



Cap

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

(-)

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Dai

JUGADOR

FUERZA
+1
12

DESTREZA
+2
14

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+3
16

CARISMA
-1
8

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+4
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	+3
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input type="radio"/> Perspicacia	+3
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+2
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+5

HABILIDADES

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

18	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cetro	+3	1d6 +1 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Explorador Nivel 1:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto

Dotes:

- Maestro en armas de asta

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Cap

NOMBRE DEL PERSONAJE

1.30 m

APARIENCIA



APARIENCIA

- 1.-Nace ok
- 2.-Crecer ok
- 3.-Escola ok
- 4.-Namoro ??
- 5.-Trabajo
- 6.-Facultad
- 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 guía, 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

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Cap

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

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
Tiruco	<u>Garrote / Shillelagh</u>	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.