

Zoologista 2

CLASE Y NIVEL

Tiefling de Mefistófeles

ESPECIE

El zoologista infernal

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Alanwu

JUGADOR

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

14

- Fuerza +2
 - Destreza +1
 - Constitución +2
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +2
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
 - Arcanos 0
 - Atletismo +2
 - Engañar +2
 - Historia +2
 - Interpretación +2
 - Intimidar +2
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +1
 - Medicina 0
 - Naturaleza +2
 - Percepción 0
 - Perspicacia 0
 - Persuasión +2
 - Religión 0
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

0

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Látigo	+2	1d4 +2 Cortante
Red	+3	-
Espada larga	+4	1d8 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas
- Cerbatana, Herramientas de cartógrafo, Herramientas de navegante, Kit de envenenador, Látigo, Red, Suministros de cartógrafo

Idiomas:

Infernal, Común, Infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de malla CA 16

- Herramientas de navegante

- Herramientas de cartógrafo

- Kit de herborista

EQUIPO

Soy un acumulador, nunca me deshago de nada. Es posible que fracase, pero nunca me rendiré.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Toda mi exploración es parte de un plan para encontrar el secreto de la vida eterna. Este artefacto debe estar en un museo.

IDEALES

Mi primer Focil Espero dar prestigio a una biblioteca, museo o universidad.

VÍNCULOS

No puedo dormir a no ser que esté totalmente a oscuras. Miedo a la soledad.

DEFECTOS

Tiefling de Mefistófeles:

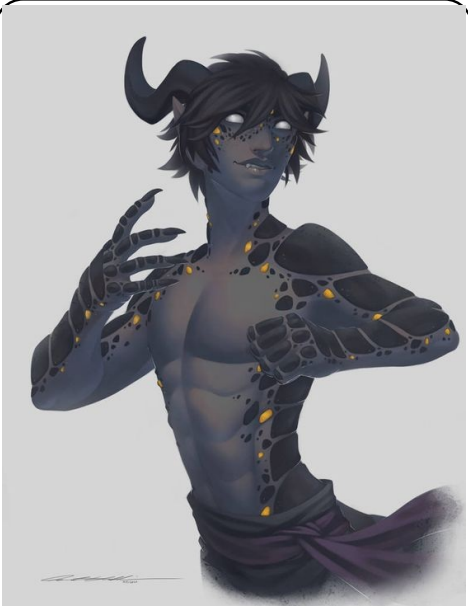
- Visión en la oscuridad
- Resistencia infernal
- Legado de Cania

Zoologista Nivel 2:

- Captura viva
- Compañero leal
- Investigación de campo
- Primeros Auxilios
- Trampas

RASGOS Y ATRIBUTOS

Un tiefling de ojos blancos con la tes grisácea con escamas negras, con el cabello de color negro y unos cuernos medianos de tonalidad negra.



APARIENCIA

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.
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **Legado de Cania:** Conoces el truco *mano de mago*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar *manos ardientes* como un conjuro de nivel 2 una vez usando este rasgo, pudiendo volver a lanzarlo tras un descanso largo. A nivel 5, puedes lanzar *hoja de fuego* una vez, recuperando la habilidad para lanzarlo tras un de...
- ▶ **Captura viva:** Capturar y estudiar animales salvajes requiere mucha habilidad para hacer el trabajo con seguridad. Has aprendido a utilizar tu equipo para ayudarte a someter a las criaturas en la naturaleza. Las redes Cuando retengas a una criatura con una red, añade tu bonificación de competencia a la CD de ...
- ▶ **Compañero leal:** Tu estudio de las criaturas del mundo te ha hecho ganar la lealtad de un espíritu de bestia guardián que toma forma física para acompañarte. La bestia es amable contigo y con tus compañeros y obedece tus órdenes. Elige una de las siguientes Bestias: Bestia de la tierra (VD) o Bestia del cielo ...
- ▶ **Investigación de campo:** Harás lo que sea necesario para rastrear, alcanzar e investigar criaturas en la naturaleza. Obtienes un beneficio al apoyarte en el conocimiento del Bestiario que te acompaña.
- ▶ **Primeros Auxilios:** Estás entrenado para prestar ayuda médica a tu bestia. Tienes una reserva de poder curativo que se repone cuando descansas largo. Con esa reserva, puedes restaurar un número de puntos de golpe igual a tu nivel de zólogo x 5. Como acción, puedes tocar a tu bestia o a ti mismo y extraer poder de l...
- ▶ **Trampas:** Tu trabajo a menudo requiere que inmovilices y sometas a criaturas peligrosas. A veces la mejor manera de hacerlo es una trampa y te has convertido en todo un experto en ellas. Tienes ventaja en todos los Pruebas de Sabiduría (Percepción) realizados para detectar una trampa y en todas las tirad...