



Explorador 6

CLASE Y NIVEL

Esclava

TRASFONDO

Alderik

JUGADOR

Cirilia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Draconido rapaz

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +6
 - Destreza +5
 - Constitución +2
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría +1
 - Carisma -1

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 50

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURIOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+6	1d6 +3 perforante
Arco largo	+5	1d8 +2 perforante
Ballesta ligera	+5	1d8 +2 perforante
Sable	+6	1d8 +3 cortante

Tengo muchas metas y sueños que quiero alcanzar, pero no estoy seguro de cuáles son las que quiero perseguir.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aquellos que abusan y explotan a otros deberían sufrir lo mismo, al igual que yo. (Caótico)

IDEALES

odiaba el lugar en el que me vi obligado a trabajar. Quiero huir de mi vida anterior lo más que pueda.

VÍNCULOS

No puedo evitar ser torpe por naturaleza y nunca fui bueno en mi trabajo.

DEFECTOS

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Suministros de cervicero, Útiles de cocinero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de escamas CA 14
- Paquete de explorador 15Pc 51Pp 159Po o Flechas 13 virotres
- Esmeralda ----- Valor 50Po
- amuleto de la luna
- Anillo de la amistad
- pelota conmemorativa de madera
- medalla de la arena
- 3 ramas de tronazol
- Campana
- broche de plumas rojas
- parche en el ojo
- 2 pociones terapeutica 2d4+2
- pocion de curacion menor
- pocion de curacion 4d4+4
- pocion de curacion suprema 8d4+8
- pocion de curacion suprema 8d4+8
- pocion de polimorfar
- Protesis Blooming Guard

EQUIPO

Draconido rapaz:

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño
- Visión en la oscuridad
- Asalto vengativo

Explorador Nivel 6:

- Ataque adicional
- Combate con dos armas
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Enjambre Reunido: 1d6 de daño perforante
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Magia de guardaenjambres

RASGOS Y ATRIBUTOS

Cirilia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Una draconida que por una fracción de segundos parece tener una belleza exótica en su raza. Un cabello largo y lila que al detenerse a apreciarlo por más de dos segundos, lo que parecen trenzas son miles de arañas diminutas que apelmazan algunos mechones, también se puede apreciar un conjunto de larvas acumuladas bajo los cuernos, unos grandes ojos de turquesa que parpadean más de lo habitual para evitar alguna que otra mariposa que recorre su rostro. Bajo su ruana verde enebro se puede apreciar unas escamas brillantes con un pecho prominente que pone en duda si realmente es su cuerpo o la acumulación de algunas de las orugas que se logran apreciar deslizarse por sus manos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Cirilia tiene vagos recuerdos de su niñez, ya que los más antiguos se remontan a una vida de esclava, soledad y pesar.

Al ser vendida de esclavista en esclavista, prostituida, maltratada y golpeada en incontables ocasiones ella prefiere centrarse en los momentos en que más se sentía acompañada de sus amigos, una parva de gusanos, cucarachas y moscas, con los cuales hablaba toda la noche contándoles de que la verdadera plaga eran las personas.

Según Cirilia los bichos que habitaban el calabozo donde estaba la entendían e incluso la acompañaban en los momentos más duros.

A medida que pasaban los años los clientes empezaron a quejarse, ya que cuando pagaban por acostarse con

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Linaje draconico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.
- Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frio - Cono de ...

► **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...

► **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

► **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.

► **Asalto vengativo:** Cuando recibes daño de una criatura en el rango de un arma que empuñas, puedes usar tu reacción para atacar con el arma a esa criatura. Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

► **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

► **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.

► **Enjambre Reunido:** Un enjambre de espíritus de la naturaleza intangibles se ha vinculado contigo y puede ayudarte en la batalla. Hasta que mueras, el enjambre permanecerá en tu espacio, amarrándose sobre tu cuerpo o volando y deslizándose a tu alrededor dentro de tu espacio. Una vez en cada uno de tus turnos, pu...
- 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.
- 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.

► **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 un conjuro adicional de nivel 1 o superior cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti ...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Cirilia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

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
	Truco <u>Mano de mago</u>	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 <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/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>Fuego feérico</u>	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 <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>Desangrado</u>	Nigromancia	1 acción adicional	Instantáneo 1 minuto	Toque	V, S
	Tocas un arma no mágica, hasta que la duración del conjuro termine el siguiente impacto con el arma que realices inflige una herida supurante al objetivo si este falla una TS CON. Una herida supurante inflige 2d6 puntos de daño necrótico al comienzo de cada uno de los turnos del objetivo.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
	Creas 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.					