



Nakotei

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 20

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Líder de los Caballeros de... DragonFelgrands

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+2

14

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+10
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+9
<input type="checkbox"/> Constitución	+3
<input type="checkbox"/> Inteligencia	0
<input type="checkbox"/> Sabiduría	+3
<input type="checkbox"/> Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="checkbox"/> Acrobacias	+3
<input type="checkbox"/> Arcanos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+10
<input type="checkbox"/> Engañar	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+6
<input type="checkbox"/> Interpretación	+2
<input type="checkbox"/> Intimidar	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+6
<input type="checkbox"/> Juego de Manos	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+8
<input type="checkbox"/> Religión	0
<input type="checkbox"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+9
<input type="checkbox"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 201

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 200/10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Nitroescudo Safi	+10	1d6 +4 perforante
Cuchillo de caza	+10	1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de Diablos CA 19

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

19 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de cartógrafo, Kit de herborista, Útiles de cocinero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

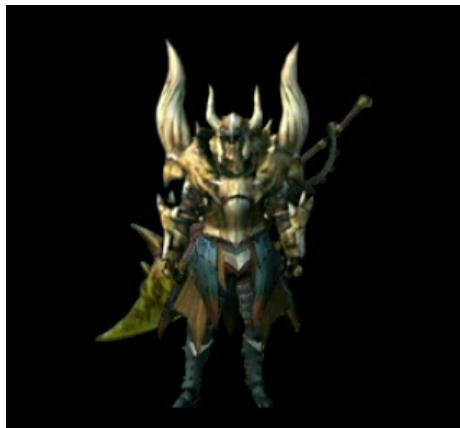
Explorador Nivel 20:

- Asesino de enemigos
- Ataque adicional
- Ataque de torbellino
- Azote de colosos
- Conciencia primigenia
- Desaparecer
- Duelo
- Enemigo predilecto
- Esconderse a plena vista
- Explorador de la naturaleza: Tercer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Sentidos salvajes
- voluntad de acero
- Zancada de la tierra

Dotes:

- Habilidoso
- Muy acorazado
- Maestro en armaduras pesadas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.
- ▶ **Muy acorazado:** Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con armaduras pesadas.
- ▶ **Maestro en armaduras pesadas:** Eres capaz de emplear tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Mientras estás llevando armadura pesada, el daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que recibas se reduce en 3.
- ▶ **Asesino de enemigos:** Una vez por turno, puedes sumar tu modificador por Sabiduría a la tirada de ataque o a la tirada de daño que hagas contra uno de tus enemigos predilectos. Puedes usar este rasgo antes o después de hacer la tirada, pero no después de que se apliquen sus efectos.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Ataque de torbellino:** Puedes usar tu acción para hacer una tirada de ataque contra cualquier número de criaturas que se encuentren a menos de 5 pies de ti, con una tirada de ataque para cada objetivo.
- ▶ **Azote de cobosos:** Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.
- ▶ **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, fatas, infernales y no muertos.
- ▶ **Desaparecer:** Puedes usar la acción de esconderte como acción adicional durante tu turno. Asimismo, no te pueden rastrear mediante magia, a menos que decidas dejar un rastro.
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con esa 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.
- ▶ **Esconderte a plena vista:** Puedes dedicar 1 minuto a crear un camuflaje si tienes acceso a barro fresco, tierra, plantas, hollín u otros materiales naturales e intentar esconderte pegándote contra una superficie sólida, como un árbol o un muro. Consigues un bonificador de +1 a Sigilo si estás sin moverte o realizar acciones.
- ▶ **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.
 - Tercer 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 un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **Sentidos salvajes:** Cuando atacas a una criatura que no puedes ver, esa incapacidad no impone una desventaja a tus tiradas de ataque contra dicha criatura. También sabes dónde se encuentra cualquier criatura invisible a menos de 30 pies de ti, si la criatura no se está escondiendo y no estás cegado o ensordecido.
- ▶ **Voluntad de acero:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ **Zancada de la tierra:** Sin penalización por moverte por terreno difícil no mágico. Puedes pasar por plantas no mágicas sin penalización y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Tienes ventaja en TS contra plantas que han sido creadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Nakotei

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	CONJUROS 11 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (crítal)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus Pg se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Cordón de flechas</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	5 pies	V, S, M
Entierras 4 (+2 por nivel de conjuro por encima de 2) piezas de munición no mágica en el suelo y los cubres de magia. Cualquier enemigo que entre o comience su turno a 30 pies de la munición recibirá el impacto de un proyectil. Debe superar una TS de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño perforante.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Alfo custodio</u>	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Fabricar</u>	Transmutación	10 minutos	Instantáneo	120 pies	V, S
Conviertes materia prima en productos del mismo material. Puedes fabricar un objeto de tamaño grande o más pequeño si tienes materia prima suficiente (o Mediano si es metal, piedra u otro mineral). Para crear artesanía debes ser competente con el tipo de herramienta de artesano correspondiente.						