



Airu  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 6

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Airu

JUGADOR

Harengon (MMotM)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+2

15

**DESTREZA**

+4

18

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+2

15

**CARISMA**

+1

12

- Fuerza +5
- Destreza +7
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +4
- Arcanos 0
- Atletismo +5
- Engañar +1
- Historia 0
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación 0
- Juego de Manos +4
- Medicina +2
- Naturaleza +3
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +1
- Religión 0
- Sigilo +7
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA      +4 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 53

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+7	1d8 +4 perforante
Ballesta ligera	+7	1d8 +4 perforante
Espada corta	+5	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11

- Paquete de explorador

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Harengon (MMotM)

- Liebre Detonador
- Sentidos leporinos
- Juego de pies afortunado
- Salto de conejo

Explorador Nivel 6:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Destructor de Mordas
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

Rasgos personalizados:

- Tiro con Arco (Estilo de combate)

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Liebre Detonador: Puedes añadir tu bono de competencia a tus tiradas de iniciativa.
- ▶ Sentidos leporinos: Tienes competencia en la habilidad de Percepción.
- ▶ Juego de pies afortunado: Cuando falles una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar 1d4 y añadirlo a la salvación, lo que podría convertir el fallo en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás debilitado o tu velocidad es 0.
- ▶ Salto de conejo: Como acción adicional, puedes saltar una cantidad de pies equivalente a cinco veces tu bono de competencia, sin provocar ataques de oportunidad. Puedes usar este rasgo solo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperarás todos los u...
- ▶ 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.
- ▶ Destructor de Hordas: Una vez en cada uno de tus turnos, cuando hagas un ataque de arma, puedes hacer otro ataque con la misma arma contra una criatura diferente que se encuentre a menos de 5 pies de distancia del objetivo original y que esté dentro del alcance de tu 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.  
- 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.
- ▶ Tiro con Arco (Estilo de combate): Cuando se realiza un ataque con un arma a distancia se obtiene una bonificación de +2

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS

Airu

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

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>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>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"/>	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 1d10 puntos de daño perforante por cada nivel de conjuro (hasta 6d10) si fallan, o la mitad si la superan.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Espíritu Sanador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o uno...						
<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.						