



Amran Escamadragón
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 5, Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Goblin

ESPECIE

Criminal

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Catador de Rol

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+4
18

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+3
16

Fuerza -1
 Destreza +4
 Constitución +5
 Inteligencia 0
 Sabiduría 0
 Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +4
 Arcanos +3
 Atletismo -1
 Engañar +6
 Historia 0
 Interpretación +3
 Intimidar +6
 Investigación 0
 Juego de Manos +4
 Medicina 0
 Naturaleza 0
 Percepción 0
 Perspicacia 0
 Persuasión +3
 Religión 0
 Sigilo +7
 Supervivencia 0
 Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
 BONIFICADOR DE COMPETENCIA +3

16 CA
+4 INICIATIVA
30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d6
ÉXITOS 000
FALLOS 000
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Daga
BONIF. +7
DAÑO/TIPO 1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Tunica del Archimago CA 10
- Escudo CA 2
- Herramientas de ladrón

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de ladrón, Honda, Set de juego

Idiomas:
Común, goblin y draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Soy leal a mis amigos, no a los ideales, y si por mi fuerá, el resto del mundo puede ir a hacerse un viaje por la laguna Estigia. (Neutral)

IDEALES

Mis mal obtenidas ganancias son para mantener a mi familia.

VÍNCULOS

Cuando las cosas se ponen feas, doy la vuelta y corro.

DEFECTOS

Goblin:
- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Visión en la oscuridad
- Velocidad
- Furia de los Pequeños
- Huida veloz
- Idiomas

Hechicero Nivel 5:
- Ancestro dragón
- Conjuro acelerado
- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Fortaleza de dragón
- Fuente de magia
- Linaje de dragón de oro
- Recuperar puntos de hechicería

Guerrero Nivel 1:

- Protección
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

Amran Escamadragón

NOMBRE DEL PERSONAJE

Amran es un goblin con la piel de color verde brillante y grandes colmillos. En muchos lugares de su cuerpo, se puede ver como escamas doradas se asoman y brillan potenteamente. Una sonrisa siempre adorna su rostro lleno de cicatrices.

APARIENCIA



APARIENCIA

Amran proviene de un antiguo linaje de goblins quienes hace muchas generaciones servían al dragón dorado Ganimedes, el cual desapareció hace más de 100 años. Los escamadragón fueron bendecidos para portar la "marca dorada", heredando a su pueblo. Amran es el siguiente en la línea, pero hace 5 años se fue de su pueblo en búsqueda de gloria y riqueza. El mundo lo corrompió y vendió sus habilidades al mejor postor. Ahora ha decidido a entrar en la arena, obtener la gloria y volver a su pueblo como un campeón, orgulloso y digno de dirigirlos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Los goblins alcanzan la edad adulta a los 8 años y viven hasta los 60.
- **Alineamiento:** Los goblins son típicamente neutral malvados, ya que solo les preocupan sus propias necesidades. Unos pocos goblins pueden tender a ser buenos o neutrales, pero solo en raras ocasiones.
- **Tamaño:** Los goblins tienen entre 3 y 4 pies de alto y pesan entre 40 y 80 libras. Tu tamaño es Pequeño.
- **Visión en la oscuridad:** Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.
- **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- **Furia de los Pequeños:** Cuando dasñas a una criatura con un ataque o un conjuro y el tamaño de la criatura es mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o el conjuro provoquen daño adicional a dicho objetivo. El daño adicional causado es igual a tu nivel. Una vez uses este atributo, no podrás volver a utilizarlo hasta...
- **Huida veloz:** Puedes en cada uno de tus turnos, usar una acción adicional para Destrabarte o Esconderte.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y goblin.
- **Ancestro dragón:** Puedes hablar, leer y escribir dragón. Además, cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu bonificador por competencia se duplica si se aplica a la prueba.
- **Conjuro acelerado:** Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.
- **Conjuro duplicado:** Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una única criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si es un truco).
- **Crear espacios de conjuro:** Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- **Fortaleza de dragón:** Conforme la magia fluye por tu cuerpo, los rasgos de dragón emergen. Tus PG máximos aumentan en 1 por nivel en esta clase. Algunas partes de tu piel están cubiertas por un brillo similar al de las escamas de un dragón. Cuando no lleves armadura, tu CA es igual a 18 + tu modificador por destreza.
- **Fuente de magia:** Obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- **Linaje de dragón de oro:** Tu antepasado era un dragón de oro. Tu linaje te da afinidad con el tipo de daño de fuego.
- **Recuperar puntos de hechicería:** En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.
- **Protección:** Cuando una criatura que puedes ver ataque a un objetivo que no eres tú y que se encuentre a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.
- **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Amran Escamadragón

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
2
00

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
6
CONOCIDOSTRUCOS
5
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Agarré electricizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).					
Truco	<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).					
Truco	<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).					
Truco	<u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
	Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).					
Truco	<u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<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 Proyectil mágico.					
<input type="checkbox"/>	1 Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	1 Proyectil mágico	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.					
<input type="checkbox"/>	2 Imagen múltiple	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.					
<input type="checkbox"/>	2 Sordera / Ceguera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Una criatura que puedes ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	3 Volar	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.					