

**Habilidades y dotes:** Avistar +11, Buscar +2, Escondarse +11, Escuchar +10, Montar (caballo) +6, Supervivencia +9; Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Rastrear.

**Rasgos de elfo:** inmune a conjuros y efectos de dormir; bonificador racial +2 a salvaciones de Vol contra conjuros y efectos de encantamiento; visión en la penumbra; prueba de Buscar a 5' de puertas ocultas y secretas; Competencia en arma marcial (arco largo compuesto, arco corto compuesto, arco largo, arco corto y espada larga o estoque) como dote adicional; bonificador racial +2 en pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar (ya están reflejadas en las estadísticas).

**Conjuros preparados** (1; CD base = 11 + nivel del conjuro): 1.º—resistencia a los elementos.

**Pertenencias:** *camisote de mallas de mithril* +1, *espada larga* +1, *espada corta de gran calidad*, *arco largo compuesto reforzado* +1 (bonificador de Fue +2), *19 flechas* +1, *varita de curar heridas leves*, *mochila*, *petate*, *pedernal* y *acero*, *garfio de escalada*, *saco*, *50' cuerda de seda*, *2 cetros solares*, *1 ración de viaje*, *odre*.

➤ **Soveliss:** elfo Exp10; humanoide de tamaño Mediano; DG 10d10+10; pg 69; Inic +5; Vel 30; CA 23 (toque 15, desprevenido 19); Atq +12/+7 cuerpo a cuerpo (1d8+4/19-20, *espada larga* +2) y +11 cuerpo a cuerpo (1d6+2/19-20, *espada corta* +1) o +20/+15 a distancia (1d8+5/19-20/×3, *arco largo compuesto reforzado* +2 [bonificador de Fue +2] con *flechas* +1); AE enemigos predilectos bestias mágicas (bonificador +3), dragones (bonificador +2), diablos (bonificador +1); CE rasgos de elfo, compañero lobo terrible; AL CB; TS Fort +8, Ref +8, Vol +4; Fue 14, Des 20, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8.

**Habilidades y dotes:** Avistar +21, Buscar +2, Escondarse +24, Escuchar +10, Montar (caballo) +7, Moverse sigilosamente +21, Supervivencia +14; Crítico mejorado (arco largo compuesto), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Esquiva, Rastrear.

**Conjuros preparados** (2/1; CD base = 11 + nivel del conjuro): 1.º—hablar con los animales, resistencia a los elementos; 2.º—protección contra los elementos.

**Pertenencias:** *cota de mallas élfica* +2, *amuleto de armadura natural* +1, *anillo de protección* +1, *espada larga* +2, *espada corta* +1, *arco largo compuesto reforzado* +2 (bonificador de Fue +2), *20 flechas* +1, *1 flecha* +2, *botas élficas*, *brazales de arquería*, *capa élfica*, *ojos de águila*, *guantes de Destreza* +2, *morril práctico de Heward*, *poción de curar heridas moderadas*, *petate*, *pedernal* y *acero*, *garfio de escalada*, *saco*, *50' cuerda de seda*, *2 cetros solares*, *1 ración de viaje*, *odre*.

➤ **Soveliss:** elfo Exp15; humanoide de tamaño Mediano; DG 15d10+15; pg 102; Inic +7; Vel 30; CA 27 (toque 19, desprevenido 21); Atq +20/+15/+10 cuerpo a cuerpo (1d8+7/19-20, *espada larga* +2) y +20/+15 cuerpo a cuerpo (1d6+4/19-20, *espada corta* +2) o +31/+26/+21 a distancia (1d8+11/19-20/×3, *arco largo compuesto reforzado* +4 [bonificador de Fue +4] con *flechas* +3); AE enemigos predilectos bestias mágicas

(bonificador +4), dragones (bonificador +3), diablos (bonificador +2), aberraciones (bonificador +1); CE rasgos de elfo, compañero jabalí terrible; AL CB; TS Fort +10, Ref +12, Vol +8; Fue 20, Des 25, Con 12, Int 10, Sab 16, Car 8.

**Habilidades y dotes:** Avistar +28, Buscar +2, Escondarse +28, Escuchar +15, Montar (caballo) +11, Moverse sigilosamente +28, Supervivencia +21; Combate con dos armas mejorado, Crítico mejorado (arco largo compuesto), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Esquiva, Movilidad, Rastrear.

**Conjuros preparados** (3/2/2/1; CD base = 13 + nivel del conjuro): 1.º—hablar con los animales, pasar sin dejar rastro, resistencia a los elementos; 2.º—detectar el mal, protección contra los elementos; 3.º—colmillo mágico mayor, neutralizar veneno; 4.º—polimorfarse.

**Pertenencias:** *camisote de mallas de mithril* +4, *anillo de protección* +3, *espada larga* +2, +2 *espada corta*, *arco largo compuesto reforzado* +4 (bonificador de Fue +4), *20 flechas* +3, *1 flecha asesina (humano)*, *1 flecha asesina (muerto viviente)*, *1 flecha asesina (demonio)*, *guantes de Destreza* +6, *cinturón de fuerza de gigante* +6, *botas élficas*, *brazales de arquería*, *capa élfica*, *ojos de águila*, *morril práctico de Heward*, *presea de Sabiduría* +4, *petate*, *pedernal* y *acero*, *garfio de escalada*, *saco*, *50' cuerda de seda*, *2 cetros solares*, *1 ración de viaje*, *odre*.

## TORDEK, GUERRERO

➤ **Tordek:** enano Gue5; humanoide de tamaño Mediano; DG 5d10+15; pg 47; Inic +1; Vel 15; CA 23 (toque 11, desprevenido 22); Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d10+6/×3, *hacha de guerra enana* +1) o +8 a distancia (1d8+4/×3, *arco largo compuesto reforzado de gran calidad* [bonificador de Fue +3] con *flechas* +1); CE Rasgos de enano; AL LN; TS Fort +8, Ref +3, Vol +3; Fue 16, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 6.

**Habilidades y dotes:** Montar (poni) +3, Saltar +3, Trepar +7; Ataque poderoso, Soltura con un arma (hacha de guerra enana), Competencia con arma exótica (hacha de guerra enana), Especialización en armas (hacha de guerra enana), Hendedura.

**Rasgos de enano:** bonificador racial +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador racial +2 a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y aptitudes sortilegas; bonificador racial +2 en las salvaciones de Fortaleza contra venenos +2; bonificador de esquiva +4 contra gigantes; visión en la oscuridad 60'; afinidad con la piedra; bonificador racial +2 en las pruebas de Tasaación, Oficio o Arte relacionadas con el metal o la piedra.

**Pertenencias:** *armadura completa* +1, *escudo grande de guerra enana* +1, *arco largo compuesto reforzado de gran calidad* (bonificador de Fue +3), *10 flechas* +1, *20 flechas*, *capa de resistencia* +1, *antorcha siempreardiente*, *poción de fuerza de toro*, 3 pociones de *curar heridas leves*, *mochila*, *petate*, *material de escalada*, *pedernal* y *acero*, *saco*, *50' cuerda de seda*, *1 ración de viaje*, *odre*.

➤ **Tordek:** enano Gue10; humanoide de tama-

