



marx/leonidas

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha) 4

CLASE Y NIVEL

Kalashtar

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Paleodavid

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

-1

8

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

+4

18

**CARISMA**

0

11

- Fuerza +1
  - Destreza +5
  - Constitución +3
  - Inteligencia -1
  - Sabiduría +4
  - Carisma 0
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
  - Arcanos -1
  - Atletismo +1
  - Engañar +4
  - Historia -1
  - Interpretación +4
  - Intimidar +4
  - Investigación -1
  - Juego de Manos +3
  - Medicina +4
  - Naturaleza +1
  - Percepción +6
  - Perspicacia +4
  - Persuasión +6
  - Religión -1
  - Sigilo +5
  - Supervivencia +8
  - Trato con Animales +4
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA      +3 INICIATIVA      40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra de dob...	+5	2d4 +3 Cortante
Bastón	+1	1d6 -1 Contunden...
Arco largo	+5	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

común, elfo, Silvano, gnomo y quori

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12

- Herramientas de cartógrafo

- Útiles de cocinero

60 po mochila

petate

yesquero

antorcha x10

ración x10

cántimplora

cuerda de cáñamo 50'

muda de ropa

trampa de caza

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Kalashtar:

- Características
- Alineamiento
- Mente dual
- Disciplina mental
- Enlace mental
- Separados de los sueños
- Idiomas

Explorador (Tasha) Nivel 4:

- Competencias
- Conciencia primigenia
- Conjuros de Nómada Feérico
- Defensa
- Estilo de combate: Estilo de combate
- Explorador habil
- Glamour Sobrenatural
- Golpe espantoso: +1d4 de daño psíquico
- Lanzamiento de conjuros
- Rival Favorito
- Versatilidad marcial

Dotes:

- Móvil

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Características:** Tu Sabiduría se incrementa en 2 y tu Carisma se incrementa en 1
- ▶ **Alineamiento:** La mayor parte de los kalashtar son de alineamiento **\*\*legal bueno\*\***.
- ▶ **Mente dual:** Tienes ventaja en todas las tiradas salvadoras de Sabiduría.
- ▶ **Disciplina mental:** Tienes resistencia a daño psíquico.
- ▶ **Enlace mental:** Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura inteligente que se halle a una distancia igual a 10 veces tu nivel. Puedes usar una acción para conceder a la criatura la capacidad de comunicarse telepáticamente contigo si puede verte y está en el rango. Este rasgo dura una hora o hasta ...
- ▶ **Separados de los sueños:** Los kalashtar duermen pero no sueñan. Son inmunes a los hechizos que hacen soñar, como **\*Ensueño\*** pero no a los que hacen dormir como **\*Dormir\***.
- ▶ **Idiomas:** Dominas el común, el Quori y otro lenguaje de tu elección.
- ▶ **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (Impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.
- ▶ **Competencias:** El explorador obtiene las siguientes competencias.
  - ▶ **Conciencia primigenia:** Puedes concentrar tu atención mediante las interconexiones de la naturaleza. Aprendes conjuros extra cuando llegas a ciertos niveles en esta clase si no los conocías ya. Como se muestra en la tabla de conjuros de Conciencia primigenia. Estos conjuros no cuentan para el número de conjuros que el...
  - ▶ **Conjuros de Nómada Feérico:** Aprenderás conjuros adicionales al alcanzar ciertos niveles de esta clase. Estos se consideran conjuros de explorador para ti, pero no cuenta para los conjuros totales de explorador que puedes conocer. Adquisición. Automático Niveles: \* Nivel 3: Hechizar persona \* Nivel 5: Paso brumoso \* Nivel ...
  - ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
  - ▶ **Estilo de combate:** En el nivel 2 adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.
    - Estilo de combate
  - ▶ **Explorador habil:** Eres un explorador y un superviviente incomparable, tanto en las tierras salvajes como tratando con peligros en tus viajes. Obtienes el beneficio de Astuto y obtienes beneficios adicionales cuando llegas a nivel 6 y 10 en esta clase
  - ▶ **glamour Sobrenatural:** Tus cualidades feéricas te dan un encanto sobrenatural. Como resultado, cada vez que realizas una prueba de Carisma, obtienes un bono a la prueba igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de +1). Además, adquieres competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Engaño, Interpr...
  - ▶ **Golpe espantoso:** Puedes aumentar tus golpes con armas con magia que deja cicatrices mentales, extraída de los sombríos huecos de Feywild. Cuando golpeas a una criatura con un arma, puedes infligir 1d4 de daño psíquico adicional al objetivo, que puede recibir este daño adicional solo una vez por turno. El daño ad...
    - +1d4 de daño psíquico
  - ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas.
  - ▶ **Rival Favorito:** A partir del nivel 1, Cuando golpees a una criatura con una tirada de ataque, puedes apelar a tu enlace místico con la naturaleza para marcar al objetivo como tu rival favorito durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si de un conjuro de concentración se tratase). La primera...
  - ▶ **versatilidad marcial:** Llegar a este nivel en esta clase garantiza un aumento de Habilidad, también puedes cambiar un estilo de combate que conozcas por otro dentro de la lista disponible para el explorador. Este cambio representa un cambio de enfoque en tu práctica marcial.

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS

marx/leonidas

NOMBRE DEL PERSONAJE

vara de druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Salvajismo primigenio</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Canaliza la magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a menos de 5 pies de ti. En un golpe, el objetivo recibe 1d10 de daño ácido.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
	La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.					

marx/leonidas

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha)

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Golpe apresador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.						
<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.						