

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+2

15

- ☒ Fuerza +4
☒ Destreza +8
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia +2
☐ Sabiduría +3
☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
☐ Arcanos +1
☒ Atletismo +3
☐ Engañar +2
☒ Historia +4
☐ Interpretación +2
☐ Intimidar +2
☐ Investigación +1
☐ Juego de Manos +4
☐ Medicina +2
☐ Naturaleza +1
☒ Percepción +5
☐ Perspicacia +2
☒ Persuasión +5
☐ Religión +1
☐ Sigilo +4
☐ Supervivencia +2
☒ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 54

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Arco largo +9 1d8 +4 perforante
Daga +3 1d4 perforante
Daga +3 1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Chaqueta de cuero CA 11
- Pack de explorador
- Carcaj
Anillo de protección (+1 CA, TS), cuervo de plata

EQUIPO

Dhampiro:

- Visión en la oscuridad
- Mordisco
- Sed de sangre

Explorador Nivel 6:

- Ataque adicional
- Compañero animal
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

Dotes:

- Tirador de primera

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Maldito por tu herencia de vampiros, puedes ver fácilmente a través de la oscuridad. Puedes ver con poca luz a menos de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo tonos de gris.
- ▶ Mordisco: Tus colmillos son armas naturales, que puedes usarlos para hacer ataques desarmados. Si golpeas, infliges un daño penetrante igual a $1d6 +$ tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.
- ▶ Sed de sangre: En el fragor de la batalla, puedes lanzarte a la sed de sangre. Como acción adicional, puedes hacer un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, causa su daño normal, y obtienes puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador de Constitución, y no puedes usar este ras...
- ▶ Tirador de primera: No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y $+10$ al daño.
- ▶ Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ Compañero animal: Obtienes un compañero animal que te acompaña en tus aventuras y está capacitado para luchar junto a ti. Elige una bestia que no sea mayor que tamaño Medio y que tenga un valor de desafío de un $1/4$ o más bajo. Añade tu bonificador de competencia a la CA de la bestia, sus tiradas de ataque, daño y TS.
- ▶ 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, fata, 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.
- Segundo 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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

4

○○○○

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	<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"/>	1	<u>Trampa de lazo</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	S, M
Cuando lanzas este conjuro, usas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en la tierra o en el suelo. Cuando terminas de lanzar, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica.							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Cordón de flechas</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	5 pies	V, S, M
Entierras 4 (+2 por nivel de conjuro por encima de 2) piezas de munición no mágica en el suelo y los cubres de magia. Cualquier enemigo que entre o comience su turno a 30 pies de la munición recibirá el impacto de un proyectil. Debe superar una TS de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño perforante.							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio 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.							