



COLECCIÓN Drak "Molten F..."
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 9
CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)
ESPECIE

Alquimista Experimental
TRASFONDO

Caótico neutral
ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant
JUGADOR

60831
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
9

DESTREZA
+3
16

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+4
18

- Fuerza 0
 - Destreza +4
 - Constitución +7
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +1
 - Carisma +9
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
 - Arcanos +4
 - Atletismo -1
 - Engañar +8
 - Historia 0
 - Interpretación +4
 - Intimidar +4
 - Investigación +4
 - Juego de Manos +3
 - Medicina 0
 - Naturaleza 0
 - Percepción 0
 - Perspicacia +4
 - Persuasión +8
 - Religión 0
 - Sigilo +3
 - Supervivencia 0
 - Trato con Animales 0
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 83

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 906

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+7	1d8 +3 Perforante
Daga	+7	1d4 +3 Perforante
Daga	+7	1d4 +3 Perforante
Descarga de Fue..	+8	2d10 Fuego
Agarre Electriza...	+8	2d8 Eléctrico
Toque Helado	+8	2d8 Necrótico
Orbe Cromático	+8	3d8 Elemental [A...]

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, K. de Herborista

Idiomas:
Común, Dracónico, Infracomún, Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Bolsa de Dinero
 - Equipo de Tránsito - Artesano gremial
 - K. de Herborista
 - Poción de Taumaturgia - Poción Infrecuente
 - Broche Escudo - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - varita de proyectiles mágicos - varita Infrecuente
 - Collar de Bolas de Fuego - objeto Maravilloso Raro
 - Poción Curativa - Poción Común (2)
 - Poción de Aliento de Fuego - Poción Infrecuente
 - Paquete de Equipo - Paquete de explorador
 - Virotes de Ballesta (20)
 - Ropa - Estuche para virotes de ballesta
 - Catalizador Arcano - orbe
 - Descarga de Fuego
 - Agarre Electrificante
 - Toque Helado
 - Orbe Cromático
 - Capa de Protección - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN) CA +1
 - Poción Curativa Mayor - Poción Infrecuente
- EQUIPO

Soy un enreído que mira con desprecio a aquellos que no pueden apreciar el arte. Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Cada uno debería ser libre de perseguir su propio estilo de vida (Caótico)

IDEALES

Creé una gran obra para alguien, y después lo encontré indigno de recibirla. Todavía busco a alguien que sea digno.

VÍNCULOS

Nunca estoy satisfecho con lo que tengo - siempre quiero más.

DEFECTOS

- Hechicero Nivel 9
- Afinidad elemental
 - Ancestro dragón
 - Conjuro acelerado
 - Conjuro potenciado
 - Crear espacios de conjuro
 - Fortaleza de dragón
 - Fuente de magia
 - Linaje de dragón de oro
 - Recuperar puntos de hechicería
- Dotes:
- Lanzador en combate
 - Lanzador preciso
 - Duro
- RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **Lanzador preciso:** Cuando lances un conjuro que precise de una tirada de ataque, su alcance se duplica e ignora cobertura media y tres cuartos. Aprendes un truco que requiera de una tirada de ataque. Escógelo de entre las listas de bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago.
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **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 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 potenciado:** Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar tantos dados de daño como tu modificador por Carisma (mínimo uno). Debes usar el nuevo resultado. Puedes usar este rasgo incluso si ya has usado una opción de Metamagia diferente mientras lanzabas el conjuro.
- ▶ **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 de oro:** Tu antepasado era un dragón de oro. Tu linaje te da afinidad con el tipo de daño de fuego.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

COLECCIÓN Drak "Motten Fire"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 10 CONOCIDOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</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 a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).					
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	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>Prestigitation</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
	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.					
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esqueletrica 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 PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Arrojás una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o sónico). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo 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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrabechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Inmovilizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.					