



Cadornas Damellawar
NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1
CLASE Y NIVEL

Salvaje
TRASFONDO

Amazoa
JUGADOR

Elfo de los bosques
ESPECIE

Caótico bueno
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

- Fuerza +2
 - Destreza +4
 - Constitución +1
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +3
 - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA

+2 INICIATIVA

35 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10/10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Explorador Nivel 1:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza Primer terreno predilecto

RASGOS Y ATRIBUTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

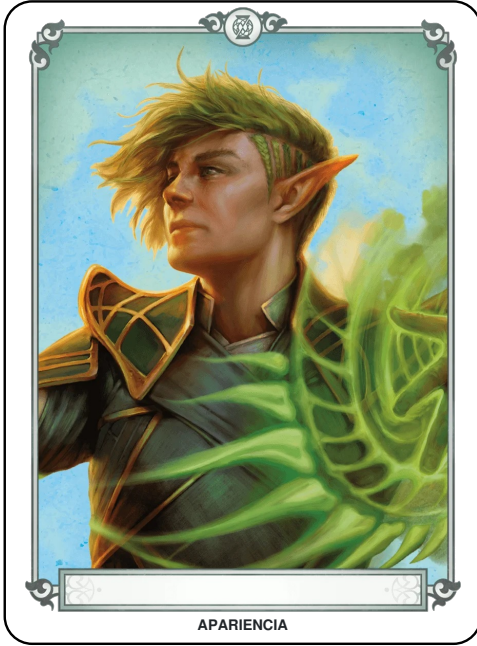
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Cadoras Damellawar

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



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.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.
- ▶ **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.
- ▶ **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