

FUERZA

0

11

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

9

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +6
- Constitución +3
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +4
- Arcanos 0
- Atletismo +2
- Engañar -1
- Historia 0
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación 0
- Juego de Manos +4
- Medicina +1
- Naturaleza +2
- Percepción +3
- Perspicacia +1
- Persuasión -1
- Religión 0
- Sigilo +6
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 26

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+6	1d8 +4 perforante
Cimitarra	+6	1d6 +4 cortante
Cimitarra	+6	1d6 +4 cortante

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco largo, Pack de explorador

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Pack de explorador

Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda. Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo. (Caótico)

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

VÍNCULOS

Tengo problemas para confiar en mis aliados.

DEFECTOS

Explorador Nivel 3:

- Azote de colosos
- Combate con dos armas
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

Cassandra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Una joven alta y delgada. De pelo negro largo, rapado a los lados y adornado con plumas. Una fea cicatriz cruza su rostro

APARIENCIA



APARIENCIA

Siendo una simple cazadora de su pueblo, creyó poder acabar con unos trasgos que invadieron su hogar para pillar lo que pudieran. Lamentablemente su confianza fue pagada con sangre. Nadie murió pero se llevó una terrible cicatriz como recordatorio: todos tienen garras, dientes o acero.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.
- ▶ **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.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Cassandra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
OOO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3
CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.							