



Callie

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza +5
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma 0

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+5	1d8 +3 perforante
Espada larga	+4	1d8 +2 cortante
Espada corta	+4	1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

EQUIPO

Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno)

IDEALES

Un orgulloso noble una vez me dio una terrible paliza, y voy a vengarme de cualquier bravucón que me encuentre.

VÍNCULOS

El tirano que gobierna mi tierra no se detendrá ante nada con tal de verme muerto.

DEFECTOS

Explorador Nivel 1:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Callie

NOMBRE DEL PERSONAJE

Te has convertido por la fuerza en un viajero sin descanso. Tus ropajes están ajadas, tu equipo está gastado, han causado estrago en ti la mal nutrición y las correrías incansables

APARIENCIA



APARIENCIA

Tu historia es la historia de un pueblo que bajo tu liderazgo se alzó contra un tirano. Se te ha reconocido ahora como un peligro para el reino y se ha puesto un precio por tu cabeza. Tratas de viajar de incógnito pero la leyenda de tu insurrección te precede. En este momento sin embargo, esta leyenda no te alimenta y no puedes costear ni tu próxima cerveza sin convertirte en una visita peligrosa para quienes te brinden hospitalidad.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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