

FUERZA

0

10

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+2

15

☐ Fuerza

0

☐ Destreza

-1

☒ Constitución

+4

☐ Inteligencia

+2

☐ Sabiduría

+2

☒ Carisma

+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias

-1

☒ Arcanos

+5

☐ Atletismo

0

☐ Engañar

+2

☒ Historia

+5

☐ Interpretación

+2

☐ Intimidar

+2

☐ Investigación

+2

☐ Juego de Manos

-1

☐ Medicina

+2

☐ Naturaleza

+2

☐ Percepción

+2

☒ Perspicacia

+5

☐ Persuasión

+2

☒ Religión

+5

☐ Sigilo

-1

☐ Supervivencia

+2

☐ Trato con Animales

+2

HABILIDADES

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Juegos, Suministros de alquimista

Idiomas:
Celestial, Común, Draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 56

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+3	1d4 perforante
Bastón del Drag...	0	1d6 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acolchada CA 11

- Paquete de erudito

- Suministros de alquimista

- Paquete de explorador de mazmorras

libros litúrgicos encuadernados con planchas de platino del tesoro de Abad

EQUIPO

Reservado, solitario, calmado, confiado, distraído, sabio, curioso. He leído todos los libros de las mejores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir de haberlo hecho. Soy terriblemente torpe en situaciones sociales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada. La biblioteca perdida contiene la respuesta

VÍNCULOS

Desenterrar un antiguo misterio bien vale el precio de una civilización.

DEFECTOS

Draconido:

- Linaje dracónico

- Ataque de aliento

- Resistencia al daño

Hechicero Nivel 7:

- Afinidad elemental

- Ancestro dragón

- Conjuro cuidadoso

- Conjuro prolongado

- Crear espacios de conjuro

- Fortaleza de dragón

- Fuente de magia

- Linaje de dragón blanco

- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:

- Nuitari

- Iniciado de la Alta Hechicería

RASGOS Y ATRIBUTOS

Hesken Blazbaros

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Le encanta tomar té mientras lee un buen libro, aprovechará cualquier situación para ofrecer una taza de té.

viene de Candlekeep.

NOTAS ADICIONALES

De una familia de draconídeos paladines, salió con sensibilidad a la hechicería, como su abuela, con su linaje de sangre exótica es la oveja negra de la familia. Así, siendo más solitario se quedaba en la estantería de su abuela aprendiendo hechicería. Cuando su abuela murió le dejó un mapa hacia la biblioteca perdida de la hechicería. Ahora toma su capa y el bastón de su abuela y va en busca de la biblioteca de hechicería perdida. Es reservado, solitario, calmado, confiado, distraído, sabio, curioso. Persigue el ideal de la sabiduría en la hechicería.

Tiene guardado un huevo de cría de dragón blanco.

Trabaja para una organización que recoge conocimientos de hechicería y magia. La OLT (Organización de Lectura

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Linaje draconíco:** 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 45 pie...

► **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 tu...

► **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

► **Unitari:** Elige un truco de la lista de conjuros de mago y dos conjuros entre Susurros disonantes, Falsa vida, Maleficio, Rayo nauseabundo

► **Iniciado de la Alta Hechicería:** Has recibido entrenamiento de usuarios de magia afiliados a los Magos de la Alta Hechicería. Elige una de las tres lunas de Kryn para influir en tu magia: la luna negra, Unitari, la luna roja, Unitari, o la luna blanca, Solinari.

► **Afinidad elemental:** Cuando lanzas un conjuro que inflige el tipo de daño asociado a tu ancestro dragón, puedes sumar tu modificador por Carisma a una de las tiradas de daño de ese conjuro. Además, puedes gastar 1 punto de hechicería para conseguir resistencia a ese tipo de daño durante 1 hora.

► **Ancestro dragón:** Puedes hablar, leer y escribir dragón. Además, cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu bonificador por competencia se duplica si se aplica a la prueba.

► **Conjuro cuidadoso:** Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer TS, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza del conjuro. Gasta 1 punto de hechicería y elige tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo 1). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en la TS.

► **Conjuro prolongado:** Cuando lanzas un conjuro cuya duración es de un minuto o más, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar su duración, hasta un máximo de 24 horas.

► **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.

► **Fortaleza de dragón:** Conforme la magia fluye por tu cuerpo, los rasgos de dragón emergen. Tus PG máximos aumentan en 1 por nivel en esta clase. Algunas partes de tu piel están cubiertas por un brillo similar al de las escamas de un dragón. Cuando no lleves armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por destreza.

► **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.

► **Linaje de dragón blanco:** Tu antepasado era un dragón blanco. Tu linaje te da afinidad con el tipo de daño de frío.

