

DUNGEONS & DRAGONS®

STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 3

CLASE Y NIVEL

Semiorco

RAZA

Salvaje

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+0

10

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- +5 Fuerza
- +4 Destreza
- +2 Constitución
- +0 Inteligencia
- +1 Sabiduría
- +0 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +2 Acrobacias (Des)
- +3 T. con Animales (Sab)
- +0 C. Arcano (Int)
- +5 Atletismo (Fue)
- +0 Engaño (Car)
- +0 Historia (Int)
- +3 Perspicacia (Sab)
- +2 Intimidación (Car)
- +0 Investigación (Int)
- +1 Medicina (Sab)
- +0 Naturaleza (Int)
- +3 Percepción (Sab)
- +0 Interpretación (Car)
- +0 Persuasión (Car)
- +0 Religión (Int)
- +2 Juego de Manos (Des)
- +2 Sigilo (Des)
- +3 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

16

CLASE DE ARMADURA

+2

INICIATIVA

30

pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Arco largo

+6

1d8 + 2 perforante

Espada corta

+5

1d6 + 3 perforante

Azote de Colosos. Tu tenacidad puede agotar incluso a los enemigos más poderosos. Cuando aciertes a una criatura con un ataque con arma, la criatura recibirá 1d8 de daño adicional si está por debajo de sus puntos de golpe máximos. Puedes infligir este daño adicional solo una vez por turno.

Espacios de conjuro. Dispones de tres espacios de conjuro de nivel 1.

Para lanzar un conjuro, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o superior.

Conjuros conocidos. Conoces los siguientes conjuros: curar heridas, marca del cazador y zancada prodigiosa.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Enemigo Predilecto (Monstruosidades). Tienes mucha experiencia en el estudio, rastreo y caza de monstruosidades. Posees ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear monstruosidades, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellas.

Explorador Nato (Bosque). Estás muy familiarizado con los bosques y eres todo un experto en viajar y sobrevivir en estas regiones. Cuando realices una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con los bosques, tu bonificador por competencia se duplicará si usas una habilidad en la que seas competente. Cuando viajes durante al menos una hora por el bosque, obtienes los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no ralentiza los viajes de tu grupo.
- Tu grupo no puede perderse salvo por causas mágicas.
- Incluso cuando estés ocupado con otra actividad mientras viajas (como forrajear, orientarte o rastrear), permaneces atento al peligro.
- Si viajas solo, puedes moverte con sigilo a un ritmo normal.
- Cuando forrajeas, encuentras el doble de comida de lo normal.
- Cuando rastreas a otras criaturas, también descubres su número exacto, su tamaño y hace cuánto pasaron por la zona.

Estilo de Combate (Tiro con Arco). Recibes +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia (incluido).

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros de explorador, ya que tu magia proviene de tu sintonía con la naturaleza. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 11. Tu bonificador de ataque con conjuros es +3. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Percepción Primigenia. Puedes usar tu acción y gastar uno de tus espacios de conjuro de explorador para concentrar tu percepción en la región en la que te encuentras. Durante 1 minuto por cada nivel del espacio de conjuro que inviertas, puedes sentir si los siguientes tipos de criatura están presentes a, como mucho, 1 milla de distancia de ti (o hasta 6 millas si estás en un bosque): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. Este rasgo no revela ni la ubicación ni el número de criaturas.

Aguante Incansable. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0, pero no mueres de inmediato, puedes bajar tan solo a 1 punto de golpe. No podrás volver a usar este atributo hasta que no concluyas un descanso largo.

Ataques Salvajes. Cuando hagas un crítico con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, podrás tirar uno de los dados de daño del arma una vez más y añadir el resultado al daño adicional causado por el crítico.

RASGOS Y ATRIBUTOS

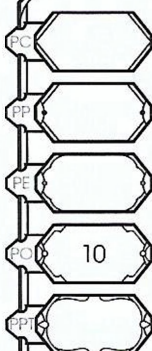
13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, orco, habla de las profundidades, elfo

Competencias. Armadura ligera, armadura media, armas marciales, armas sencillas, Atletismo, cuerno, escudos, Intimidación, Percepción, Perspicacia, Supervivencia, Trato con Animales

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



- Cota de escamas
- Espada corta
- Arco largo
- Flechas (20)
- Mochila
- Petate
- Ropas de viaje
- Trampa para cazar
- Utensilios de cocina
- Raciones (1 día) (10)
- Cuerda de cáñamo (50 pies)
- Yesquero
- Antorcha (10)
- Cantimplora
- Bastón

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semiorco

Las tribus orcas y humanas a veces forman alianzas para aunar sus fuerzas en una gran horda y aterrorizar a sus vecinos civilizados. Cuando estas alianzas se sellan con matrimonios, nacen los semiorcos. Algunos semiorcos medran hasta convertirse en los orgullosos jefes de las tribus orcas gracias a la ventaja que su sangre humana les proporciona sobre sus rivales de pura sangre orca. Otros se aventuran en el mundo para demostrar su valía entre los humanos y otras razas más civilizadas. Muchos de estos se convierten en aventureros que alcanzan la gloria gracias a sus proezas y la fama por sus costumbres bárbaras y su furia salvaje.

