EXPLORADOR

Nivel de Explorador

Bon de Nivel +

ENEMIGOS PREDILECTOS

Nivel	BON DE ENEMIGO PREDILECTO	2 4 6 8 10
1		
5		
10		
15		
20		

TERRENOS PREDILECTOS

Nivel	BON DE TERRENO PREDILECTO	2 4 6 8
3		
8		
13		
18		

EMPATIA SALVAJE

BONUS DE EMPATÍA SALVAJE = CAR + Nivel de Explorador + Misc

Usar en lugar de Diplomacia para mejorar la actitud de un animal

RASTREAR

Rastrear = (Nivel de Explorador ÷ 2) + Bon de Supervivencia

CONJUROS

Nivel 4 — Nivel de Explorador − 3 = Nivel de Lanzador

CD Salv de Conjuros		Conjuros al Día	= Conjuros Base	+ Conjuros Adicionales SAB
	1			
	2			
	3			
	4			

CD Salv de Conjuro = 10 + SAB + Nivel de Conjuro

Concentración = SAB + Nivel de Lanzador

ESTILO DE COMBATE

COMBATE CON DOS ARMAS

Nivel de Explorador	
2	**Doble Tajo** Añade completamente tu FUE al daño con arma en mano torpe
	Golpe con Escudo Mejorado Usa Golpear con EScudo y mantén tu bon de escudo a CA
	Desenvainado rápido Desenvaina arma como acción gratuíta
	Combate con dos armas Penalización por blandir 2 armas reducido a -4 / -4
6	**Combate con dos armas mejorado** Segundo ataque con arma mano torpe
	Defensa con dos armas +1 bonus escudo a CA por usar 2 armas (+2 si luchas defensivamente)
10	**Combate con dos armas mayor** Tercer ataque con arma en mano torpe
	Desgarrar con dos armas Si golpeas con ambas armas, haz un extra 1d10 (FUE× 1½) daño
14	
18	

Las dotes adicionales de explorador pueden ser tomadas sin los prerrequisitos normales, pero sólo se aplican cuando no se lleva armadura pesada

VÍNCULO DEL CAZADOR

Nivel 4 — ☐ COMPARTIR ENEMIGO PREDILECTO ☐ COMPAÑERO ANIMAL

COMPARTIR ENEMIGO PREDILECTO

DURACIÓN = SAB + Misc turnos

(SAB mínimo 1)

Como acción movimiento, comparte tu bonus de Enemigo Predilecto contra un solo objetivo con todos los aliados en 30ft

Nombre

Tipo de criatura

Nivel de Explorador − 3 = Nivel de Druida

CONJUROS PREPARADOS

	1	
	2	
	3	
	4	

VARITAS

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

CARGAS #

PERGAMINOS

POCIONES