



Praxit

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 20

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Líder de la facción de los .. Dragonfelgrands

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

11

**DESTREZA**

+5

20

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

+2

14

**SABIDURÍA**

+5

20

**CARISMA**

+2

14

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +6
- Destreza +5
- Constitución +9
- Inteligencia +2
- Sabiduría +5
- Carisma +2

**HABILIDADES**

- Acrobacias +11
- Arcanos +2
- Atletismo +6
- Engañar +2
- Historia +2
- Interpretación +2
- Intimidar +8
- Investigación +2
- Juego de Manos +5
- Medicina +5
- Naturaleza +2
- Percepción +11
- Perspicacia +11
- Persuasión +2
- Religión +2
- Sigilo +5
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +5

**INSPIRACIÓN**

0

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+6

17 CA      +10 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 182

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 200/10

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Sable de luz (Pú...)	+6	1d8 radiante

21 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

**EQUIPO**

- Armadura personal de Praxit CA 12

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

**IDEALES**

**VÍNCULOS**

**DEFECTOS**

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Guerrero Nivel 20:

- Acción súbita: 2 veces / descanso. Máximo uno por turno
- Ataque adicional 4 ataques
- Duelo
- Indomable: 3 veces / descanso
- Lanzamiento de conjuros
- Tomar aliento

Notes:

- Alerta



APARIENCIA

El arquetipo de Praxit es reemplazado por el de Psi-warrior.

Psi-warrior:

● **Psionic Power:**  
3rd-level Psi warrior feature.

You harbor a wellspring of psionic energy within yourself. This energy is represented by your Psionic Energy dice, which are each a d6. You have a number of these dice equal to twice your proficiency bonus, and they fuel various psionic powers you have, which are detailed below.

Some of your powers expend the Psionic Energy die they use, as specified in a power's description, and you can't use a power if it requires you to use a die when your dice are all expended. You regain all your expended Psionic Energy dice when you finish a long rest. In addition, as a bonus action, you can regain one expended Psionic Energy die, but you can't do so again until you finish a short or long rest.

When you reach certain levels in this class, the size of your Psionic Energy dice increases: at 5th level (d8), 7th level (d10), and 17th level (d12).

The powers below use your Psionic Energy dice:

- **Protective Field:** When you or another creature you can see within 30 feet of you takes damage, you can use your reaction to expend one Psionic Energy die, roll the die, and reduce the damage taken by the number rolled plus your Intelligence modifier (minimum reduction of 1), as you create a momentary shield of telekinetic force.

- **Psionic Strike:** You can propel your weapons with psionic force. Once on each of your turns, immediately after you hit a target within 30 feet of you with an attack and deal damage to it with a weapon, you can expend one Psionic Energy die, rolling it and dealing force damage to the target equal to the number rolled plus your Intelligence modifier.

- **Telekinetic Movement:** You can move an object or a creature with your mind. As an action, you target one loose object that is large or smaller or one willing creature, other than yourself, if you can see the target and it is within 30 feet of you, you can move it up to 30 feet to an unoccupied space you can see. Alternatively, if it is a Tiny object, you can move it to or from your hand. Either way, you can move the target horizontally, vertically, or both. Once you take this action, you can't do so again until you finish a short or long rest, unless you expend a Psionic Energy die to take it again.

● **Telekinetic Advent**

NOTAS ADICIONALES

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Alerta:** Siempre estás atento al peligro. Ganas un bonificador de +5 a la iniciativa. Mientras estés consciente no puedes ser sorprendido. Las criaturas que te ataquen sin que puedas verlas no reciben ventaja en sus tiradas de ataque por este motivo.
- ▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
  - 2 veces / descanso. Máximo uno por turno
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
  - 4 ataques
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.
  - 3 veces / descanso
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Obtienes la capacidad de lanzar trucos y conjuros de la lista de conjuros de mago. Tu aptitud mágica es la inteligencia. Según el nivel, algunos de los conjuros conocidos deben ser de abjuración o evocación. Puedes cambiar un conjuro conocido cada vez que subes de nivel.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS

Praxit

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero arcano

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

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

1

O

CONJUROS

13

CONOCIDOS

TRUCOS

3

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 al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras, se encuentre dentro del alcance y no esté siendo vestido ni transportado. Este vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies en una dirección que escojas antes de caer al suelo, deteniéndose si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto f...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Telequinesis</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S
Al lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasta 1000 libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).						