

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +6
- Destreza +7
- Constitución +1
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos +1
- Atletismo +2
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +6
- Perspicacia +2
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo +7
- Supervivencia +6
- Trato con Animales +6

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA +3 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 91

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+9	1d6 +5 perforante
Ballesta de mano	+11	1d6 +3 perforante
Hacha de mano	+9	1d6 +5 cortante
Cercenadora	+10	1d6 +6 perforante
Látigo de hierro	+7	1d6 +3 Cortante
Cinturón de Fuer...	+7	+5

NO tengo respeto alguno por los ricos ni los cortesés. El dinero y los modales no te van a salvar de un oso lechuza hambriento.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza El mundo natural es más importante que todos los artificios de la civilización (Neutral).

IDEALES

Desataré una ira terrible sobre los malvados que arrasaron mi tierra natal.

VÍNCULOS

Confiado: En una vida plena no hay espacio para la cautela.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Bastón, Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

Enano, común, ogro

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de Escamas - HIASMI CA 16
- Cinturón de Fuerza de gigante de las colinas
- ojos del Águila
- Anillo de Amistad Animal
- Mochila
- Palanqueta
- Martillo
- 10 pitones
- 10 antorchas
- Yesquero
- Raciones para 10 días
- Contimplora
- Cuerda de 50 pies con gancho
- 2 poción curación 2d4+2
- 2 viales de Agua Bendita
- Poción de Resistencia
- Pergamino Protección
- Acetate de Afilado
- Equipo de acampada:
 - Tienda
 - Utensilios para cocinar
- 60000 piezas de cobre (600 oros)
- 1 Espada larga (dibujo de un aliento de dragón, la guarda acaba en 2 cuernos)
- Espada +1 añade 1d6 de daño

EQUIPO

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Explorador Nivel 9:

- Ataque adicional
- Azote de colosos
- Conciencia primigenia
- Defensa de ataques múltiples
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Zancada de la tierra

Dotes:

- Combatiente con dos armas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Enemigos Predilectos: (nivel 1) Muertos vivos; (nivel 6) Dragones
 Terreno Predilecto: (nivel 1) Ártico; (nivel 6) Montaña

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **Combatiente con dos armas:** Ganas +1 a tu CA cuando estás empuñando varias armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano. Puedes combatir con dos armas aunque no sean ligeras. Puedes envainar y desenvainar dos armas a una mano en aquellas circunstancias en las que antes solo podías hacerlo con una.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Azote de colosos:** Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por 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.
- ▶ **Defensa de ataques múltiples:** Cuando una criatura te impacte con un ataque, consigues un bonificador de +4 a la CA contra todos los ataques subsecuentes que haga esa criatura durante el resto del turno.
- ▶ **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
- ▶ **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.
- ▶ **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.

RASGOS

Grungrik

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	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 $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Tormenta de espinas</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma a distancia crea una lluvia de espinas de 5 pies de radio desde tu munición o tu arma. Las criaturas en el área deben superar una TS de Destreza. Sufren $1d4$ puntos de daño perforante por cada nivel de conjuro (hasta $6d4$) si fallan, o la mitad si la superan.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.						