



wolf

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 3

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

La Maldición del Mercenario DonTomy

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

DonTomy

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +5

☒ Destreza +5

☐ Constitución 0

☐ Inteligencia +2

☐ Sabiduría +2

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias +5

☐ Arcanos +2

☐ Atletismo +3

☐ Engañar 0

☐ Historia +2

☐ Interpretación 0

☐ Intimidar 0

☒ Investigación +4

☐ Juego de Manos +3

☐ Medicina +2

☐ Naturaleza +2

☐ Percepción +2

☒ Perspicacia +4

☐ Persuasión 0

☐ Religión +2

☒ Sigilo +5

☐ Supervivencia +2

☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+3

INICIATIVA

50

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+5	1d6 +3 perforante
Arco largo	+5	1d8 +3 perforante
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Escudo CA 2
- Pack de explorador
Inventario:
-1x Abrigo con capucha
-1x Poción de curación (2d4+2)

xp: 0
Puntos de inspiración:
oro: 67
Plata: 5
Cobre: 1

Capacidad de carga (lb): 0-76 (liviana) /
77-153 (mediana) / 154-230 (Pesada)
capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 19 lb
Carga de items: 40 lb
Carga total: 59 lb

Desventajas de carga: Mediana (-15 spe)
/ Pesada (-4 dex)

Spells:

#1: 0/0
#2: 0/0

EQUIPO

Con todos los sucesos de ocurrido me volví muy desconfiado de los magos o cualquier tipo de hechicero. Con el cambio de forma logré obtener nuevas habilidades, como el poder detectar a enemigos lejos y ver mucho mejor mi entorno para las luchas o la caza. Siempre veo la posibilidad de ayudar a los mas débiles, por mi entrenamiento de mercenario.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Ayudar a los debiles, la búsqueda del mago que me transformo y salvar a mi amigo.

IDEALES

El colgante que me identifica a mi grupo de mercenarios, y mi espada corta que fue entregada desde pequeño, sin recordar claramente quien me la entrego.

VÍNCULOS

Con el cambio de forma, aun no logro dominar en totalidad mi fuerza y habilidades, y con el cambio ya no puedo luchar al frente de campo de batalla, tomando una posición mas de atrás como un arquero.

DEFECTOS

Explorador Nivel 3:

- Azote de colosos
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

Dotes:

- Móvil

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Amuleto mecánico, Arco corto compuesto, Espada corta

Idiomas:

Humano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Desde muy joven estuve ligado a los mercenarios junto con tu mejor amigo valder, junto hicieron muchas misiones por el bien de los ciudadanos de cada pueblo que visitaban, pero por cada acción bueno siempre estarán las sombras acechando y ese día llegó... una de las misiones que nos fueron encargadas por nuestra organización fuimos enviados a eliminar a un grupo de magos que experimentaban la transformación de animales a personas y viceversa, y fuimos atrapados por ellos donde fuimos usados para sus experimentos... y yo fui cambiado a una forma de lobo, pero un día uno de sus experimentos falló logrando crear un gran caos, donde logre escapar, y jure firmemente en salvar a valder y volver a la normalidad.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Móvil: Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (Impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.
- ▶ Azote de colosos: Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por 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.
- ▶ 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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

3
ooo

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $\frac{1}{3}$ 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 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	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 DM.						