



Phoenix antiguo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 5, Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Genasi de Fuego (MMotM)

ESPECIE

Forastero Errante

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Drack Darck

JUGADOR

15

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

+3

16

- Fuerza 0
  - Destreza +2
  - Constitución +6
  - Inteligencia -1
  - Sabiduría 0
  - Carisma +6
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
  - Arcanos -1
  - Atletismo 0
  - Engañar +3
  - Historia -1
  - Interpretación +3
  - Intimidar +6
  - Investigación -1
  - Juego de Manos +2
  - Medicina 0
  - Naturaleza -1
  - Percepción +3
  - Perspicacia +3
  - Persuasión +6
  - Religión -1
  - Sigilo +2
  - Supervivencia 0
  - Trato con Animales 0
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 64

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d6

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Genasi de Fuego (MMotM):

- Visión en la oscuridad
- Resistencia al fuego
- Alcanza la llama

Hechicero Nivel 5:

- Ancestro dragón
- Conjuro acelerado
- Conjuro potenciado
- Crear espacios de conjuro
- Fortaleza de dragón
- Fuente de magia
- Linaje de dragón rojo
- Recuperar puntos de hechicería

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, infernal y primordial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
- Placas y malla CA 15
- Paquete de explorador de mazmorras
- Vial de pozos+1
- Amuleto del zorro de fuego
- Runa de alteración (ligada al foco arcano)

Foco arcano

diamante y pergamino de revivir

EQUIPO

Guerrero Nivel 1:

- Defensa
- Tomar aliento

Dotes:

- versado en un elemento (Fuego)

RASGOS Y ATRIBUTOS

## Phoenix antiguo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mide 1.70, Chico de piel morena/carbón que en vez de pelo tiene llamas en forma de coleta y runas de fuego por todo el cuerpo

APARIENCIA



APARIENCIA

### \*\*\*Phoenix capítulo 1\*\*\*

Hoy nos encontraremos Phoenix, un chico de piel carbonizada, sin saber el paradero de sus padres, siendo un huérfano viviendo a duras penas en un pequeño pueblo llamado "Gravilla" estando cerca de un volcán, sufriendo una época de pobreza durante un tiempo sin recursos, donde vivían más que nada enanos, siendo Phoenix el único genasi del pueblo, este chico al principio era introvertido pero amable, ayudaba a los habitantes en tareas algo difíciles y arduas, todo por un buen propósito de ganar el pan de cada día y volver feliz a los habitantes, haci con el pasó del tiempo cambiando de actitud a algo más extrovertido, con el pasar del tiempo siendo una fuente de positividad a su aldea para no perder la esperanza de ser una sociedad feliz alguna

### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Discierne los colores en esa oscuridad solo como tonos de gris.

► **Resistencia al fuego:** Tienes resistencia al daño de fuego.

► **Alcanza la llama:** Conoces el truco "Crear llama" A partir del 3º nivel, puedes lanzar el hechizo "Manos ardientes" con este rasgo. A partir del 5º nivel, también puedes lanzar el hechizo "Hoja de fuego" con este rasgo. Una vez que lances manos ardientes o hoja de fuego con este rasgo, no puedes volver a lanza...

► **Versado en un elemento (Fuego):** Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Los conjuros que lances ignoran la resistencia al daño del tipo elegido. Cuando tires el daño de uno de tus conjuros que inflija ese tipo de daño, puedes considerar cualquier 1 en los dados de daño como 2.

► **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.

► **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 potenciado:** Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar tantos dados de daño como tu modificador por Carisma (mínimo uno). Debes usar el nuevo resultado. Puedes usar este rasgo incluso si ya has usado una opción de Metamagia diferente mientras lanzabas el conjuro.

► **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 rojo:** Tu antepasado era un dragón rojo. 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.

► **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + 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

Phoenix antiguo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 2 OO	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 6 CONOCIDOS	TRUCOS 5 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>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
	Truco <u>Controlar llamas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	60 pies	S
Elige una llama no mágica que puedas ver dentro del alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Expandas el fuego 5 pies en una dirección instantáneamente, siempre que haya madera u otro combustible presente en la nueva ubicación....						
	Truco <u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a 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>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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	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 <u>Proyectil mágico</u>	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 inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>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 infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Horno de Aganazzar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Una línea de rugientes llamas de 30 pies de largo y 5 pies de ancho surge de ti en una dirección de tu elección. Todas las criaturas que se encuentren en ella deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad de ese daño si la superan. A niv...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo 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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Accelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza; si fallan, reciben 3d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						