

DUNGEONS & DRAGONS

(Nivel 6) Silvara la salvaje

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 6

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

PixelCaido

JUGADOR

Elfo de los bosques

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+4
18

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+3
16

CARISMA
0
10

Fuerza +2
 Destreza +7
 Constitución +2
 Inteligencia 0
 Sabiduría +3
 Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +4
 Arcanos 0
 Atletismo +2
 Engañar 0
 Historia 0
 Interpretación 0
 Intimidar 0
 Investigación 0
 Juego de Manos +4
 Medicina +3
 Naturaleza +3
 Percepción +6
 Perspicacia +3
 Persuasión 0
 Religión 0
 Sigilo +7
 Supervivencia +6
 Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA
15 +4 35

CA INICIATIVA VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 52

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Espada corta (dc.) +7 1d6 +4 perforante
Espada corta (cz...) +7 1d6 perforante
Arco largo +9 1d8 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas. Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)

IDEALES

Arrojaré mi terrible ira sobre los criminales que destruyeron mi patria.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Explorador Nivel 6:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Destructor de Hordas
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

(Nivel 6) Silvara la salvaje

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.
- **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.
- **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, fadas, infernales y no muertos.
- **Destructor de Hordas:** Una vez en cada uno de tus turnos, cuando hagas un ataque de arma, puedes hacer otro ataque con la misma arma contra una criatura diferente que se encuentre a menos de 5 pies de distancia del objetivo original y que esté dentro del alcance de tu arma.
- **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.
- Segundo terreno predilecto
- **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.
- **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 unconjuro 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

(Nivel 6) Silvara la salvaje

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

2

00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.				
<input type="checkbox"/>	1 Golpe apresador	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
		En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.				
<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.				
<input type="checkbox"/>	2 Silencio	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
		No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.				