

FUERZA

+1

13

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+5

20

- ☐ Fuerza +1
- ☐ Destreza 0
- ☒ Constitución +9
- ☒ Inteligencia +8
- ☐ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☒ Arcanos +8
- ☐ Atletismo +1
- ☐ Engañar +5
- ☒ Historia +8
- ☐ Interpretación +5
- ☐ Intimidar +5
- ☐ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos 0
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +3
- ☐ Percepción +2
- ☒ Perspicacia +7
- ☒ Persuasión +10
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo 0
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 112

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 14d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro pensamiento lógico. (Legal)

IDEALES

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

VÍNCULOS

Me distraigo con facilidad por promesas de información.

DEFECTOS

Draconido gema:

- Tipo de criatura
- Linaje de gema
- Ataque de Aliento
- Resiliencia Dracónica
- Mente Psiónica
- Vuelo de gema
- Idiomas

Hechicero Nivel 14:

- Conjuro Transmutado
- Conjuro acelerado
- Conjuro elevado
- Corazón de la Tormenta
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Furia de la Tormenta
- Guía de la Tormenta
- Magia Tempestuosa
- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:

- Resiliente
- Telequinético
- Alerta

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide.

► Linaje de gema: Tienes un ancestro dragón gema, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "linaje de gema", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. Dragón Tipo de daño Amatista Fuerza Cristal Radiante Esmeralda ...

► Ataque de Aliento: Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador po...

► Resiliencia Draconica: Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu linaje de gema.

► Mente Psiónica: Puedes mandar mensajes telepáticos a cualquier criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. No tienes que hablar un idioma en común con la criatura para que entienda estos mensajes, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma para comprenderlos.

► Vuelo de Gema: A partir del nivel 5, puedes utilizar una acción adicional para manifestar unas alas espectrales en tu cuerpo. Estas alas duran 1 minuto. Durante este tiempo, obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hast...

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► Resiliente: Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

► Telequinético: Aprendes a mover cosas con tu mente, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el truco Mano de mago. Puedes lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos y puedes hacer invisible la mano espect...

► Alerta: Siempre estás atento al peligro. Ganas un bonificador de +5 a la iniciativa. Mientras estés consciente no puedes ser sorprendido. Las criaturas que te ataquen sin que puedas verlas no reciben ventaja en sus tiradas de ataque por este motivo.

► Conjuro Transmutado: Cuando lances un conjuro que inflija 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 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 elevado: Cuando lanzas un conjuro que obliga a una o más criaturas a hacer una tirada de salvación para resistir sus efectos, puedes gastar 3 puntos de hechicería para hacer que una de ellas tenga desventaja en la primera tirada de salvación que haga.

► Corazón de la Tormenta: Obtienes resistencia al daño de relámpago y de trueno. Además, al lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que inflija daño de relámpago o de trueno, provocará que las criaturas que elijas, puedas ver y se encuentren a 40 pies o menos de ti reciban la mitad de tu nivel de hechicero del mismo daño.

► 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.

► Furia de la Tormenta: Cuando eres impactado por un ataque cuerpo a cuerpo, puedes utilizar tu reacción para hacer daño de relámpago al atacante. El daño es equivalente a tu nivel de hechicero. El atacante deberá realizar una TS de Sabiduría. Si no la supera, el atacante será empujado hasta 20 pies en dirección opuesta.

► Guía de la Tormenta: Si está lloviendo, puedes emplear una acción para que cese la lluvia en una esfera de 20 pies de radio en la que seas el centro. Si hace viento, puedes usar una acción adicional en cada asalto para elegir la dirección en la que sopla el viento en una esfera de 100 pies en la que seas el centro.

► Magia Tempestuosa: Puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que ráfagas de aire elemental se arremولين brevemente y te rodeen justo antes o después de lanzar un conjuro de nivel 1 o superior. Hacerlo te permite volar hasta 40 pies sin provocar un ataque de oportunidad.

► 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.