



Cadoras Damellawar
NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 1
CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques
ESPECIE

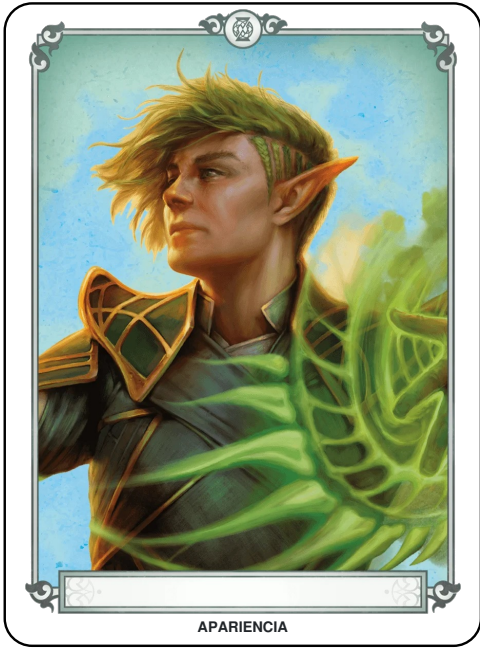
Salvaje
TRASFONDO

Caótico bueno
ALINEAMIENTO

Amazoa
JUGADOR

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 1d10 DADOS DE GOLPE ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS	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
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	EQUIPO	RASGOS Y ATRIBUTOS	



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