



Duh Flaskfeather

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Kobold (MMoTH)

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

BestoTaco21

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia +6
- Sabiduría +3
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +6
- Atletismo 0
- Engañar +1
- Historia +6
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +6
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza +4
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión +1
- Religión +6
- Sigilo +2
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+2	1d6 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

- Comun, Kobold

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho. Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

He vendido mi alma por el conocimiento. Espero hacer grandes hazañas y ganaria de nuevo.

VÍNCULOS

Me distraigo con facilidad por promesas de información.

DEFECTOS

Kobold (MMoTH):

- Visión en la oscuridad
- Llanto dracónico
- Legado Kobold

Mago Nivel 1:

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

Dotes:

- Hechicería dracónica

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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. Disciérneme los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Llanto dracónico:** Como acción adicional, lanzas un grito a tus enemigos en un radio de 10 pies de ti. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, tú y tus aliados tenéis ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de esos enemigos que puedan oírte. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonif...
- ▶ **Legado Kobold:** La conexión de los kobolds con los dragones puede manifestarse de manera impredecible en un individuo kobold. Elige una de las siguientes opciones de legado para tu kobold - Astucia - Desafiante - Hechicería dracónica
- ▶ **Hechicería dracónica:** Conoces un truco de tu elección de la lista de hechizos de hechicero
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Duh Flaskfeather

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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

5

TRUCOS
CONOCIDOS

3

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Atracción del Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Creas un látigo de energía de relámpago que golpea a una criatura de tu elección que puedas ver a 15 pies o menos de ti. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y luego recibirá 1d8 de daño de relámpago si está a 5 pies ...						
	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).						
<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 <u>Proyectil mágico</u> .						
<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.						