

# DUNGEONS & DRAGONS

Evergreen vетароja

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 5

CLASE Y NIVEL

Enano de las montañas

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

RikuPoring

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+5
<input type="radio"/> Percepción	0
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+5
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+3	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

+3

25

CA INICIATIVA VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 48

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+5	1d6 +3 perforante
Honda	+6	1d4 +3 contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura glamurosa CA 12
- mochila
- antorchas
- cuerda
- balines (50)

Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre. No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Legal) Libre Pensamiento. La investigación y la curiosidad son los pilares del progreso. (Cósmico)

IDEALES

Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.

VÍNCULOS

Tengo pensamientos oscuros y sanguinarios que mi aislamiento y meditación no pudieron remediar.

DEFECTOS

Enano de las montañas:

- visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana

Explorador Nivel 5:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Defensa
- Enemigo predilecto
- Enjambre Reunido: 1d6 de daño perforante
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Magia de Guardaenjambres

Dotes:

- versado en las armas

Rasgos personalizados:

- Asechador
- 

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Cuero tachonado, Espada corta, Hacha de batalla, Hacha de mano, Honda, Kit de herborista, Martillo de guerra, Martillo ligero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mámpostería, se considerará que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **Versado en las armas:** Aprendes dos maniobras a tu elección del arquetipo Maestro del Combate de la clase guerrero. La CD para resistir efectos será 8 + tu modificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (tú eliges). Ganas un dado de supremacía (d6) para ejecutar maniobras por descanso corto o largo.
- ▶ **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, fata, infernales y no muertos.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 11 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.
- ▶ **Enjambre Reunido:** Un enjambre de espíritus de la naturaleza intangibles se ha vinculado contigo y puede ayudarte en la batalla. Hasta que mueran, el enjambre permanecerá en tu espacio, arrastrándose sobre tu cuerpo o volando y desplazándose a tu alrededor dentro de tu espacio. Una vez en cada uno de tus turnos, puedes causar -1d6 de daño perforante.
- ▶ **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 un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **Magia de guardaenjambres:** Aprendes el truco Mano de mago si no lo conoces ya. Cuando lo lanzas, la mano toma la forma de tu enjambre de espíritus de la naturaleza. También aprendes unconjuro adicional de nivel 1 o superior cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti ...
- ▶ **Asechador:**
- ▶ :

Evergreen veterano

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN CONJUROS

+3

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
Tiruca	Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
		Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.				
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Una criatura que tocas recupera un número 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 Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
		Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.				
<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 Invocar bestia	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...				
<input type="checkbox"/>	2 Telaraña	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
		Crees una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.				