

Zoologista 2

CLASE Y NIVEL

El zoologista infernal

TRASFONDO

Alanwu

JUGADOR

Tiefling de Mefistófeles

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+2

14

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

0

11

**CARISMA**

+2

14

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

- HABILIDADES**
- 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

INSPIRACIÓN

+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

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

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

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

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

**EQUIPO**

- Cota de malla CA 16
- Herramientas de navegante
- Herramientas de cartógrafo
- Kit de herborista

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

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

**IDEALES**

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

**VÍNCULOS**

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

**DEFECTOS**

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

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

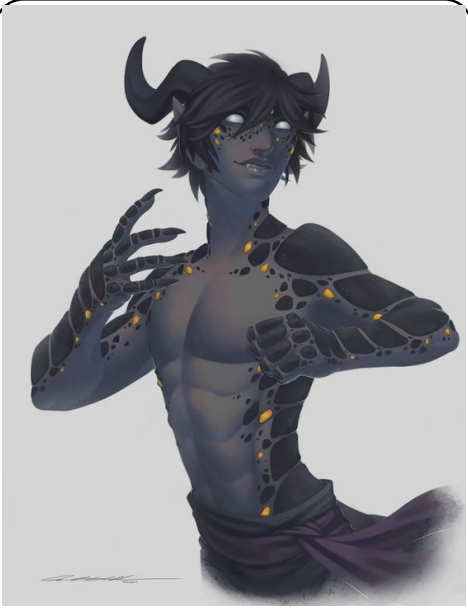
Tiefling de Mefistófeles:

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

Zoologista Nivel 2:

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

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 sometás 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...