



Rick

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha) 14

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Investigador

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Zelgius

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- Fuerza +13
- Destreza +9
- Constitución +7
- Inteligencia +4
- Sabiduría +7
- Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +12
- Arcanos +7
- Atletismo +11
- Engañar 0
- Historia +7
- Interpretación 0
- Intimidar +5
- Investigación +7
- Juego de Manos +2
- Medicina +4
- Naturaleza +7
- Percepción +9
- Perspicacia +9
- Persuasión 0
- Religión +2
- Sigilo +12
- Supervivencia +9
- Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 177

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 14d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Brazales hidráulic.	+13	2d6 +8 contunden..
Espada larga + 2	+12	2d10 +7 Cortante
Rifle de Asalto	+10	4d8 +5 Perforant..
Boomstick	+11	3d8 +6 Perforante
Granada Eléctrica..	+0	4d4 Eléctrico
Pistola 9mm	+10	2d6 +5 Perforant..
M16	+10	4d4 +5 Perforant..
Matrix Master	+10	3d8 +5

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura T-60 CA 18
- Armazón de servoarmadura CA 14
- * equipo de explorador
- * brújula
- * mapas del mundo
- * foco arcano
- * bolsa de contención
- * armadura de placas
- * 2 cargadores de rifle (60 balas)
- * 2 cargadores de escopeta (20 cartuchos)
- * 64 de platino
- * 68 de platino

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Adrenalina. He pasado por cosas tan raras que ahora solo me siento vivo en situaciones extremas.

IDEALES

Todo lo que hago es por un maestro poderoso que debo mantener en secreto ante los demás.

VÍNCULOS

Soy una persona escéptica y no creo en los rituales, la religión, la superstición ni los espíritus.

DEFECTOS

19

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, u. de Disfrazarse

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Explorador (Tasha) Nivel 14

- Ataque adicional
- Ataque de torbellino
- Ataque múltiple
- Azote de colosos
- Conciencia primigenia
- Defensa
- Defensa de ataques múltiples
- Desaparecer
- Estilo de combate: Estilo de combate
- Explorador habil
- La presa del cazador
- Lanzamiento de conjuros
- Rival Favorito
- Tácticas defensivas
- velo de la Naturaleza
- versatilidad marcial
- Zancada de la tierra

Dotes:

- Muy acorazado
- Experto en habilidades
- Habilidadoso

Rasgos personalizados:

- Metal del bueno

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Muy acorazado:** Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con armaduras pesadas.
- ▶ **Experto en habilidades:** Has perfeccionado tu competencia con habilidades particulares, lo que le otorga los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que seas competente. Ob...
- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.
- ▶ **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.
- ▶ **Ataque múltiple:** Consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección: Andanada o Ataque de torbellino
- ▶ **Azote de colosos:** 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 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...
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- ▶ **Defensa de ataques múltiples:** Cuando una criatura te impacte con un ataque, consigues un bonificador de +4 a la CA contra todos los ataques subsiguientes que haga esa criatura durante el resto del turno.
- ▶ **Desaparecer:** Puedes usar la acción de esconderse como acción adicional durante tu turno. Asimismo, no te pueden rastrear mediante magia, a menos que decidas dejar un rastro.
- ▶ **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 7o en esta clase.
- ▶ **La presa del cazador:** Consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección: Asesino de colosos, Matagigantes o Rompehordas.
- ▶ **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 4, 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...
- ▶ **Tácticas defensivas:** Consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección: Defensa de ataques múltiples, Huir de la horda o Voluntad de acero.
- ▶ **velo de la naturaleza:** Te basas en los poderes de la naturaleza para esconderte a simple vista brevemente. Como acción adicional, puedes mágicamente volverse invisible, junto con cualquier equipo que esté usando o cargando, hasta el comienzo de tu siguiente turno. Puede utilizar este rasgo un número de veces igual a t...
- ▶ **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.
- ▶ **Zancada de la tierra:** Moverte por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional. También puedes pasar por plantas no mágicas sin que tu velocidad se vea reducida y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar. Además, tienes ventaja en tiradas de salvación contra plan...
- ▶ **Metal del bueno:** reduce el daño recibidos igual a tu competencia

Rick

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha)

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

CONJUROS

8

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Absorber elementos</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo 1 asaito	Personal	S
El conjuro captura parte de la energía entrante, disminuyendo su efecto en ti y almacenándola para tu próximo ataque cuerpo a cuerpo. Tienes resistencia al tipo de daño desencadenante hasta el comienzo de tu siguiente turno.						
<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 $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo conductor</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	S, M
El conjuro captura un poco de la energía entrante, reduciendo su efecto en ti y almacenándola para tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hamon overdrive</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
El usuario canaliza el Hamon en su brazo y realiza un poderoso ataque de corte. Esto transfiere lentamente la explosión de Hamon a través del impacto del golpe						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y $2d6 \text{ Pq Temporales}$) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Respiración Forzada</u>	Abjuración	1 acción	1 minuto	Personal	S, M
El usuario de Hamon golpea a alguien en el abdomen con el dedo meñique levantado causando que las heridas sufridas por una persona normal se pueden curar más rápido						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Taiyoken</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	Personal	V, S
Llevas tus manos a tu frente y creas un brillo destello de luz para desorientar a tu oponente. Cada criatura en un El cono de 15 pies debe realizar una tirada de salvación de Constitución pero si tu atacante está a 5 pies, debe hacer la tirada de Constitución con desventaja. En un Si falla, la cr...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Trepar cual arácnido</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederte la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus Pq llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas y obedecen tus órdenes. La cantidad de bestias aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 5, x3 a nivel 7 y x4 a nivel 9.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Guardia rápida</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	V, S
Te proteges con una apresurada barrera de energía mágica para protegerte contra el peligro, otorgándote una barrera protectora que dura hasta el inicio de tu siguiente turno. El escudo tiene puntos de vida iguales a $6d6 + \text{el doble de tu modificador de habilidad de lanzamiento de hechizos}$. Si sufr...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Kamehameha instantáneo</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas una bola azul brillante de energía condensada en tu manos y dispáralo como un rayo poderoso después de teletransportarse a su enemigo						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Paso de Ashardalon</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Las llamas ondulantes de un dragón brotan de tus pies y te otorgan una velocidad explosiva. Mientras dure, tu velocidad aumenta en 20 pies y el movimiento no provoca ataques de oportunidad.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Protección contra energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Empalar</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	90 pies	S, M
Elige un punto del suelo dentro de un alcance de 90 pies. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 30 pies de este punto deben hacer una TS de Destreza. En un fallo, reciben $8d6$ puntos de daño perforante y son apresadas hasta el final de su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Enredadera</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Conjuras una enredadera que brota del suelo en un espacio desocupado. Al lanzar el conjuro, y hasta que finalice como acción adicional, puedes dirigir a la enredadera para que arremeta contra una criatura a 30 pies. Debe superar una TS de Destreza o ser arrastrada 20 pies hacia la enredadera.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Súper Kamehameha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Concentras una enorme cantidad de energía en tus manos, formando una brillante bola azul de poder destructivo. Luego, la disparas en un devastador rayo en la dirección que elijas. El rayo viaja en una línea de 10 pies de ancho y hasta 80 pies de largo. Cada criatura en la línea debe realizar una...						