



onironauta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Kalashtar

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

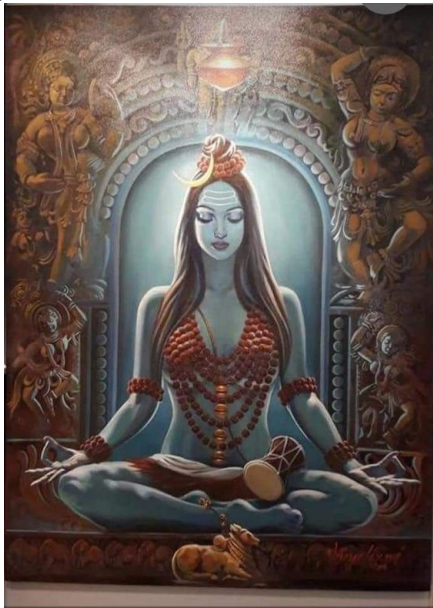
RASGOS Y ATRIBUTOS

Kalashtar:

- Características
- Alineamiento
- Mente dual
- Disciplina mental
- Enlace mental
- Separados de los sueños
- Idiomas

Hechicero Nivel 1:

- Fuerza de la Tumba
- Ojos de la oscuridad



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Características: Tu Sabiduría se incrementa en 2 y tu Carisma se incrementa en 1
- ▶ Alineamiento: La mayor parte de los kalashtar son de alineamiento legal bueno.
- ▶ Mente dual: Tienes ventaja en todas las tiradas salvadoras de Sabiduría.
- ▶ Disciplina mental: Tienes resistencia a daño psíquico.
- ▶ Enlace mental: Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura inteligente que se halle a una distancia igual a 10 veces tu nivel. Puedes usar una acción para conceder a la criatura la capacidad de comunicarse telepáticamente contigo si puede verte y está en el rango. Este rasgo dura una hora o hasta ...
- ▶ Separados de los sueños: Los kalashtar duermen pero no sueñan. Son inmunes a los hechizos que hacen soñar, como Ensueño pero no a los que hacen dormir como Dormir.
- ▶ Idiomas: Dominas el común, el Quori y otro lenguaje de tu elección.
- ▶ Fuerza de la Tumba: Tu existencia en un estado crepuscular entre la vida y la muerte te hace difícil de vencer. Cuando el daño te reduce a 0 puntos de golpe, puedes hacer una tirada de salvación de Carisma (DC 5 + el daño recibido). En un éxito, en lugar de eso, caes a 1 punto de golpe. No puedes usar este rasgo si ...
- ▶ Ojos de la oscuridad: Tienes visión oscura con un alcance de 120 pies.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS