

DUNGEONS & DRAGONS

Fides

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 4

CLASE Y NIVEL

Ascendencia Drow

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Fides

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+1
	13

DESTREZA	+4
	18

CONSTITUCIÓN	+1
	13

INTELIGENCIA	0
	11

SABIDURÍA	+1
	12

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+4
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+3
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+4
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+3
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14	+4	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo

Idiomas:

común, élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales. A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno. Conecto todo lo que me ocurre con un gran plan cósmico.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno) Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Legal) Pluto-Conocimiento. Si te conoces a ti mismo, no hay IDEALES

Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.

VÍNCULOS

Tengo pensamientos oscuros y sanguinarios que mi aislamiento y meditación no pudieron remediar. Ahora que he regresado al mundo, disfruto sus deleites quizás demasiado.

DEFECTOS

Ascendencia Drow:

- Edad
- visión en la oscuridad
- Ascendencia Feérica
- Idiomas
- Magia Drow

Explorador Nivel 4:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Fides

NOMBRE DEL PERSONAJE

completar luego en casa

APARIENCIA



APARIENCIA

completar luego en casa

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Los semielfos maduran al mismo ritmo que los humanos y alcanzan la edad adulta alrededor de los 20 años. Sin embargo, viven mucho más que los humanos, a menudo superando los 180 años.
- **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre de elfo, tienes una visión superior en condiciones de oscuridad y penumbra. Puedes ver en condiciones de luz tenue a una distancia de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se pueden discernir colores en la oscuridad, sin...
- **Ascendencia Férrea:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado y la magia no puede hacerte dormir.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común, élfico y un idioma adicional de tu elección.
- **Magia Draw:** Conoces el truco de las [Luces danzantes]<https://nivel20.com/games/dnd-5/spells/12-luces-danzantes>. Cuando alcances el nivel 3, podrás lanzar el hechizo de [Fuego férreo]<https://nivel20.com/games/dnd-5/spells/47-fuego-ferrico> una vez al día; debes terminar un descanso prolongado para poder ...
- **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, fadas, 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 unconjuro 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS