



Tereziya

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Huérfano

TRASFONDO

Germán Fromm

JUGADOR

Elfo oscuro (Draw)

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza 0
 - Destreza +3
 - Constitución +3
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría 0
 - Carisma +5

- HABILIDADES**
- Acrobacias +3
 - Arcanos 0
 - Atletismo 0
 - Engañar +5
 - Historia 0
 - Interpretación +3
 - Intimidar +3
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +5
 - Medicina 0
 - Naturaleza 0
 - Percepción +2
 - Perspicacia +2
 - Persuasión +3
 - Religión 0
 - Sigilo +5
 - Supervivencia 0
 - Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

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
Estoque	+5	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta de mano, Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Espada corta, Estoque, Herramientas de ladrón, Honda, Kit de disfraz

Idiomas:

- Común, Élfico, Dracónico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Foco Arcano

EQUIPO

Pienso que todos los que son amables conmigo esconden un propósito maligno.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gente. Ayudo a quienes me ayudan -eso es lo que nos mantiene vivos. (Neutral)

IDEALES

Le debo mi vida a otro huérfano que me enseñó a vivir en las calles. Tengo una deuda que nunca podré pagar con alguien que me tuvo lástima.

VÍNCULOS

Nunca confiaré totalmente en nadie más que en mí mismo. La gente que no puede cuidarse de sí misma obtiene lo que merece. Preferiría matar a alguien mientras duerme a enfrentarme en un combate justo.

DEFECTOS

Elfo oscuro (Draw)

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Draw

Hechicero Nivel 1

- Ancestro dragón
- Fortaleza de dragón

RASGOS Y ATRIBUTOS

Terezinya

NOMBRE DEL PERSONAJE

Terezinya tiene un aspecto extraordinariamente dulce para ser una Drow. Es incluso bella y da un impresión maternal y benigna (probablemente por su herencia del Dragón Plateado).

APARIENCIA



APARIENCIA

Terezinya desconoce completamente su origen. De hecho sus primeros recuerdos son en las calles de la gran ciudad. Desde pequeña siempre fue discriminada, golpeada y ahuyentada por su ascendencia. Ese aislamiento y la piedad de otros mendigos de las calles le permitieron evitar las peores consecuencias. Cuando ya tuvo cierta edad, comenzó a preguntarse por su ascendencia de elfa oscura y trató de seguir los pasos y encontrar "contactos" que la pudieran acoger. Siempre fue rechazada como una pariah. En sus adolescencia se manifestaron sus poderes mágicos, permitiendo convertirse en una protectora de otros mendigos y comenzó a gozar de status y pertenencia. Sin embargo, no fue hasta el crudo invierno pasado en el que sus compañeros de las calles murieron de frío. Ella sobrevivió como por arte de magia, por lo que comenzó a cuestionarse sus origen y descubrió con la ayuda de una sabia maga de la ciudad (ver vínculo) que por sus venas también corre sangre de dragón. Sin sus compañeros, sin un lugar decidió abandonar la ciudad y llegar a conocer la historia de

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► Trance: Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► Visión en la oscuridad Superior: Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.

► Sensibilidad a la luz solar: Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.

► Magia Drow: Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.

► 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.

► 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Terezinya

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

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
CONOCIDOS

2

TRUCOS
CONOCIDOS

4

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Luces danzantes	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
<p>Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.</p>							
	Truco	Prestidigitación	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
<p>Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.</p>							
	Truco	Rayo de escarcha	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>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).</p>							
<input type="checkbox"/>	1	Escudo	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
<p>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 Proyectil mágico.</p>							