



Aladrii

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

Elfo

ESPECIE

Explorador

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Orion39

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +1
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría +3
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Arco largo +5 1d8 +3 perforante
Estoque +5 1d8 +3 perforante
Daga +5 1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Pack de explorador
- Herramientas de carpintero
10 piezas de oro
2 pociones de curación

EQUIPO

Rastreador Cuando te encuentras en una zona salvaje y persigues a una criatura que has visto antes, tienes ventaja en la primera tirada de Sabiduría (Supervivencia) del día para seguir sus huellas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Elfo:

- Visión en la oscuridad

Explorador Nivel 1:

Rasgos personalizados:

- Párida
- Sabiduría de las Eras
- El instinto del cazador
- Combate ágil
- Sabiduría de lo salvaje
- Maestro del saber
- Explorador de la Naturaleza

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

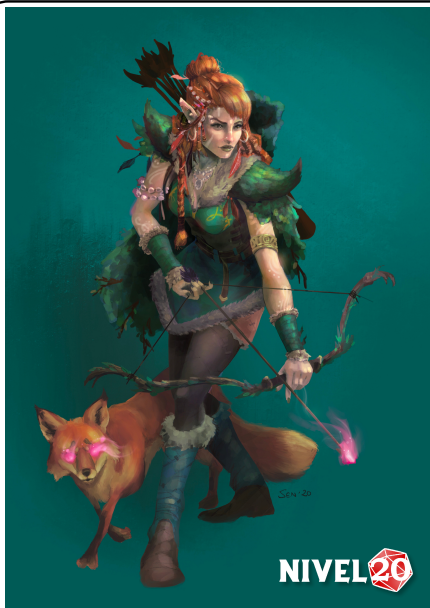
Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de carpintero

Idiomas:

Elfíco, Troll, Humano (Ambriano), Humano (Barbaro)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- ▶ **Paria:** Los ambrianos detestan a los elfos y los bárbaros les temen, por lo que los elfos tienen desventaja en las tiradas de Carisma con todos los humanos.
- ▶ **Sabiduría de las Eras:** Este personaje es uno de los que pueden usar el saber hacer de generaciones anteriores para resolver los problemas que se le presenten. Cuando tomas un descanso prolongado, puedes seleccionar una habilidad y recibes competencia en ella.
- ▶ **El instinto del cazador:** La primera vez que le infliges daño a la criatura en tu turno, tienes un bonificador de +2 al daño. Si empuñas un arma a distancia, puedes usar tu ****reacción**** para atacar cuando la criatura se mueva.
- ▶ **Combate ágil:** Tu clase de armadura cuando no llevas armadura es igual a 10 más el doble de tu modificador de Destreza.
- ▶ **Sabiduría de lo salvaje:** Adquieres destreza en Trato con animales y Naturaleza.
- ▶ **Maestro del saber:** Puedes intentar una prueba de Inteligencia (Investigación) para determinar las propiedades de un objeto mágico. Si tienes éxito, y se trata de un objeto mágico, descubres sus propiedades, si algún conjuro lo está afectando, si fue creado por un conjuro y qué conjuro lo creó.
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** Durante un descanso largo, elige 2 criaturas para que recuperen un Dado de Golpe adicional. Si pasas una hora en la naturaleza y superas una prueba de Sabiduría (Supervivencia) con CD 10, puedes proporcionar suficiente comida y bebida para tu grupo durante un día.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS