



Explorador 3

Habitante de los Bosques Mxiobo

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Iorweth

Elfo de los bosques

Caótico neutral

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

-1

9

**SABIDURÍA**

+1

13

**CARISMA**

-1

9

- Fuerza +2
  - Destreza +5
  - Constitución +2
  - Inteligencia -1
  - Sabiduría +1
  - Carisma -1
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**INSPIRACIÓN**

0

+2 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

15 **CA**      +3 **INICIATIVA**      35 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 28

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 3010

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

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

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

13 **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**

- Cuero tachonado CA 12
- Paquete de explorador de mazmorras
- 1 palanqueta
- 1 martillo
- 10 pitones
- 10 antorchas
- 10 raciones
- 1 cantimplora.
- 5 botellas de aceite
- 1 cuerda de cáñamo de 50 pies de longitud con un gancho.
- 20 flechas en carcaj
- 950 exp.
- 1 de inspiración.
- 1 cadena
- 1 equipo de escalada
- Capa de piel de Dragon Dorado.

**EQUIPO**

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas. Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

**IDEALES**

Trotamundos sin hogar, solo su arco, sus habilidades y la muerte le han acompañado durante años en la soledad y la supervivencia.

**VÍNCULOS**

No esperes que salve a los que no se puede salvarse si mismos. La ley de la naturaleza dicta que los fuertes medran y los débiles perecen.

**DEFECTOS**

**Elfo de los bosques:**

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

**Explorador Nivel 3:**

- Conciencia primigenia
- Destructor de Mordas
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Elfo esbeto, pelo moreno, tuerto y desfigurado por una espantosa cicatriz en el lado derecho de su cara que tapa con un pañuelo rojo que le cubre la cabeza. Su mirada carece de calor, parecida más al de una bestia salvaje que a la de un hombre. Solo sonríe cuando persigue a su presa o lucha por su vida.



APARIENCIA

Poco se sabe de la juventud de lowerth. Probablemente formó parte de algún grupo de elfos del boque supremacistas que protegían los bosques y cazaba humanos que se adentraban en él. Ya fuera por que se cansó de pelear por los demás o por que sobrevivió a una escaramuza en la que su grupo fuera aniquilado, lo cierto es que ha pasado décadas viviendo solo en los páramos o tierras salvajes o conviviendo con nómadas vagabundos.

## 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.
- ▶ **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.
  - Primer 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.
- ▶ **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES