



Lerking Gamwich

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 6

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Lerking

JUGADOR

Grung

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-2

7

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

9

- Fuerza +4
- Destreza +8
- Constitución +3
- Inteligencia -2
- Sabiduría +3
- Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
- Arcanos -2
- Atletismo +4
- Engañar -1
- Historia -2
- Interpretación -1
- Intimidar +2
- Investigación -2
- Juego de Manos +5
- Medicina +3
- Naturaleza -2
- Percepción +6
- Perspicacia +3
- Persuasión -1
- Religión -2
- Sigilo +8
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+5

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 68/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

Siempre soy educado y respetuoso. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

Tengo poco respeto por cualquiera que no sea un guerrero probado en batalla.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

habla la normal y entiende lee y comprende el grung

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+8	1d8 +5 perforante
Espada larga	+4	1d8 +1 cortante
Daga	+8	1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14
- Pack de explorador
- Contenedor - Cubo 1.5 galones de líquido (12 litros) 1 o.5 pies cubicos
- flechas 24/24
- Graciones
- 9 oro 59 de cobre
- 2 caramelos
- 3 flores (crecen toque de pixie)
- 14/14 ramitas filosas
- CARCAN QUALITY QUIVER
- (REGENERA 1D4+2 flechas y me da un +1 de daño a mis ataques con arco)
- documento firmado a teewood
- mapa de kiriev y alrededores
- ficha de feria
- libro registro de guardias y libro de los 12
- bolsa de materiales

EQUIPO

- Grung
- Edad
- Alineación
- Tamaño
- velocidad
- Inmunidad venenosa
- Piel venenosa
- Salto de pie
- Veneno Secreto
- Dependencia del agua
- Idiomas

Explorador Nivel 6:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Emboscador terrorífico
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Lucha a Ciegas
- Magia de acechador en las sombras
- Visión umbral

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los grungs alcanzan la madurez con sólo 1 año de edad, creciendo de renacuajos a ranas de pleno derecho. Pueden vivir hasta los 70 años.
- ▶ **Alineación:** A los grungs les gusta mandar a la gente alrededor, incluso hasta el punto de la esclavitud, tendiendo a alineaciones legales y malvada
- ▶ **Tamaño:** Alrededor de 3 pies de altura, eres pequeño
- ▶ **Velocidad:** Tienes una velocidad de marcha de 25 pies. Las almohadillas pegajosas de los dedos de los pies y los dedos de las manos te dan una velocidad de ascenso igual tu velocidad de movimiento
- ▶ **Inmunidad venenosa:** eres resistente al daño de veneno e inmune al estado envenenado
- ▶ **Piel venenosa:** Cualquier criatura que te toque con su piel desnuda por primera vez en su turno o te toque al principio de su turno debe tener éxito en un lanzamiento de salvación de la Constitución. El DC de salvación es igual a 8 + su bono de competencia + su modificador de la Constitución. En una salvada fall...
- ▶ **Salto de pie:** tu salto de longitud es de hasta 25 pies y su salto de altura es de hasta 15 pies, con o sin un comienzo de carrera.
- ▶ **veneno Secreto:** Como acción, puedes aplicar el veneno de tu cuerpo a un arma cuerpo a cuerpo o hasta 3 piezas de munición. El veneno pierde su potencia después de 1 minuto. Una criatura golpeada por un arma o una pieza de munición envenenada de esta manera debe hacer un lanzamiento de salvación de la Constitución...
- ▶ **Dependencia del agua:** Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución multiplicado por 2. Además, puedes dormir debajo del agua y subir a respirar sin necesidad de despertarte. Si no te sumerges en el agua durante al menos 1 hora durante un día, sufrirás 1 nivel de agotamiento al final d...
- ▶ **Idiomas:** Puede hablar, leer y escribir Común y Grung
- ▶ **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, fatas, infernales y no muertos.
- ▶ **Emboscador terrorífico:** Dominas el arte de la emboscada. Puedes darte una bonificación a tus tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Sabiduría. Al comienzo de tu primer turno de cada combate, tu velocidad de caminata aumenta 10 pies, lo que dura hasta el final de ese turno. Si tomas la acción de Ataque en ese ...
- ▶ **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.
- ▶ **Lucha a Ciegas:** Visión ciega 10 pies, y puedes ver criaturas en ese rango que no estén tras cobertura total, incluso cegado o en oscuridad. ves criaturas invisibles excepto si se esconden exitosamente de ti.
- ▶ **Magia de acechador en las sombras:** Aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros del Acechador de la penumbra. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.
- ▶ **Visión umbral:** obtienes una visión oscura hasta un rango de 60 pies. Si ya tienes visión oscura de tu raza, su alcance aumenta en 30 pies. También eres experto en evadir criaturas que confían en la visión oscura. Mientras estés en la oscuridad, eres invisible para cualquier criatura que confíe en la visión oscura...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Lerking Gamwich

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

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 $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
<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"/>	2	<u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe $2d4$ puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.							
<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.							