



Niko Niko Ni

NOMBRE DEL PERSONAJE

## Explorador 2

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

## Ermitaño

TRASFONDO

## Gatoemo

JUGADOR

300

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
+2  
14DESTREZA  
+2  
15CONSTITUCIÓN  
0  
10INTELIGENCIA  
+1  
13SABIDURÍA  
+1  
13CARISMA  
0  
10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+4
<input type="radio"/> Constitución	0
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input type="radio"/> Carisma	0

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+3
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	+1
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

## HABILIDADES

INSPIRACIÓN  
+2  
BONIFICADOR DE COMPETENCIA15 CA  
+2 INICIATIVA  
30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 15

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
Espada corta +4 1d6 +2 perforante  
Espada corta +4 1d6 +2 perforante  
Arco largo +4 1d8 +2 perforante

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de herborista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre. No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales.

## RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (lógico)

## IDEALES

Si aquello que descubrí saliera a la luz, traería la ruina al mundo.

## VÍNCULOS

Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y filosofía.

## DEFECTOS

## Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

## Explorador Nivel 2:

- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Tiro con arco

Niko Niko Ni

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

mi nombre es Niko Niko Ni, vivo en un templo llamado Emolandia, ubicado en las montañas de Kai. La razón por la cual pertenescgo a este templo ocurrió tras haber sido invocado por unos sumosacerdotes, los cuales tenían un profundo anhelo por exterminar a todos los seres del inframundo, especialmente de Rackfiel, un ser oscuro que domina las profundidades del abismo. Luego de haber sido invocado, los sacerdotes del lugar se encargaron fervientemente de educarme física y psicológicamente para acabar con el reino de Rackfiel. Si pudiere encontrar los materiales sagrados podría acabar con él y su tiranía.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este rasgo...

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **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.

► **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 bono 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.

- Primer 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.

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Niko Niko Ni

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2  
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruca	<u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
		Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.				
<input type="checkbox"/>	1	Encantar animal	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies V, S, M
		Convences a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañais. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.				
<input type="checkbox"/>	1	Marca del cazador	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies V
		Marca mágicamente 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.				