



Niko Niko Ni

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 2

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Gatoemo

JUGADOR

300

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +4

☒ Destreza +4

☐ Constitución 0

☐ Inteligencia +1

☐ Sabiduría +1

☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +2

☐ Arcanos +1

☒ Atletismo +4

☐ Engañar 0

☐ Historia +1

☐ Interpretación 0

☐ Intimidar 0

☐ Investigación +1

☐ Juego de Manos +2

☒ Medicina +3

☐ Naturaleza +1

☐ Percepción +1

☐ Perspicacia +1

☐ Persuasión 0

☒ Religión +3

☒ Sigilo +4

☒ Supervivencia +3

☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 15

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Espada corta

BONIF.

+4

DAÑO/TIPO

1d6 +2 perforante

Espada corta

+4

1d6 +2 perforante

Arco largo

+4

1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Camisote de malla CA 13
- Paquete de explorador de mazmorras
Símbolo sagrado: Anillo de oro con
diamantes en el corazón izquierdo
Libro de plegarias
5 varitas de incienso
vestidura
142 po

EQUIPO

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. (Legal)

IDEALES

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

VÍNCULOS

Soy dogmático en cuanto a mis pensamientos y
filosofía.

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

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 pertenezco 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 pudiese 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 ra...
- ▶ 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 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.
 - 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

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUIROS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <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 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
	Convinces 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 dañáis. Hechizó a una bestia por nivel de conjuro.					
<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.					