció junto a su "primo" Togar Hierroseth y ambos coincidieron en su pasión por la creación de artículos de forja. Al ser un Hierroseth, Togar consiguió el permiso de sus padres para que un maestro herrero le enseñara el oficio y aprovechó para que su "primo" lo acompañase en las clases. Para Togar solo era un entretenimiento (le esperaban mayores responsabilidades), pero Andarack descubrió su pasión por el trabajo. Durante un par de años ambos acudieron a las clases de su maestro herrero y la vida fue pasando.

Con 16 años Andarack y Togar fueron testigos de un crimen cometido por Jhanos Yhliivast (una figura importante en Amnagua). Togar lo comentó en su familia y guardaron el secreto, no había nada que temer pues Yhliivast era conocido de la familia, pero Andarack no tenía la misma protección así que como medida de precaución los Hierroseth "aconsejaron" a los Sivrismu que Andarack abandonara la ciudad.

Buscaron un Maestro Herrero en que lo admitiera como aprendiz y finalmente se trasladó a Aguasprofundas bajo la tutela de Harrock Martillofuerte. Harrock fue un buen maestro para Andarack y terminó de pulir sus habilidades como herrero. En unos años Andarack se hizo cargo de la herrería de Harrock e ingresó en el Gremio de Herreros.

En ese tiempo Andarack conoció a la que sería su esposa, Jelial Selush, hija de uno de los miembros del gremio. Cuando Harrock ingresó en el Gremio se casaron.

Fueron buenos años para Andarack. Su matrimonio le hacía feliz y el negocio prosperaba. Pero en el cuarto año de casado Jelial enfermó gravemente. Andarack consultó a médicos, boticarios y a cualquiera que supiese preparar un remedio que curase la afección de Jelial, pero nada dio resultado.

Finalmente encontró a un hombre que aseguraba tener una cura, pero pedía un precio desorbitado por ella. Andarack intentó conseguir el dinero acudiendo al Gremio, pero se negaron a prestárselo porque todos creyeron que el desconocido solo quería aprovecharse del joven herrero (como así era).

En su desesperación Andarack entró una noche en el gremio con intención de robar el dinero para salvar a su esposa, pero el Maestro del Gremio lo pilló infraganti. Andarack suplicó al Maestro, pero este no cedió. Además obligó a Andarack a irse de Aguasprofundas, aunque no lo expulsó (como habría sido lo normal) pues no deseaba arruinarle la vida al joven.

Andarack, abandonó la ciudad y buscó un lugar tranquilo para edificar una nueva casa y vivir en compañía de su esposa mientras viviese. Encontró un paraje, a un par de jornadas de Aguasprofundas donde edificó una pequeña casa y una herrería con la que siguió en su negocio. Llevó a Jelial allí cuando estuvo construida y disfrutó de 6 meses más con su querida esposa hasta su fallecimiento.

Con el tiempo se han construido algunas casas más alrededor de la herrería de Andarack y con el tiempo puede el asentamiento se convierta en pueblo.

Andarack viaja a Aguasprofundas a vender su mercancía 1 o dos veces cada trimestre.