

Explorador

Salvación Conjuro

☐

MOD CD

CD DE LA SALVACIÓN	NIVEL	CONJUROS DIARIOS	BONIF. CONJUROS
<input type="checkbox"/>	1º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4º	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Conjuros

CONJUROS DE 1º NIVEL

Alarma
Amistad con los animales
Colmillo mágico
Convocar aliado natural I
Detectar animales o plantas
Detectar trampas y fosos
Enmarañar
Hablar con los animales
Leer magia
Lentificar veneno
Pasar sin dejar rastro
Resistencia a los elementos

CONJUROS DE 2º NIVEL

Animal mensajero
Convocar aliado natural II
Curar heridas leves
Detectar el bien/el caos/la ley/el mal
Dormir
Hablar con las plantas
Inmovilizar animal
Protección contra los elementos
Trampa de lazo

CONJUROS DE 3º NIVEL

Caminar sobre las aguas
Colmillo mágico mayor
Controlar plantas
Convocar aliado natural III
Crecimiento vegetal
Curar heridas moderadas
Forma arbórea
Neutralizar veneno
Quitar enfermedad
Reducir plantas

CONJUROS DE 4º NIVEL

Convocar aliado natural IV
Curar heridas graves
Indetectabilidad
Libertad de movimiento
Muro de viento
Polimorfarse
Zancada arbórea

Información sobre reglas de juego

HABILIDADES CLASEAS

Las habilidades clásicas de la clase (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Concentración (Con), Empatía Animal (Car, habilidad exclusiva), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intuir dirección (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Tregar (Fue), Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad 1º nivel: (4+ mod de Int)x4

Puntos de habilidad niveles siguientes: 4+ mod de Int

RASGOS DE CLASE

Lo que sigue son los rasgos de clase del explorador.

Competencia con armas y armaduras: son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias y con los escudos. Cuando visten armadura ligera (o van sin) los exploradores pueden luchar con dos armas como si tuvieran Ambidextrismo y Combate con dos armas; sin embargo, perderán este bonificador especial cuando combaten llevando armadura intermedia o pesada o cuando utilicen un arma de dos cabezas (como una espada de dos hojas).

Conjuros: a partir del 4º nivel, el explorador adquiere la aptitud de lanzar una pequeña cantidad de conjuros de magia divina. Para ejecutar un sortilegio, el personaje ha de tener una puntuación en Sabiduría equivalente a 10+ el nivel del conjuro; por tanto, un explorador con 10 o menos en Sabiduría no podrá lanzarlos. Los conjuros adicionales de los exploradores se basan en la Sabiduría, y los tiros de salvación contra ellos tienen una Clase de Dificultad igual a 10+ el nivel del conjuro+ el modificador de Sabiduría. Cuando el explorador obtiene 0 conjuros de un nivel determinado (como 0 conjuros de un nivel determinado)

ros de 1º nivel al alcanzar el 4º nivel de experiencia) el personaje sólo gana los conjuros adicionales; un explorador que carezca de conjuros adicionales en ese nivel no puede lanzar conjuros de ese nivel todavía. Los exploradores preparan y lanzan los conjuros igual que hacen los clérigos.

Rastrear: los exploradores ganan Rastrear como dote adicional.

Enemigo predilecto: en el 1º nivel, el explorador puede escoger un tipo de criatura como enemigo predilecto (un explorador sólo puede escoger su propia raza como tal cuando tiene alineamiento maligno). Gracias al minucioso estudio y al entrenamiento en las técnicas adecuadas para combatirlos, el explorador gana un bonificador en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia cuando utiliza tales habilidades contra las criaturas de ese tipo. Además, ganará ese mismo bonificador en las tiradas de daños contra ellas. Los exploradores se benefician también del bonificador de daño con las armas de ataque a distancia, pero sólo contra blancos que no estén a más de 30 pies de distancia (más allá de esa distancia, el explorador o puede tener una puntería tan mortífera). Este bonificador no se aplica al daño que se inflija a criaturas inmunes a los golpes críticos.

Al alcanzar el 5º nivel, y cada cinco niveles a partir de entonces (10º, 15º y 20º), el explorador podrá elegir un nuevo enemigo predilecto y el bonificador que posea contra cada enemigo predilecto elegido previamente se incrementará en +1.

Combate con dos armas mejorado: un explorador que tenga, como mínimo, un ataque base de +9 puede elegir la dote Combate con dos armas mejorado aunque no posea los prerequisites necesarios para tenerla. Para poder aprovechar este beneficio, el personaje debe llevar armadura ligera o ninguna en absoluto.

Compañeros Animales

Tipo: _____
Dados de golpe: _____
Iniciativa: _____
Velocidad: _____
CA: _____
Ataques: _____

Daño: _____

Lados/Alcance: _____
Ataques especiales: _____

Cualidades especiales: _____

Tiros de salvación: Fort _____ Ref _____ Vol _____
Características: _____

Habilidades: Fue _____ Des _____ Con _____
Int _____ Sab _____ Car _____

Dotes: _____

Alineamiento: _____

Tipo: _____
Dados de golpe: _____
Iniciativa: _____
Velocidad: _____
CA: _____
Ataques: _____

Daño: _____

Lados/Alcance: _____
Ataques especiales: _____

Cualidades especiales: _____

Tiros de salvación: Fort _____ Ref _____ Vol _____
Características: _____

Habilidades: Fue _____ Des _____ Con _____
Int _____ Sab _____ Car _____

Dotes: _____

Alineamiento: _____