



Hikari Katsuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha) 2

CLASE Y NIVEL

Humano (Alternativo)

ESPECIE

Investigador

TRASFONDO

Love in Dead

JUGADOR

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

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

+3

30

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

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

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

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 abandono 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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta (2x)	+5	1d6 +3 perforante
Arco largo	+7	1d8 +3 perforante

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 decidió enfrentarse al destino poniendo su vida en juego, para descubrir que lo que la atormentaba no era más que una simple alusión y solo por eso creé poder domar cada bestia, avida y por haber. Ileando a cada rincón recopilando información de los mimos animales fantásticos 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 conectar con ese campo metáfisico 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 hábil: 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 público no puedes hablar y si es el Centro de atención se paraliza

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Hikari Katsuki

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha)

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<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.				
Tiruco	<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"/>	<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"/>	<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.				