

FUERZA	☒ Fuerza +5
+2	☒ Destreza +6
15	☐ Constitución +1
DESTREZA	☐ Inteligencia 0
+3	☐ Sabiduría +2
16	☐ Carisma 0
CONSTITUCIÓN	TIRADAS DE SALVACIÓN
+1	☐ Acrobacias +3
12	☐ Arcanos 0
INTELIGENCIA	☐ Atletismo +2
0	☐ Engañar 0
10	☐ Historia 0
SABIDURÍA	☐ Interpretación 0
+2	☐ Intimidar 0
14	☐ Investigación 0
CARISMA	☐ Juego de Manos +3
0	☐ Medicina +2
10	☒ Naturaleza +3
	☒ Percepción +5
	☒ Perspicacia +5
	☐ Persuasión 0
	☐ Religión 0
	☒ Sigilo +6
	☒ Supervivencia +5
	☐ Trato con Animales +2
	HABILIDADES

15 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco largo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+3 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

13 **CA** **+3** **INICIATIVA** **30** **VELOCIDAD (PIES)**

Puntos de Golpe Máximos **83**

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total **80/10** **ÉXITOS** **000** **FALLOS** **000**

DADOS DE GOLPE **SALVACIONES DE MUERTE**

NOMBRE **BONIF.** **DAÑO/TIPO**

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Idolátro a un héroe en particular de mi facción y hablo constantemente de sus hazañas y su ejemplo. Veo presagios en todos los eventos y acciones. Los dioses intentan hablar con nosotros, simplemente tenemos que escucharlos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mis superiores actuando según sus enseñanzas (ninguno).

IDEALES

Le debo mi vida al miembro de mi facción que me acogió cuando murieron mis padres.

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

Humano (Licántropo):

- Maldito
- Visión en la oscuridad
- Debilidad a la Plata
- Cambio de Forma
- Armas Naturales
- Extender la Maldición
- Regeneración
- Frénesi Lunar
- Terror hacia el monstruo

Explorador Nivel 8:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Destructor de Mordas
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza Segundo terreno predilecto
- Guerrero Druidico
- Lanzamiento de conjuros
- Voluntad de acero
- Zancada de la tierra

Dotes:

- Licántropo Lobo
- Maestro de arco

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Maldito:** Eres víctima de una maldición que te transforma en un licántropo. Para deshacerte de esta maldición, debes cumplir con uno de los siguientes requisitos: Destrucción del origen: Caza y derrota al alfa que inició la infección. Su muerte romperá la maldición. Luna Sagrada: Realiza un ritual en u...
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en una oscuridad no mágica de hasta 60 pies, pero no puedes discernir diferentes colores y solo puedes ver en tonos de gris.
- ▶ **Debilidad a la Plata:** Eres vulnerable a armas hechas de plata.
- ▶ **Cambio de Forma:** Puedes realizar 1 acción para cambiar a tu forma híbrida o animal. Mientras estés en forma híbrida, puedes manejar armas de forma normal. En forma de animal, no puedes usar armaduras ni armas, aunque puedes usar ciertos equipos a discreción del DM, como anillos y capas. Puedes elegir qué equipo...
- ▶ **Armas Naturales:** Mientras estás en forma híbrida o en forma de lobo, tienes un ataque de mordisco que inflige 1d6 de daño y un ataque de garras que inflige 1d4 de daño. En un ataque cuerpo a cuerpo exitoso, puedes usar tu acción adicional para hacer un ataque de garras en el mismo objetivo.
- ▶ **Extender la Maldición:** Cuando un licántropo inflige daño a un humanoide no licántropo con un ataque de mordisco (o de garras, según el tipo de licántropo), el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución (DC = 8 + la bonificación de competencia + modificador de Constitución) o quedar maldito con la lic...
- ▶ **Regeneración:** Cuando inicias tu turno con al menos 1 punto de golpe, puedes usando tu acción adicional recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d8 + tu modificador de Constitución. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador de Constitución (Mínimo 1) recuperando sus usos por descansos cortos...
- ▶ **Frenesí Lunar:** Al comienzo de cada noche de luna llena (o efectos mágicos similares), debes hacer una tirada de salvación de Sabiduría con un DC de 15. Si fallas, pierdes el control de ti mismo durante 1 hora. Durante este tiempo, el DM controla tus acciones, y actuarás de manera agresiva y desinhibida, atacando...
- ▶ **Terror hacia el monstruo:** Cuando pierdes el control los aliados sienten la amenaza de tu furia y deben hacer una tirada de salvación de Sabiduría con un DC de 15. Si fallan, se sienten amenazados y tienen desventaja en sus tiradas de ataque contra ti durante la duración del Frenesí Lunar.
- ▶ **Licántropo Lobo:** Tu naturaleza salvaje y astuta se manifiesta en tu fuerza y agilidad. Con la ferocidad de un lobo, te mueves con rapidez y elegancia, utilizando tus instintos para cazar y proteger a tu manada. Eres un depredador nato, capaz de infligir daño devastador con tus ataques naturales.
- ▶ **Maestro de arco:** Tu habilidad con el arco es tan conocida como bien ganada, y ha aprendido a usarla al máximo.
- ▶ **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
- ▶ **Guerrero Druidico:** Aprendes dos trucos a tu elección de la lista del Druida, estos cuentan como conjuros de explorador, cuando aumentas un nivel en esta clase puedes cambiar uno truco por otro de la misma lista.
- ▶ **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.
- ▶ **Voluntad de acero:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ **Zancada de la tierra:** Sin penalización por moverte por terreno difícil no mágico. Puedes pasar por plantas no mágicas sin penalización y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Tienes ventaja en TS contra plantas que han sido creadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento.

Denna moonspark

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	<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	<u>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Crea 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).						
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
☐	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.						
☐	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.						
☐	2 <u>Comillo de Serpiente</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Invocas una serpiente sinuosa y corniluda de tierra movediza y arena deslizante que se mueve contigo, blandiéndola como una extensión de tu cuerpo mientras dura el conjuro. Cuando invocas a la serpiente y como acción adicional en tus turnos posteriores, puedes provocar uno de los siguientes efectos.						
☐	2 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.						
☐	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...						