Su pigmentación grisácea, su frente, mandíbula y dientes prominentes y su constitución imponente evidencian la sangre orca que corre por sus venas. Los orcos consideran las cicatrices de guerra como trofeos de los que sentirse orgullosos y las cicatrices ornamentales hacen alarde de su belleza.

Los semiorcos experimentan las emociones con intensidad. La rabia no solo acelera su pulso, sino que hace que sus cuerpos ardan. Un insulto escuece como el ácido y la tristeza mina sus fuerzas. No obstante, ríen con fuerza y de corazón, y los más simples placeres mundanos, tales como comer, beber, pelear, tocar el tambor o bailar como locos, llenan sus almas de alegría. Suelen tener malas pulgas y, a veces, resultan un tanto taciturnos, además de preferir la acción frente a la reflexión y luchar en lugar de debatir. Los semiorcos que llegan más lejos son aquellos que poseen la autodisciplina suficiente como para vivir en un entorno civilizado.

Explorador

Los exploradores son combatientes acostumbrados a la naturaleza salvaje que se especializan en cazar a los monstruos que amenazan los confines de la civilización. Aprenden a rastrear a su presa como lo hace un depredador, moviéndose sigilosamente a través de los bosques y escondiéndose entre arbustos y escombros. Los exploradores centran su entrenamiento de combate en técnicas que son especialmente útiles frente a sus enemigos predilectos.

Aunque un explorador podría ganarse la vida como cazador, guía o rastreador, su verdadera vocación es defender la periferia de la civilización de las incursiones de monstruos y hordas humanoides que provienen de las tierras salvajes. Los mortíferos talentos y capacidades de un explorador se han perfeccionado con el fin de proteger las tierras fronterizas, una tarea a menudo desalentadora.

Lanzamiento de conjuros. Gracias a su conocimiento de la naturaleza, los exploradores pueden recurrir a su energía para lanzar conjuros como lo haría un druida. Sus conjuros, al igual que sus habilidades de combate, acentúan la velocidad, el sigilo y la caza. Consulta el capítulo 4 del reglamento para conocer las reglas del lanzamiento de conjuros.

Trasfondo

Has crecido en la naturaleza, lejos de la civilización y las comodidades que brindan las ciudades y la tecnología. Has presenciado migraciones de manadas más grandes que algunos bosques, has sobrevivido a climas más extremos de lo que ningún urbanita podría concebir y has disfrutado de la soledad de ser la única criatura inteligente en millas a la redonda. Ya seas un nómada, un explorador, un eremita, un cazador-recolector o incluso un saqueador, la naturaleza salvaje corre por tu sangre. Incluso en

aquellos lugares en los que no conoces las características específicas del terreno, aún eres capaz de manejarlo.

Vagabundo. Tienes una memoria excelente para los mapas y la geografía, de modo que siempre recuerdas la disposición general del terreno, los asentamientos y otros accidentes geográficos cercanos. Además, puedes conseguir comida y agua potable para un grupo de hasta seis personas al día, siempre y cuando el territorio en el que estés ofrezca bayas, caza menor, agua, etc.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d10 (o 6) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. La tabla de Avance en lanzamiento de conjuros te muestra cuántos conjuros de explorador conoces y de cuántos espacios de conjuro dispones para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—

Nivel	Conjuros conocidos	1	2	3
3	3	3	—	—
4	3	3	—	—
5	4	4	2	—

NIVEL 4: 2700 PX

Mejora de Característica. Tu Sabiduría aumenta a 14, lo que implica que:

- Tu modificador por Sabiduría pasa a ser +2.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta a 12.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +4.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Sabiduría aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Sabiduría aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros conocidos. Aprendes el conjuro de explorador adicional que quieras. Añades uno de los siguientes conjuros a tu lista de conjuros conocidos: *pasar sin rastro*, *restablecimiento menor* o *silencio*.

Conjuros. Ahora puedes lanzar conjuros de nivel 2 y obtienes dos espacios de conjuro de nivel 2.

Ataque Adicional. Cuando realices la acción de Atacar en tu turno, podrás atacar dos veces en lugar de una.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

MEJORAR TU ARMADURA

Al conseguir tesoros podrás comprar armaduras mejores para aumentar tu Clase de Armadura. El reglamento contiene la información sobre el equipo, armaduras incluidas.