



Hikari Katsuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha) 2

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Investigador

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Love in Dead

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +1
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia -1
- ☐ Sabiduría +3
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos -1
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación -1
- ☒ Juego de Manos +5
- ☐ Medicina +3
- ☒ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +5
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión -1
- ☒ Sigilo +5
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Espada corta (2x.  
Arco largo

BONIF.

+5

+7

DAÑO/TIPO

1d6 +3 perforante

1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Paquete de explorador

EQUIPO

Tuve un encuentro que creo que me confiere una afinidad especial con una criatura o un suceso sobrenatural. No hay nada más importante que la vida y nunca abandonó a nadie que esté en peligro.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Adrenalina. He pasado por cosas tan raras que ahora solo me siento vivo en situaciones extremas.

IDEALES

Atraigo a las bestias y hago todo lo posible por ayudarles a encontrar la paz.

VÍNCULOS

Mi cautela es enorme, planeo detenidamente y pienso en infinidad de contingencias.

DEFECTOS

Explorador (Tasha) Nivel 2:

- Estilo de combate: Estilo de combate
- Explorador habil
- Lanzamiento de conjuros
- Rival Favorito
- Tiro al blanco

Dotes:

- Iniciado en La Fuerza (Directora: Theper)

Rasgos personalizados:

- Ansiedad social

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, u. de Disfrazarse

Idiomas:

Comun / Draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Hikari Katsuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

Una chica de 1,78 pelo blanco con puntas rosadas. Aspecto físico cuidado aunque atletico no tanto

APARIENCIA



APARIENCIA

Una simple chica que decidio enfrentarse al destino poniendo su vida en juego, para descubrir que lo que la atormentaba no era mas que una simple alusinacion y solo por eso cree poder domar cada bestia, avida y por haber. llando a cada rincon recopilando informacion de los mimos animales fantasticos y dar con la academia.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Iniciado en la Fuerza (Directora Theper): Las enseñanzas de la directora Theper han colado en tu alma, permitiéndote conectarte con ese campo metafísico que ella enseña, siendo similar a la magia, pero no demasiado.
- ▶ 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 habil: Eres un explorador y un superviviente incomparable, tanto en las tierras salvajes como tratando con peligros en tus viajes. Obtienes el beneficio de Astuto y obtienes beneficios adicionales cuando llegas a nivel 6 y 10 en esta clase
- ▶ 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 golpees 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.
- ▶ Ansiedad social: En publico no puede hablar y si es el Centro de atención se paraliza

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN  
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

## NIVEL 1

2

00

## NIVEL 2

### NIVEL 3

#### NIVEL 4

## NIVEL 5

## CONJUROS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca misticamente 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 Pq se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						