



Cap

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

Ermitaño

TRASFONDO

Dai

JUGADOR

(-)

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +3  
☒ Destreza +4  
☐ Constitución +2  
☐ Inteligencia 0  
☐ Sabiduría +3  
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2  
☐ Arcanos 0  
☐ Atletismo +1  
☐ Engañar -1  
☐ Historia 0  
☐ Interpretación -1  
☐ Intimidar -1  
☐ Investigación 0  
☐ Juego de Manos +2  
☒ Medicina +5  
☐ Naturaleza 0  
☒ Percepción +5  
☐ Perspicacia +3  
☐ Persuasión -1  
☒ Religión +2  
☐ Sigilo +2  
☒ Supervivencia +7  
☒ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

Cetro

BONIF.

+3

DAÑO/TIPO

1d6 +1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14  
- Escudo CA 2  
- Pack de explorador  
- Ppl 17oPo -Pe -Pp -Pc

EQUIPO

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,  
Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
- Kit de herborista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Explorador Nivel 1:

- Enemigo predilecto  
- Explorador de la naturaleza Primer terreno  
predilecto

Dotes:

- Maestro en armas de asta

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

- 1.-Nace ok
- 2.-Crece ok
- 3.-Escuela ok
- 4.-Namoro ??
- 5.-Trabajo
- 6.-Facultade
- 7.-Termino
- 8.-Amigo
- 9.-Amigos
- 10.-Diploma

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Maestro en armas de asta: Al usar tu acción para atacar únicamente con una alabarda, bastón o guja, puedes usar tu acción adicional para atacar con el lado opuesto del arma (mismo modificador y daño 1d4 contundente). Puedes hacer un ataque de oportunidad contra aquellas criaturas que entren dentro del alcance del arma.
- ▶ 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.
  - Primer terreno predilecto

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

## ESPACIOS DE CONJURO

## NIVEL 1

## NIVEL 2

### NIVEL 3

#### NIVEL 4

## NIVEL 5

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Garrote / Shillelagh	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
Truco	Resistencia	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.						