

FUE 13 +1
 DES 16 +3
 CON 14 +2
 INT 11 0
 SAB 15 +2
 CAR 9 -1

INICIATIVA +3
 CLASE ARMADURA 16
 PUNTOS DE GOLPE 28

BON. COMPETENCIA +2
COMP. CON HABILIDADES
 Percepción Atletismo
 Naturaleza Historia
 Supervivencia

COMP. CON HERRAMIENTAS
 Herramientas de Ladrón, Herramientas de cartógrafo.

COMPETENCIAS
 Armadura ligera, armadura intermedia, escudos, Armas sencillas, armas marciales.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Fuerza (C) (+3)
 Destreza (C) (+5)
 Constitución (+2)
 Inteligencia (0)
 Sabiduría (+2)
 Carisma (-1)

COMBATE

NOMBRE	BON.	DAÑO	TIPO
Arco largo	+7	1d8+3	Munición (dist.150/600), pesada, 2 manos
Espada corta	+5	1d6+3	Sutileza, ligera

EQUIPO

Cota de escamas, dos espadas cortas, un pack de aventurero, un arco largo y una aljaba con 20 flechas.

Un estuche para mapas o pergaminos, un kit de escalada, un trozo de mapa de una región del Vajra, un set de ropas de viaje, y un saco que contiene 10 po.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir común, enano y mida.

RASGO DE PERSONALIDAD: El trabajo en equipo es la mejor forma de mantenerse vivo. Uno sujeta la cuerda y el otro comienza el descenso.

IDEAL: No hay ninguna sensación que me llene más que la de saber que soy la primera persona en explorar esa caverna.

VÍNCULO: Me veo obligado a jugarme la vida en las profundidades por culpa de un noble que me arrebató todas mis posesiones.

DESVENTAJA: Desde lo que ocurrió en aquel canal subterráneo no puedo ver el agua sin echarme a temblar.

RASGOS

Enemigo predilecto (aberraciones): A partir del nivel 1, tienes una experiencia notable estudiando, rastreando, cazando e incluso hablando con un cierto tipo de enemigo. 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.

Explorador de la naturaleza (pradera): Estás especialmente familiarizado con un tipo de entorno natural y eres experto viajando y sobreviviendo en tales regiones. Cuando haces una prueba de Inteligencia o de Sabiduría relacionada con tu terreno predilecto, tu bonificador por competencia se multiplica por dos si estás usando una habilidad en la que tienes competencia.

Tiro al blanco: Consigues un bonificador de +2 para las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Moverse con cautela: A partir de nivel 3, tienes ventaja en todas las tiradas de salvación contra trampas no mágicas. También recibes competencia con Herramientas de Ladrón.

RASGO DE TRASFONDO: MERCADO DE ANTIGÜEDADES

Los exploradores que se internan en las profundidades lo pueden justificar de muchas maneras, ir en busca de yacimientos de mineral, realizar alguna investigación científica, buscar rutas transitables entre lugares lejanos... Pero todos los exploradores compartís un mismo sueño, encontrar un alijo de Xion lo suficientemente grande como para haceros ricos y poder dejaros de jugar la vida en las profundidades. La venta de artefactos creados por los Peregrinos es el método más común que tienes para obtener beneficios por tus aventuras.

Gracias a tu experiencia en el negocio, eres capaz de tasar de manera bastante acertada cualquier pieza creada por los Peregrinos, sabiendo cuánto podrías pedir por ella en los mercados de antigüedades o a alguna de las muchas cábalas de magos que los estudian. Por supuesto, también cuentas con los contactos suficientes como para comprar y vender estos artefactos antiguos, tanto en círculos de negocios respetables como a ladrones o traficantes de Xion.

ELHANDER

Conjuros conocidos: Marca del cazador y Hablar con los animales.

Espacio de conjuros: 2 espacios de primer nivel.

CD de la salvación de conjuros = 12

Modificador al ataque con conjuros = +4



NOSOLOROL

Clase/Nivel: Explorador 3
Alineamiento: Legal neutral
Raza: Humano

Tamaño: Mediano
Velocidad: 30 pies
Trasfondo: Explorador del Vajra

