



Ruferyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Ruferyn

JUGADOR

No es un veterano expert.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +1
☒ Destreza +5
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia +1
☐ Sabiduría +3
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
☐ Arcanos +1
☐ Atletismo -1
☐ Engañar 0
☐ Historia +1
☐ Interpretación 0
☐ Intimidar 0
☒ Investigación +3
☐ Juego de Manos +3
☐ Medicina +3
☐ Naturaleza +1
☐ Percepción +3
☒ Perspicacia +5
☐ Persuasión 0
☒ Religión +3
☐ Sigilo +3
☒ Supervivencia +5
☒ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Espada corta
Espada corta
Arco largo

BONIF.

+1
+1
+5

DAÑO/TIPO

1d6 -1 perforante
1d6 -1 perforante
1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14
- Paquete de explorador
Carcaj

Veo presagios en todos los eventos y acciones. Los dioses intentan hablar con nosotros, simplemente tenemos que escucharlos. Nada puede turbar mi optimismo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno). Fe. Creo en que mi deidad quilará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tachó de hereje. Pretendo preservar un texto sagrado que mis enemigos consideran sacrilegio y que quieren destruir.

VÍNCULOS

A veces mi piedad me lleva a confiar a ciegas en los que profesan la fe de mi dios. Sospecho de los extraños y siempre espero lo peor de ellos.

DEFECTOS

Explorador Nivel 1:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común, Abismal, Celestial, Infracomún y Dragon

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ruferyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre humano de cabello color negro, corto y sin arreglar, posee una pequeña cicatriz en la boca de un hereje que intentó matarlo y de textura delgada.

APARIENCIA

Es un creyente respetuoso, intolerante ante la corrupción, ante un dios que lo guía y demostrará que es capaz de su bendición. Desde niño fue abandonado, acogido por una religión que le enseñó una fe hacia un dios, por otro lado, se dedicó a recorrer cada lugar que podía, pues creía que ver los lugares que nadie había visitado antes, le otorgaría una bendición de su deidad, solo ha crecido por sus creencias y no por cuestiones políticas o grupos que desean poder.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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

APARIENCIA

NOTAS ADICIONALES

RASGOS