



Merrath

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Draconido

ESPECIE

El chef de escamas azul... Kingouranos

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

9

- Fuerza +2
- Destreza +2
- Constitución +1
- Inteligencia +4
- Sabiduría +2
- Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos +4
- Atletismo +2
- Engañar -1
- Historia +2
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +2
- Juego de Manos +2
- Medicina +2
- Naturaleza +4
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión -1
- Religión +2
- Sigilo +2
- Supervivencia +2
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 6

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 106

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero útiles de cocinero.

EQUIPO

Cocinar es como un baile y la cocina es mi pista de baile. Una vez que entras en la cocina, entras en mi reino, y sin importar si eres rey o siervo, tendré obediencia dentro de él. La comida está hecha para hacerte sonreír. La comida es mi pasión y mi vida, así que siempre estoy sonriendo. Si hacés que me equivoque en mi cocina, es probable que luego intente ponerme en la olla. No me llames cocinero. Soy un chef un animal! Decir lo contrario de insupear mi ira

RASGOS DE PERSONALIDAD

Empatía. No me importa quién eres, si tienes hambre te alimentaré en un instante. (Bueno)

IDEALES

Debo pasar mis recetas antes de morir. La persona que me enseñó a cocinar siempre está en mi mente cuando preparo comida o hago nuevas recetas.

VÍNCULOS

No puedo sostener mi vino muy bien y, a menudo, hago cosas de las que me arrepiento después de beberlo.

DEFECTOS

Draconido:

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

Mago Nivel 1:

- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Útiles de cocinero

Idiomas:

Común, élfico y dragón.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Merrath

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un dracónido de escamas azules con vestimentas simples pero pulcras igual que el resto de su apariencia. Su barba denota su edad.

APARIENCIA



APARIENCIA

Siempre buscando la perfección, siempre errando en hallarla. Merrath desde joven mostró sus talentos tanto en la magia como también, y principalmente, en el arte de la cocina; sus preferencias hacia la cocina se remontan a la época en la que era apenas un niño de las calles, cuando la esposa de quien sería su maestro de la magia lo recogiera de las calles para llevárselo consigo a una portentosa torre a las afueras de Waterdeep. Con el tiempo creció con el conocimiento de usar la magia, y usarla especialmente para preparar platos asombrosos con las legendarias recetas heredadas por esta mujer a quien siempre admirará. Su sueño y la mayor búsqueda de su vida es la de encontrar ingredientes y especias tan buenas con las que pueda incluso adormecer los labios y el paladar del propio Bahamut.

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.
- ▶ **Copiar un conjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).
- ▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.
- ▶ **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.
- ▶ **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

RASGOS

Le fascina decir no cuando alguien intenta tentarlo de hacer algo que él considere molesto o maligno.

Su carácter caótico proviene de la actitud de su maestro para con él a quien usualmente ignoraba en favor de aprender de su mujer.

Uno de sus mayores tabúes es que se hagan malos negocios con la comida.

NOTAS ADICIONALES

Merrath

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 2 00	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 3	TRUCOS CONOCIDOS 3
--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

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>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.						
<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.						