



Kun

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 2

CLASE Y NIVEL

Draconido

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

saa

JUGADOR

300xp

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

+4

19

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +3
 - Destreza 0
 - Constitución +4
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría -1
 - Carisma +6

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 16

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 206

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|--------------------|--------|-------------------|
| Hacha de mano n. | +3 | 1d6 +3 cortante |
| Daga parcialment.. | +5 | 1d4 +3 perforante |

No hay nada que me guste más que un buen misterio. Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada, la muerte.

VÍNCULOS

La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.

DEFECTOS

9 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Común y draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Pack de explorador
- Dinero
- Libro de magia y hechicería
- Cinturón de componentes
- Acreditación mágica

Draconido:

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

Hechicero Nivel 2:

- Ancestro dragón
- Crear espacios de conjuro
- Fortaleza de dragón
- Fuente de magia
- Linaje de dragón blanco
- Recuperar puntos de hechicería

RASGOS Y ATRIBUTOS

Kun

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un chaval draconido que aunque tenga pinta de ser una maquina de matar es muy majo e inofensivo

APARIENCIA



APARIENCIA

No obstante, kun tiene un cierto interes por el estudio de que hay más allá de la muerte, está escribiendo su trabajo para acceder a profesora (como un doctorado) acerca de ese estudio.

NOTAS ADICIONALES

Buenas soy Kun y he escrito esto para presentarme a vosotros.

Muchos pensaréis que quiero unirme a realizar aventuras porque mis padres han muerto desde que nació, o porque me han abandonado desde bien pequeño o han matado a toda mi familia y busco venganza, pero nada de eso, de hecho considero que mi vida es bastante normal dentro de lo que cabe.

Tengo un padre y una madre que me quieren un montón, ambos son draconidos que estudiaron desde bien jóvenes en el colegio de magia y hechicería del reino. Yo sin embargo no necesito ir a escuelas para saber lanzar hechizos, pues al parecer mis padres se dieron cuenta que he heredado el mismo don que mi tía tataratatarabuela Malhin tener el don de lanzar hechizos sin ningún estudio previo. ¿Es Alucinante no? por lo

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.
- Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frio - Cono de ...

► **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...

► **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

► **Ancastro 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.

► **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 13 + 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 blanco:** Tu antepasado era un dragón blanco. Tu linaje te da afinidad con el tipo de daño de frío.

► **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.

RASGOS

Kun

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

| | | | | | | | | | | |
|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------------------|--------------------------|
| NIVEL 1 3 000 | NIVEL 2 | NIVEL 3 | NIVEL 4 | NIVEL 5 | NIVEL 6 | NIVEL 7 | NIVEL 8 | NIVEL 9 | CONJUROS 3 CONOCIDOS | TRUCOS 4 CONOCIDOS |
|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|----------------------------|--------------------------|

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|---|----------------------------------|-------------|--------------------|------------------------|----------|---------|
| | Truco <u>Agarre electrizante</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>Impacto certero</u> | Adivinación | 1 acción | Concentración 1 asalto | 30 pies | S |
| Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro. | | | | | | |
| | 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). | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Falsa vida</u> | Nigromancia | 1 acción | 1 hora | Personal | V, S, M |
| Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Ola atronadora</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | Personal | V, S |
| Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>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 sónico). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1. | | | | | | |