



Yure LV5

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha) 5

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Investigador

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Sachiko

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +2
☒ Destreza +7
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia 0
☐ Sabiduría +3
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +7
☐ Arcanos 0
☐ Atletismo -1
☐ Engañar -1
☐ Historia 0
☐ Interpretación -1
☐ Intimidar -1
☒ Investigación +3
☒ Juego de Manos +7
☒ Medicina +6
☐ Naturaleza 0
☒ Percepción +9
☒ Perspicacia +6
☐ Persuasión -1
☐ Religión 0
☒ Sigilo +7
☒ Supervivencia +6
☒ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21

CA

+12

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 44

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

19

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
- Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de falsificación

Idiomas:

Común, infracomún, Infernal, gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
...	+12	1d10 +5 perforan...
...	+13	1d10 +2d6 +6 per...
...	+13	1d10 + 2d6 +6 pe...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

CA 3

CA 14

Faltriguera

4

4

4

4

4

4

- Capa de Desplazamiento

♦ Inventario ♦

"El brillo del oro oculta tanto bendiciones como maldiciones. ¿Te atreves a descubrirlas?"

[[Sintonizaciones]]

>Aliento de la Sierpe
>Capa de Desplazamiento

EQUIPO

Explorador (Tasha) Nivel 5:

- Ataque adicional
- Conciencia primigenia
- Emboscador pavoroso
- Estilo de combate: Estilo de combate
- Explorador habil
- Lanzamiento de conjuros
- Magia del Acechador en la Penumbra
- Rival Favorito
- Tiro al blanco
- versatilidad marcial
- Visión en la Umbr

Dotes:

- Tirador de primera

Rasgos personalizados:

- Alerta
- Mas allá del horizonte
- Dovahkiin

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

¿La historia de un recipiente?

Fecha desconocida.

¿Cómo se supone que inicie a contar una historia que aún no tiene un final? Ni siquiera la idea de uno. No quiero ser el más fuerte, el más ágil ni el más leal. No quiero ser al que recuerden las personas una vez que me haya ido, y mucho menos ser amado en vida. Lo que yo deseo son respuestas.

Respuestas a preguntas que otros han dejado olvidadas o temen siquiera formular. ¿De dónde proviene el

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tirador de primera: No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

► Conciencia primigenia: Puedes concentrar tu atención mediante las interconexiones de la naturaleza. Aprendes conjuros extra cuando llegas a ciertos niveles en esta clase si no los conocías ya. Como se muestra en la tabla de conjuros de Conciencia primigenia. Estos conjuros no cuentan para el número de conjuros que el...

► Emboscador pavoroso: Puedes ganar un bonificador a las tiradas de iniciativa igual a tu modificador por Sabiduría. Al principio de tu primer turno de cada combate, tu velocidad caminando se incrementa en 10 pies hasta el final del turno. Además, si utilizas la acción de Atacar en ese turno, puedes realizar un ataque con

► 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.

► Magia del Acechador en la Penumbra: Aprenderás conjuros adicionales al alcanzar ciertos niveles de esta clase.

► 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.

► Versatilidad marcial: Llegar a este nivel en esta clase garantiza un aumento de Habilidad, también puedes cambiar un estilo de combate que conozcas por otro dentro de la lista disponible para el explorador. Este cambio representa un cambio de enfoque en tu práctica marcial.

► Visión en la Umbrá: Obtienes visión en la oscuridad hasta 60 pies. Si tu raza ya te proporcionaba visión en la oscuridad, su alcance aumenta en 30 pies.

► Alerta: Siempre atento al peligro, obtendrá los siguientes beneficios:

► Mas allá del horizonte: Con tu acción, activas tu bendición y durante el siguiente minuto cambias las reglas del espacio que se rige a tu alrededor. Puedes usar esta bendición una vez por descanso largo.

► Dovahkiin: "In their tongue its Dovahkiin, Dragonborn." & Dovahkiin. Obtienes la capacidad de absorber las almas de los "Dohvas" que elimines. Puedes almacenar hasta 6 almas de "Dohvas" y obtienes los siguientes beneficios según el número de almas que consigas.

Yure LV5

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador (Tasha)

Sabiduría

14

+6

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

2

00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 Absorber Elementos	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.						
<input type="checkbox"/>	1 Buenas bayas	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
<input type="checkbox"/>	1 Disfrazarse	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 Escudo	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectoil mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 Golpe apresador	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 Golpe de Céfito	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Te mueves como el viento. Hasta que el conjuro termine, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad. Además, una sola vez, antes de la finalización del conjuro, puedes darte ventaja en una tirada de ataque de arma durante tu turno. Este ataque inflige un 1d8 de daño de fuerza adicionales si...						
<input type="checkbox"/>	1 Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.						
<input type="checkbox"/>	1 Marca del cazador	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.						
<input type="checkbox"/>	1 Nube de oscurecimiento	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.						
<input type="checkbox"/>	1 Tormenta de espinas	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma a distancia crea una lluvia de espinas de 5 pies de radio desde tu munición o tu arma. Las criaturas en el área deben superar una TS de Destreza. Sufren 1d10 puntos de daño perforante por cada nivel de conjuro (hasta 6d10) si fallan, o la mitad si la superan.						
<input type="checkbox"/>	2 Crecimiento espinoso	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.						
<input type="checkbox"/>	2 Espíritu Sanador	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o un...						
<input type="checkbox"/>	2 Invocar bestia	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...						
<input type="checkbox"/>	3 Indetectable	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						
<input type="checkbox"/>	3 Luz del día	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.						
<input type="checkbox"/>	3 Protección contra energía	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.						