

FUERZA

0

10

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +1
- Constitución +3
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +5

HABILIDADES

- Acrobacias +1
- Arcanos +2
- Atletismo 0
- Engañar +3
- Historia +2
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación 0
- Juego de Manos +1
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia +4
- Persuasión +3
- Religión 0
- Sigilo +1
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 206

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+2	1d4 perforante
Daga	+2	1d4 perforante
Ballesta ligera	+3	1d8 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me siento horriblemente, horriblemente incómodo en situaciones sociales. Yo... hablo... lentamente... cuando hablo... para idiotas... que... casi... todos... lo son... comparándose... conmigo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro pensamiento lógico. (Legal)

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

VÍNCULOS

Hablo sin detenerme a pensar mis palabras, invariablemente insultando a los demás.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

- Común, infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Pack de explorador

EQUIPO

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Hechicero Nivel 2:

- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Mareas de caos
- Oleada de magia salvaje
- Recuperar puntos de hechicería

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

No sé nada de mis padres. Sólo sé que me abandonaron en un asilo, como a tantos de mi raza al nacer, y lo único que tengo de ellos es un anillo que resultó ser el foco a través del que canalizo mi magia.

Empezaron a manifestarse la primera vez que me puse el anillo con el que me dejaron en el asilo. Fue entonces cuando Bran Thouren, un viejo cuidador del asilo, me tomó bajo su tutela y se encargó de enseñarme a usar mi "don". También me ayudó a investigar el origen de los símbolos de mi anillo, aunque no conseguimos llegar a ninguna parte con ello. Aunque gracias a ello me he convertido en algo así como una experta en simbología mágica.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

► **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este r...

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **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.

► **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.

► **Mareas de caos:** A partir del nivel 1 puedes manipular las fuerzas de la probabilidad y del caos para ganar ventaja en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. Una vez hecho esto, necesitas finalizar un descanso prolongado antes de usar este rasgo otra vez. En cualquier momento, antes de r...

► **Oleada de magia salvaje:** Comenzando cuando eliges este origen en el nivel 1, tus lanzamientos de conjuros pueden desatar oleadas de magia salvaje. Inmediatamente después de que lances un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, el DM puede hacerte tirar un d20. Si sacas un 1, tira en la tabla de oleada de magia salvaje...

► **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

Zeki

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 3 000	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 3 CONOCIDOS	TRUCOS 4 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>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>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						