

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +6
 - Destreza +10
 - Constitución +2
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría +3
 - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias +5
 - Arcanos -1
 - Atletismo +6
 - Engañar 0
 - Historia -1
 - Interpretación 0
 - Intimidar +5
 - Investigación +4
 - Juego de Manos +2c
 - Medicina +3
 - Naturaleza -1
 - Percepción +13
 - Perspicacia +8
 - Persuasión 0
 - Religión -1
 - Sigilo +15
 - Supervivencia +8
 - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21 CA +13 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 159

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco Juramentad..	+12	1d8 +7 perforante
Lanza Tavreen	+12	2d8 +9 perforante
Dardito	+12	1d4 +5 perforante
Anilessá	+12	1d4+2d6 +9 cortan.
Cimitarra	+11	1d6 +8 cortante
Mordijico	+10	1d6 +5
wristblade	+11	1d6 +8

Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar. Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza. No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenos modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso-lechuzá hambriento.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gloria. Debo ganar gloria en batalla, para mí y para mi clan. (Cualquiera)

IDEALES

Vis y yo. Somos ella y yo. Los Menzos después. Y poco más.

VÍNCULOS

Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

23 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador, Útiles de envenenador

Idiomas:

Común, Aprendiendo Drow

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Armadura de hueso de dragón blanco CA 14
- Capa éfica

Hombre lagarto:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- velocidad
- Aguantar la Respiración
- Armadura Natural
- Intuición de la Naturaleza
- Mandíbulas Hambrientas
- Mordisco

Explorador Nivel 5:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Duelo
- Emboscador pavoroso
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Magia de Acechador en la Penumbra
- Visión en la Umbrá

Pícaro Nivel 10:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 5d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Experto en infiltración
- Jerga de Ladrones

Dotes:

- Nómada Psiónico
- Alerta

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 30 pies y tienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.
- ▶ **Aguantar la Respiración:** Puedes aguantar la respiración hasta 15 minutos seguidos.
- ▶ **Armadura Natural:** Posees una piel escamosa y resistente. Cuando no vistas armadura alguna, tu CA será de 13 + tu modificador por Destreza. Puedes usar tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que llevas daría como resultado una CA menor. Los beneficios de un escudo se aplicarán del modo normal mie...
- ▶ **Intuición de la Naturaleza:** Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, ganas competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo, Supervivencia o Trato con Animales.
- ▶ **Mandíbulas Hambrientas:** Puedes lanzarte a un frenesí alimentario. Como acción adicional, puedes hacer un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, infligirá su daño normal y obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de...
- ▶ **Mordisco:** Tienes unas fauces con colmillos que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infligirá 1d6 + tu modificador por Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.
- ▶ **Nómada Psiónico:** Aprendes a doblar y manipular el espacio con tu mente, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Como acción bonus, puedes hacerte flotar ligeramente, desizándote a 1 pulgada del suelo. Hasta el final de tu próximo tur...
- ▶ **Alerta:** Siempre estás atento al peligro. Ganas un bonificador de +5 a la iniciativa. Mientras estás consciente no puedes ser sorprendido. Las criaturas que te ataquen sin que puedas verlas no reciben ventaja en sus tiradas de ataque por este motivo.
- ▶ **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, fatas, infernales y no muertos.
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con esa arma.
- ▶ **Emboscador pavoroso:** Bonificador a la iniciativa igual a tu mod de Sabiduría. Durante el primer turno de cada combate, tu velocidad se incrementa en 10 pies. Si utilizas la acción de Atacar en ese turno, puedes realizar un ataque con arma adicional como parte de esa acción. Si impacta, recibe 1d8 de daño adicional.
- ▶ **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.
- ▶ **Magia de Acechador en la Penumbra:** Aprenderás conjuros adicionales al alcanzar ciertos niveles de esta clase. Estos se consideran conjuros de explorador para ti, pero no contra los conjuros totales de explorador que puedes conocer.
- ▶ **Visión en la Umbral:** Obtienes visión en la oscuridad hasta 60 pies. Si tu raza ya te proporcionaba visión en la oscuridad, aumenta en 30 pies. También mientras estés en la oscuridad, eres invisible frente a cualquiera que dependa de su visión en la oscuridad para verte.
- ▶ **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.
- ▶ **Asesinar:** A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automáti...
- ▶ **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: 5d6
- ▶ **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.
- ▶ **Evasión:** Cuando estás sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y si fallas, solo recibes la mitad.
- ▶ **Experto en infiltración:** Empezando en el nivel 9 puedes crear falsas identidades para ti mismo de manera infalible. Debes emplear siete días y 25 po para establecer la historia, profesión y afiliaciones para crear una identidad. No puedes establecer una identidad que pertenezca a alguien más. Por ejemplo, podrías adquiri...

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Erdam

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

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 <u>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo espinoso</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S, M
Una barrera etérea de espinas, hecha de fuerza mágica, se interpone entre tú y un atacante. Hasta tu próximo turno, cuando te golpeen con un ataque cuerpo a cuerpo, la barrera reduce el daño que recibes en 2d4 y causa la misma cantidad de daño perforante al atacante. El escudo es ineficaz contra ...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencios os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Truco de la cuerda</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Una cuerda que toques se alza en el aire y, en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.						