



Seks Euclides Zmajev.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha) 9

CLASE Y NIVEL

Renacido

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Lycan801

JUGADOR

16

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+5
	20

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	+3
	16

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+9
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	+3
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+9
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+7
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+9
<input type="radio"/> Medicina	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+11
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+7
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+7
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES



20	+5	35
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 76

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Hana. [Sintonizado]	+12	1d10 +6 perforant..
Mistah.	+9	1d6 +5 perforante
Kunai, Joniano	+9	1d4 +5 perforante
ori.	+12	1d10 +6 perforant..
Guantes de chisp..	+12	+6
Munición de Tras...	0	4d6 fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

21

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

Idiomas:

Común, draconico, abismal.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de Centinela de la Luz. [Sintonizado] CA 12
- Sombrero de la suerte. CA 2
- Glowin stick.
- A.R.K.

- Raul - [Yesquero mimico]
- Poción anti parálisis.
- Símbolo de centinela de la luz.
- Carta de "Mamá".
- Guantes de chispa arcana
- El bote de píldoras azules.
- Cristal anomalo.
- Munición de Traslación.
- Corriente embotellada
- Diario de NekoChan
- Filo Carmesi - Presentación
- Filo Carmesi - Rango D
- Filo Carmesi - Rango C
- Filo Carmesi - Rango B
- Munición hechizante.

Consumibles:

- Cárcaj con 17 flechas.
- Funda con 63 balas de arma de fuego.
- Bolsas de bolas de rodamiento. x4
- Bolsas de arandelas x3
- Trampa de cazador x2
- Poleas. x4

**Materiales para granadas e EQUIPO

Lycan801

JUGADOR

16

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. Los que están abajo ascendiendo y los poderosos que están arriba son derribados. El cambio es la naturaleza de las cosas. (Caótico)

IDEALES

Escapé de mi vida de pobreza robándole a alguien importante, y me buscan por eso.

VÍNCULOS

Si yo necesito algo más que lo que lo necesita su dueño, no es un robo.

DEFECTOS

Renacido:

- Tamaño
- Legado Ancestral
- Naturaleza imperecedera
- Conocimiento de una vida Pasada
- Idiomas
- Tipo de criatura
- Velocidad

Explorador (Tasha) Nivel 9:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Conjuros de Nómada Feérico
- Estilo de combate: Estilo de combate
- Explorador habil
- Giro Seductor
- Glamour Sobrenatural
- Golpe espantoso: +1d4 de daño psíquico
- Lanzamiento de conjuros
- Rival Favorito
- Tiro al blanco
- Vesitilidad marcial
- Zancada de la tierra

Dotes:

- Artillero

Rasgos personalizados:

- Investigador watsonido
- ***La Condena del Emperador Eterno.***

Seks Euclides Zmajev.

NOMBRE DEL PERSONAJE

"Ah, si, mamá me hundió en una tina super mágica del feywild, pero mi hermoso carisma es natural"

APARIENCIA



APARIENCIA

- Posee dos ex novias, la primera tabaxi. La segunda aaracokra.
- La rata se llama Gato.
- Tiene la extraña manía de morder sus balas; saborear el metal.
- Su paladar ya no existe básicamente. Comer cualquier porquería le destroza la capacidad del gusto. De milagro esta vivo por ello.
- Su bien más preciado es su sombrero, tenía una pistola que guardaba con total recelo también, la cual fue reducida a cenizas.
- Su capacidad de razonamiento es mucho menor cuando quien le habla es una mujer sumamente atractiva o que simplemente le habla bonito. "Una vida con la que puedes morir todos tus días crea relaciones igual de efímeras". (Actualmente esto ya no le es un problema, ha aprendido a llevar mejor su carácter.)
- Hana es el nombre que iba a ponerle a su hija.
- Carcomanía enumística.

[Historia escrita en barro]

Δ Ladra Δ

- ¿Crees que es un trato aceptable, Zmajev? -. La voz aspera de van' Hazer resonó con un débil hilo de voz. Su pregunta, aun así, estaba cargada de un sarcasmo casi imperceptible.

La sangu se respondió por el chico. Temblaba, musitaba por lo bajo intentando no levantar demasiado el rostro,

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.

► Legado Ancestral: Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganaras de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del pe...

► Naturaleza Imperecedera: Has escapado a la muerte, un hecho que se refleja en los siguientes beneficios. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar contraer una enfermedad y que te envenenen y poseas resistencia al daño de veneno. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte. No necesitas comer...

► Conocimiento de una Vida Pasada: Temporalmente, evocas destellos del pasado, quizás recuerdos borrosos de hace mucho tiempo o de una vida anterior. Cuando hagas una prueba de característica que utilice una habilidad, puedes tirar 1d6 inmediatamente después de ver el resultado del d20 y sumar el resultado del d6 a la prueba. Puedes...

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.

► Tipo de criatura: Eres humanoide.

► Velocidad: Tu velocidad caminando es de 30 pies.

► Artillero: Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la "Dungeon Master's Guide"). Ignoras la propiedad "recarga" de...

► Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu 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...

► Conjuros de Nómada Féérica: Aprenderás conjuros adicionales al alcanzar ciertos niveles de esta clase. Estos se consideran conjuros de explorador para ti, pero no cuentan para los conjuros totales de explorador que puedes conocer. Adquisición: Automático. Niveles: * Nivel 3: Hechizar persona * Nivel 5: Paso brumoso * Nivel ...

► 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 habitual: Eres un explorador y un superviviente incomparable, tanto en las tierras salvajes como tratando con peligros en tus viajes. Obtiene el beneficio de Astuto y obtiene beneficios adicionales cuando llegas a nivel 6 y 10 en esta clase.

► Giro Seductor: La magia del Feywild protege tu mente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado. Además, siempre que tú o una criatura que puedas ver a menos de 120 pies de ti tengáis éxito en una tirada de salvación contra ser hechizada o asustada, puedes usar tu reacción para...

► Gláumour Sobrenatural: Tus cualidades fééricas 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, Interpretación...

► 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 golpeas 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...

► Tiro al blanco: Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► 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...

► Investigador Watsoniano

► La condena del Emperador Eterno.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Seks Euclides Zmajev.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha)

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

2

00

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>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 estás 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 encontrarla. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Intercambio Sombrío</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	S
Señalas a una criatura que puedes ver dentro del alcance y sombras los recubren a ambos haciendo que intercambien posiciones. Si la criatura elegida se niega a intercambiar lugares debe hacer una tirada de salvación de Constitución, intercambiando posiciones si falla la salvación, en caso de tener...						
<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>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Sentidos de la bestia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 1 hora	Toque	S
Tocas a una bestia voluntaria. Puedes ver y oír a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Visión en la oscuridad</u>	Tránsmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederle 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>Caminar sobre el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Hasta tres criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance consiguen obtener la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida como si fuera un terreno sólido inofensivo. Si tu objetivo está sumergido en un líquido, lo saca a la superficie a una velocidad de 60 pies por asalto.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Conjurar animales</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S
Convocas espíritus feéricos en forma de bestia con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG 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>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Imbuienes las plantas a 30 pies o menos de ti con conciencia y animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas. Puedes preguntártelas sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Invocar feérico</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu feérico que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu feérico (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un estado de ánimo furioso, alegre o burlón. La criatura se parecerá a un ser feérico de tu ele...						