

FUERZA

+3

17

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +6
☒ Destreza +7
☐ Constitución +3
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría +1
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +10
☐ Arcanos 0
☐ Atletismo +3
☐ Engañar -1
☐ Historia 0
☐ Interpretación -1
☐ Intimidar -1
☐ Investigación 0
☐ Juego de Manos +4
☒ Medicina +4
☒ Naturaleza +3
☒ Percepción +4
☐ Perspicacia +1
☐ Persuasión -1
☒ Religión +3
☒ Sigilo +10
☒ Supervivencia +4
☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

35

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 79

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Ponzoña +7 1d4 +4 contundente...
Espada de la dam +8 1d6 +6 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura glamurosa CA 12
- Manto de la Naturaleza
- Babuchas de Trepár cual Arácnido

EQUIPO

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales. Siento tremenda empatía por todos los que sufren.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Auto-Conocimiento. Si te conoces a ti mismo, no hay nada más que conocer. (Cualquiera) Vive y Deja Vivir. Inmiscuirse en los asuntos de otros sólo genera problemas. (Neutral)

IDEALES

Mi aislamiento me ha dado una gran comprensión sobre un gran mal que solo yo puedo destruir. Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.

VÍNCULOS

Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie. Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y filosofía.

DEFECTOS

Enano de las montañas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana

Explorador Nivel 8:

- Ataque Adicional
- Campeón de Colina Cuervo
- Conciencia Primigenia
- Desvanecerse
- Enemigo Predilecto: Puedes lanzar Marca del cazador tres veces sin gastar espacio de conjuro.
- Enjambre Reunido
- Errante
- Estilo de Combate
- Lanzamiento de Conjuros
- Maestría con Armas
- Magia del Guardaenjambres
- Marea Retorcida
- Mente del Cazador
- Pericia
- Tiro con Arco

Dotes:

- Tirador de primera

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Kit de herborista, Martillo de guerra, Martillo ligero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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.
- ▶ Fortaleza enana: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ Afinidad con la piedra: Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ Velocidad enana: Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ Tirador de primera: No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ Ataque Adicional: Cuando lles a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ Campeón de Colina Cuervo: Tras conseguir liberar a tu tierra natal del oscuro abrazo de sus enemigos y brindar un nuevo futuro has logrado reconciliarte con tu pasado, creciendo como persona. Puedes escoger una de las siguientes dotes adicional.
- ▶ Conciencia Primigenia: Puedes potenciar tu conciencia mediante las interconexiones de la naturaleza: obtienes conjuros preparados adicionales cuando alcanzas determinados niveles en esta clase. Estos conjuros no cuentan para los conjuros totales de explorador que puedes preparar. Puedes lanzar cada uno de estos conjur...
- ▶ Desvanecerse: Puedes realizar la acción de Esconderte como acción adicional durante tu turno.
- ▶ Enemigo Predilecto: Siempre tienes preparado el conjuro Marca del cazador. Puedes lanzarlo dos veces sin gastar espacio de conjuro y recuperarás todos los usos de esta capacidad tras finalizar un descanso largo. Cuando lances o transferas marca del cazador puedes hacerlo como parte de la acción Atacar. El cantidad...
- Puedes lanzar Marca del cazador tres veces sin gastar espacio de conjuro.
- ▶ 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, arrastrándose sobre tu cuerpo o volando y deslizándose a tu alrededor dentro de tu espacio. Tu determinas su apariencia. Una vez ...
- ▶ Errante: Tu velocidad caminando aumenta en 10 pies si no llevas armadura pesada. También tienes una velocidad nadando y una velocidad trepando iguales a tu velocidad.
- ▶ Estilo de Combate: Adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. Elige una de las opciones que aparecen a continuación. No puedes coger el mismo Estilo de combate más de una vez, incluso aunque luego puedas elegir de nuevo un Estilo de Combate.
- ▶ Lanzamiento de Conjuros: Has aprendido a emplear la esencia mágica de la naturaleza, lanzando conjuros como lo haría un druida. Trucos. A nivel 1 conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de explorador. Adquieres otro nuevo truco de explorador de tu elección cuando alcanzas el nivel 10. ...
- ▶ Maestría con Armas: Tu entrenamiento con armas te permite usar las propiedades de maestría de dos tipos de armas de tu elección. Cuando finalices un descanso largo, puedes practicar ejercicios con armas y cambiar una de esas elecciones de armas. Cuando alcanzas ciertos niveles de explorador, obtienes la capacidad d...
- ▶ Magia del Guardaenjambres: Empezando a nivel 3 siempre tendrás los siguientes conjuros adicionales preparados al alcanzar ciertos niveles en esta clase. Estos se consideran conjuros de explorador para ti, pero no cuentan para los conjuros totales de explorador que puedes preparar. Además aprendes el truco mano del mago si...
- ▶ Marea Retorcida: Puedes condensar parte de tu enjambre en una masa concentrada que te eleva. Como acción adicional, obtienes una velocidad volando igual a tu movimiento y puedes levitar. Este efecto dura 10 minutos o hasta que quedes incapacitado. Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificad...
- ▶ Mente del Cazador: No tienes que concentrarte en tu conjuro Marca del cazador.
- ▶ Pericia: Ganas pericia en dos de tus competencias en habilidades de tu elección. Se recomiendan Interpretación y Persuasión si eres competente en ellas. En el nivel 9 de explorador ganas pericia en otras dos competencias de tu elección.
- ▶ Tiro con Arco: obtienes un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
4	3				9	2
0000	000				CONOCIDOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Elementalismo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Puedes controlar los elementos, creando uno de los siguientes efectos dentro del alcance: llamar al aire. Creas una brisa lo suficientemente fuerte como para hacer ondear la ropa, levantar polvo, agitar hojas y abrir o cerrar puertas y ventanas en un cubo de 5 pies. Las puertas y ventanas que s...						
Truco	<u>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
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.						
☐	1 <u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.						
☐	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
☐	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.						
☐	1 <u>Golpe apresador</u>	Conjuración	1 acción adicional	1 minuto	Personal	V
La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque con arma, una masa de enredaderas aparece en el punto de impacto y el ataque inflige 2d6 de daño perforante adicional. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o quedará apresado por las enredaderas mágicas.						
☐	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.						
☐	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.						
☐	1 <u>Tormenta de espinas</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
El objetivo recibe 2d10 de daño adicional, cada criatura que se encuentre a 5 pies del mismo debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufirán 2d10 de daño perforante si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan.						
☐	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 hora	Toque	V, S
Tocas una arma no mágica. Hasta el final del conjuro, esa arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño. A niveles superiores. Cuando lances este conjuro utilizando un espacio de nivel 3 o más, los bonificadores aumentan a +2. Cuando usas un espacio...						
☐	2 <u>Espíritu sanador</u>	Conjuración	1 acción	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 una ...						
☐	2 <u>Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...						
☐	2 <u>Sentidos de la bestia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
Tocas a una bestia voluntaria. Puedes ver y oír a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.						
☐	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.						