



Kaezrik

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 3

CLASE Y NIVEL

Goblin (MMotM)

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

hataraku

JUGADOR

5

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8DESTREZA
+3
17CONSTITUCIÓN
+2
14INTELIGENCIA
-1
8SABIDURÍA
0
10CARISMA
+3
16

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+4
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+5
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+5
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	+3
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+5
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE Ballesta ligera Daga BONIF. +5 +5 DAÑO/TIPO 1d8 +3 perforante 1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Máscara de doppelganger
- Cuero tachonado CA 12
- Bolsa de componentes
- Estuche para viroles de ballesta
- Paquete de explorador de mazmorras
- Poción de aliento de fuego
- Aceite de diddy
- Olla del Despertar
- Juego de croquet
- Útiles para disfrazarse
- Poción de curación menor x2
- Herramientas de ladrón
- Antídoto

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de ladrón, Honda, Kit de disfraz

Idiomas:

Común, infernal, Argentino.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Kaezrik

NOMBRE DEL PERSONAJE

Descripción del Goblin Hechicero Edad: 18 años (los goblins llegan a la adultez a los 8 años y viven hasta ~60, así que está en la flor de la adultez joven, fuerte y astuto). Altura: 1,15 m (pequeño, escurridizo). Peso: 26 kg (ligero, huesudo pero ágil). Apariencia: Cabeza desproporcionada tiene una nariz enorme, curva y puntiaguda, tan grande que parece cubrir la mitad de su cara, dándole un aire cómico y grotesco a la vez, orejas colosales más grandes que su cabeza, sobresalen hacia los lados como alas de murciélago; se mueven solas cuando se altera o está atento a un ruido. Ojos: amarillos brillantes, grandes y siempre en movimiento, con pupilas felinas que le dan un aire de predador. Piel: verde oliva con matices grisáceos, curtida por la suciedad y las noches a la intemperie. Cabello: mechones ralos de color negro enmarañado, normalmente ocultos bajo una capucha oscura. Dientes: colmillos irregulares y afilados que asoman incluso cuando cierra la boca; su sonrisa es más siniestra que amigable.

APARIENCIA



APARIENCIA

Historia de Kaezrik "Narizombra"

Kaezrik nació en un clan goblin harapiento en las montañas bajas, pero desde el inicio fue objeto de burlas: su nariz enorme y sus orejas desproporcionadas lo hacían parecer más un chiste que un guerrero. Los otros goblins lo llamaban "Narizombra" para reírse de él... un apodo que con el tiempo Kaezrik haría suyo.

Cuando apenas era un cachorro, el clan lo abandonó durante una redada fallida contra humanos. Sobrevivió de milagro en los callejones de una ciudad, robando pan duro, durmiendo en barriles y aprendiendo a esconderte en cada sombra. La pobreza y el abandono lo volvieron desconfiado, siempre con la mirada alerta y los dientes listos para morder si alguien intentaba arrebatarle lo poco que tenía.

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. Disciende los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Ascendencia Félica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantamiento en ti mismo.
- ▶ **Escapada ágil:** Puedes realizar la acción de Destrabarse o Esconderse como acción adicional en cada uno de tus turnos.
- ▶ **Furia de los pequeños:** Cuando dasñas a una criatura con un ataque o un hechizo y el tamaño de la criatura es mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o hechizo infliga un daño extra a la criatura. El daño extra es igual a tu bonificación de competencia. Puedes utilizar este rasgo un número de veces igual a tu boni...
- ▶ **Conjuro Transmutado:** Cuando lances un conjuro que infila un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos indicados: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno y trueno.
- ▶ **Conjuro acelerado:** Cuando lanza 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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Fuerza de Ultratumba:** Cuando tus puntos de golpe fueran a ser reducidos a 0, puedes realizar una TS de Carisma (CDS + el daño recibido). Si tienes éxito, en vez de que ocurra esto tus puntos de golpe quedan reducidos a 1. No puedes usar este rasgo si tus puntos de golpe llegan a 0 por daño radiante o por un crítico.
- ▶ **Ojos de la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta a 120 pies. Cuando alcanzas el nivel 3 de esta clase, aprendes el conjuro de *oscuridad*, pero no cuenta como uno de tus conjuros de hechicero conocidos.
- ▶ **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.
- ▶ **Pasiva - Sentidos de bestia:** Con esto hace un total de 140 pies de visión en la oscuridad, y 10 pies de visión ciega.
- ▶ **Competencias adicionales:** Competencia en percepción.

Idioma infernal aprendido en las calles, hojeando un grimorio chamuscado.

Conozco a:
Yu Kuromi
vegas
Ria

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Kaezrik

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
2
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
CONOCIDOSTRUCOS
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiru	<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).					
Tiru	<u>Filo Atronador (loto)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
	Realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté dentro del alcance del arma. Puedes utilizar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño en lugar de usar Fuerza o Destreza. Si el ataque causa daño, puede ser daño de trueno o el tipo de daño normal...					
Tiru	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.					
Tiru	<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"/>	<u>1 Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipa el conjuro.					
<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 Nube de oscurecimiento</u>	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"/>	<u>2 Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
	Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					