► **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.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

8

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Agarre electrizante (2024)</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>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirada...						
Truco	<u>Crear Hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Creas una hoguera en un punto del suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el fuego mágico llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o reñir...						
Truco	<u>Estallido de Espadas</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Creas un círculo momentáneo de espadas espectrales que hacen un barrido a tu alrededor. Todas las demás criaturas que estén a 5 pies o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de fuerza. El daño del conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 ...						
Truco	<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.						
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).						
Truco	<u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar Pq hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
☐ 1	<u>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	S
Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.						
☐ 1	<u>Cuchillo de hielo (2024)</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
Realiza un ataque con conjuro a distancia contra el objetivo. Si impacta sufre 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el objetivo y cada criatura a 116 pies de él deben superar una TS de Destreza o sufrir 2d6 daños por frío. El daño por frío aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.						
☐ 1	<u>Entender idiomas (2024)</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Mantenido 1 hora	Personal	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, entiendes el significado literal de las palabras que escuches o veas signadas en cualquier idioma. También comprendes todas las palabras escritas que ves, pero debes tocar la superficie en la que estén inscritas. Este conjuro no descifra mensajes secretos ni símbolos.						
☐ 1	<u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
☐ 1	<u>Grasa (2024)</u>	Conjuración	1 acción	Mantenido 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una grasa no inflamable cubre una zona cuadrada del suelo de 10 pies de lado y que la convierte en terreno difícil. Cuando aparezca la grasa, las criaturas que haya, entren o terminen su turno en esa zona deberán superar una TS de Destreza o quedarán derribadas.						
☐ 1	<u>Orbe cromático (2024)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Lanzas un orbe a un objetivo; eliges ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno. Haces un ataque de conjuro; si acierta inflige 3d8. Si dos o más d8 coinciden, salta a otro objetivo. El daño aumenta 1d8 cada nivel por encima de 1. Puede saltar tantas veces como el nivel de espacio de conjuro.						
☐ 1	<u>Púas plateadas</u>	Encantamiento	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V
Distraes mágicamente a la criatura objetivo y conviertes su incertidumbre momentánea en ánimo para otra criatura. La criatura objetivo debe volver a tirar el d20 y usar el resultado más bajo. Luego puedes elegir una criatura diferente que puedas ver dentro del alcance (puedes elegirte a ti mismo...						
☐ 1	<u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo de energía enfermiza arremete contra una criatura. Si le alcanzas con un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe superar una TS de Constitución o quedar envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
☐ 2	<u>Fuerza fantasmal (2024)</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Si el objetivo falla una TS de Inteligencia, creas una ilusión de hasta 10 pies de lado. La ilusión incluye sonido, temperatura y otros estímulos. El objetivo trata la fantasmagoría como si fuese totalmente real e incluso recibir daño. En cada turno, la fantasmagoría puede causar 2d8 daño psíquico.						
☐ 2	<u>Hielo inmovilizador de Escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
Un estallido de energía fría emana de ti en un cono de 30 pies. Todas las criaturas en ese área deben hacer una salvación de Constitución. Si falla la tirada de salvación, la criatura recibirá 3d8 puntos de daño de frío y se verá obstaculizado por hielo durante 1 minuto.						
☐ 2	<u>Nube de Bolas de nieve de Snillol</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Una ráfaga de bolas de nieve mágicas irrumpe desde un punto que elijas y se encuentre dentro del alcance. Todas las criaturas situadas en una esfera de 5 pies de radio, centrada en el lugar escogido, deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 3d6 de daño de frío si fallan la tira...						
☐ 3	<u>Bola de fuego (2024)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Una ráfaga brillante surge de ti a 150 pies y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
☐ 3	<u>Forma gaseosa (2024)</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura, y lo que lleve, se transforman en una niebla fina. Vuela a una velocidad de 10 pies, tiene inmunidad a derribado, resistencia a contundente, cortante y perforante y ventaja en las TS de Fuerza Destreza y Constitución. Puede atravesar aberturas. No puede hablar, atacar o usar conjuros.						
☐ 3	<u>Tormenta de aguanieve (2024)</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, caerá aguanieve en un cilindro de 40 pies de alto y 6 de radio. El suelo abarcado en el cilindro es terreno difícil. Cuando una criatura entre o comience su turno en él, deberá superar una TS de Destreza o tendrá el estado de derribada y perderá la concentración.						
☐ 3	<u>Zancada de Ashardalon</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Las llamas ondulantes de un dragón brotan de tus pies y te otorgan una velocidad explosiva. Mientras dure, tu velocidad aumenta en 20 pies y el movimiento no provoca						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

3

○○○

NIVEL 4

1

Q

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

8

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS	
☐	4	<u>Puerta dimensional (2o24)</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teletransportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 116 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.							
☐	4	<u>Tormenta de hielo (2o24)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M
Una granizada cae en un cilindro de 20 pies de radio y 12 de altura. Todas las criaturas situadas en el cilindro hacen una TS de Destreza; sufrirán 2do de daño contundente y 4do de daño de frío si fallan o la mitad si superan. El daño contundente aumenta en 1do por cada nivel por encima de 4.							
☐	9	<u>Portal (2o24)</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Conjuras un portal que conecta con otro plano de existencia. Dura el tiempo del conjuro. Se puede ver a través de él. Todo lo que atravesase su parte delantera es transportada al otro plano. Puedes decir el nombre de una criatura específica para abrir el portal en su plano y traerla a través de él.							