



Caius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Malicious3

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
+2  
14DESTREZA  
+1  
13CONSTITUCIÓN  
+1  
13INTELIGENCIA  
+2  
14SABIDURÍA  
+2  
15CARISMA  
-1  
9

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+3
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+1
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<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	+1
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+4
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+4
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Español

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> +2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13	CA	+1	INICIATIVA	30	VELOCIDAD
Puntos de Golpe Máximos 29					
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES					
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES					
Total 3d10	ÉXITOS 000	FALLOS 000	DADOS DE GOLPE		
SALVACIONES DE MUERTE					

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+3	1d8 +1 perforante
Lanza	+4	1d6 +2 perforante
Lanza	+4	1d6 +2 perforante
Lanza Decorada	+4	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12  
- Pack de explorador  
Inventario:  
-1x Abrigo con capucha  
-1x Pequeña grulla de papel (técnica antigua (origami)) que se trasforma en lobo  
-1x Guantes de cuero  
-1x flecha de fuego (+1 daño de fuego)

-----

xp 0  
Puntos de inspiración: 1

oro: 156

Plata: 2

Cobre: 9

-----

Capacidad de carga (lb): 0-58 (civiana) / 59-116 (mediana) / 117-175 (pesada)  
capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 18 lb  
Carga de ítems: 40 lb  
Carga total: 58 lb

Desventajas de carga: Mediana (-15 spe) / Pesada (-4 dex)

-----

Spells:

EQUIPO

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas. No tengo muy buena opinión de la gente adinerada o de buenas modales. El dinero y los modales no te salvarán de un oso-lechuza hambriento.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral)

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

VÍNCULOS

Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido.

DEFECTOS

Explorador Nivel 3:

- Combate con Armas Arrojadizas
- Compañero animal
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

Caius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Joven atlético con marcas en las manos por cada tirada con el arco, un tanto fuerte y alto, mide al rededor de 1,70

APARIENCIA



APARIENCIA

Después de que mi pueblo fuera destruido por una extraña criatura y que el mismo pueblo me culpara a mí por atraer a ese monstruo, he tenido que estar lejos y empeze a viajar para cazar a esa cosa, el problema es que solo he podido rastrear la niebla que usa para esconder su apariencia y mis flechas no le han logrado hacer mucho, seguí viajando descubriendo criaturas, cazando mi comida y como era de esperar topandome con desastres hechos por esa criatura, un lobo se quedó conmigo desde que lo salvara de que acabaría como su familia, a veces no entiendo el por que llegó esa cosa causando desastre y dejando a muchos heridos y muertos, mi hermano murió y mi madre está gravemente herida pero en buenas manos... mi arco se rompió, necesito descansar y que bien que llegue justamente a roa, espero conseguir donde quedarme y conseguir un arco nuevo...

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Combate con armas arrojadizas:** Puedes sacar o recoger un arma que tenga la propiedad arrojadiza como parte del ataque que haces con el arma. Además, cuando golpeas con un ataque a distancia con un arma arrojadiza, obtienes un bonificador de +2 a la tirada de daño.
- ▶ **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, fadas, 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 bono 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
- ▶ **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 unconjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Caius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Golpe apresador</u>	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 <u>Tormenta de espinas</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	v
		Tu próximo impacto con arma a distancia crea una lluvia de espinas de 5 pies de radio desde tu munición o tu arma. Las criaturas en el área deben superar una TS de Destreza. Sufren 1d6 puntos de daño perforante por cada nivel de conjuro (hasta 6d6) si fallan, o la mitad si la superan.				