



Sir Daefir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 15

CLASE Y NIVEL

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

- Personalizado -

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Llu

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza +4
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +9
- ☒ Sabiduría +7
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +9
- ☐ Atletismo +4
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia +4
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +9
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +4
- ☒ Percepción +7
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 105

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Cimitarra de dob... +6 2d4 +6 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de la corteza CA 12
- Colgante del invierno +3

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Elfo oscuro (Drow)

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

Mago Nivel 15:

- Ataque adicional
- Canción de defensa
- Canción de la hoja
- Canción de la victoria
- Copiar un conjuro en el libro
- Entrenamiento de la canción y la guerra
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- Magia alta de drow
- Lanzador en combate
- Maestro de espadas

RASGOS Y ATRIBUTOS

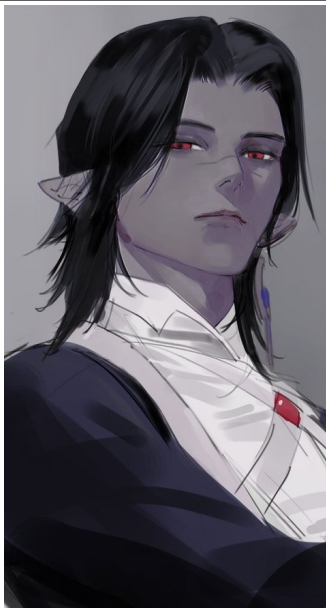
17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera
- Ballesta de mano, Ballesta ligera, Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Estoque, Hacha de batalla, Hacha de mano, Honda, Hoz, Jabalina, Lanza, Lanza de caballería, Látigo, Lucero del alba, Martillo de guerra, Martillo ligero, Maza, Pico de guerra, Tigero, Tridente

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

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.
- ▶ **Magia alta de drow:** Aprendes más de la magia típica de los elfos oscuros.
- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **Maestro de espadas:** Dominas el uso de la espada corta, espada larga, cimitarra, florete y espadón. Obtienes los siguientes beneficios
- ▶ **Ataque adicional:** Cuando llesves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás realizar dos ataques en lugar de uno.
- ▶ **Canción de defensa:** Puedes dirigir tu magia para absorber daño cuando tu Canción de la Hoja esté activa. Tras recibir daño, puedes usar tu reacción para emplear un espacio de conjuro y reducir ese daño en una cantidad equivalente al nivel del espacio de conjuro multiplicado por cinco.
- ▶ **Canción de la hoja:** A partir del nivel 2 puedes invocar una magia éfica secreta llamada Canción de la Hoja, siempre que no lleves armadura media o pesada o uses escudo. Te concede una velocidad, agilidad y concentración sobrenaturales. Puedes usar una acción adicional para iniciar la Canción de la Hoja, que dura 1 ...
- ▶ **Canción de la victoria:** Sumas tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1) al daño que hacen tus ataques cuerpo a cuerpo con armas mientras tu Canción de la Hoja esté activa.
- ▶ **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.
- ▶ **Entrenamiento de la canción y la guerra:** A partir del momento en el que eliges esta tradición, a nivel 2, obtienes competencia con armaduras ligeras, así como con un tipo de arma cuerpo a cuerpo de una mano a tu elección. También adquieres competencia en la habilidad de Interpretación, si no la tenías ya.
- ▶ **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.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8 1 O	NIVEL 9	CONJUROS 19 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	-------------------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	Hoja de fuego	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.							
☐	3	Gilfo custodio	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Creas una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).							
☐	3	Sofocar	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Haz una un ataque de conjuro a distancia contra una criatura dentro del rango. En un impacto el objetivo es "Apresado" comienza a sofocarse, este puede sobrevivir un número de rondas iguales a 1+ MoD CON (mínimo 1 ronda). Una vez transcurridas, el objetivo cae inconsciente y no puede recuperar PG.							