



Trinity

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago Rojo 4

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

Kasai

JUGADOR

Kobold de escamas

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

8

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	+3
	16

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+4
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+1
<input type="radio"/> Engañar	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	0
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	+3
<input type="radio"/> Religión	0
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

## HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14	CA	+2	INICIATIVA	30	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 31

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+4	1d8 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
	+5	

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Pieles CA 12
- Paquete de explorador de mazmorras
- Foco Arcano

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas
- Espada corta, Estoque, Herramientas de artesano

## Idiomas:

Común, draconido.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Trinity

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tres Kobold en un abrigo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Trinity es un conjunto de tres kobolds fanáticos de la magia, diciéndose a si mismos como un individuo draconido.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Su edad adulta empieza a los 6 años, pudiendo llegar hasta los 120 años.
- **Alineamiento:** Los kobolds tienden a ser legales malvados, siguiendo jerarquías religiosas relacionadas normalmente a los dragones.
- **Visión en la oscuridad:** 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.
- **Legado Kobold:** La conexión de los kobolds con los dragones puede manifestarse de manera impredecible en un individuo kobold. Elige una de las siguientes opciones de legado para tu kobold las cuales son Astucia, Desafiante o Hechicería dracónica.
- **Llanto dracónico:** Como acción adicional, lanzas un grito a tus enemigos en un radio de 10 pies de ti. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, tú y tus aliados tenéis ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de esos enemigos que puedan oírtre. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonificación...
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y un idioma a tu elección
- **Llanto dracónico:** Como acción adicional, lanzas un grito a tus enemigos en un radio de 10 pies de ti. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, tú y tus aliados tenéis ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de esos enemigos que puedan oírtre. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonificación...
- **Desafiante:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o acabar bajo el estado Asustado.
- **Dualista en conjuros:** Has aprendido a lanzar más de unconjuro por turno, eliminando la regla que limita tu segundoconjuro a un truco. Eres capaz de lanzar un segundoconjuro de nivel 3 o inferior.
- **Competencias:** Como mago rojo, consigues las siguientes competencias
- **Doble lanzamiento:** A nivel 1, cuando lanzas unconjuro que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 acción, puedes gastar 1 punto de glamour para cambiar el tiempo de lanzamiento a 1 acción adicional para este lanzamiento. No puedes hacerlo con unconjuro de más de 4º nivel.
- **Especialización de Combate:** A nivel 2, eliges una especialización como Mago Rojo, Bailarín de la Espada, Lanzador de Conjuros o Rosa de Batalla. Tu elección de arquetipo te otorga características a 2º, 6º, 10º y 14º nivel.
- **Lanzamiento de conjuros:** Trucos. En el nivel 1, conoces tres trucos de tu elección de la lista de conjuros de mago rojo. En niveles superiores aprenderás más, como se muestra en la columna «Trucos» de la tabla del mago rojo Espacios de conjuro. La tabla del mago rojo muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar...
- **Manafacción:** A nivel 2, como acción adicional puedes gastar un número de puntos de glamour igual al doble del nivel de unhechizo que deseas lanzar, en lugar de utilizar una ranura de hechizo.
- **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 ó dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- **Puntos de Glamour:** A nivel 1, tienes un número de puntos de glamour determinado por tu nivel de mago rojo, como se muestra en la tabla de glamour. Recuperas todos los puntos de glamour gastados cuando terminas un descanso corto o largo.
- **Tabla Glamour:** Nivel Puntos Glamour 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10 10

Son los hermanos Label

Red Label  
Blue Label  
Green Label

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Trinity

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago Rojo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
3  
000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
7  
PREPARADOSTRUCOS  
5  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).				
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 puedes atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.				
Tiruco	<u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).				
Tiruco	<u>Tronar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
		Creas una explosión de sonido atronador que puede ser escuchada hasta a 100 pies de distancia. Todas las criaturas que se encuentren dentro del alcance, salvo tú, deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de trueno. A niveles superiores. El daño del conjuro aumenta...				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 muertos ni en constructos.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Escudo</u>	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 Proyectil mágico.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
		Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
		Crear un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infijir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Hoja de fuego</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
		Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infijir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
		Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzártelos a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.				