



Micheilla "Mika" Avadonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 7

CLASE Y NIVEL

Artesano gremial

TRASFONDO

Hanarhi

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza 0
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +8
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☒ Arcanos +11
- ☒ Atletismo +2
- ☐ Engañar +1
- ☒ Historia +8
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +11
- ☐ Juego de Manos 0
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +5
- ☒ Percepción +5
- ☒ Perspicacia +5
- ☒ Persuasión +4
- ☐ Religión +5
- ☐ Sigilo 0
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 706

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|--------------|--------|---------------------|
| Becca's tool | +8 | 1d4 +5 Perforant... |
| Daga | +3 | 1d4 Perforante |
| Bastón | +3 | 1d6 Contundente |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Herramientas de cartógrafo
- Avadonia's Tools
- * 211 piezas de oro 6 piezas de plata 8 piezas de cobre
- * Rollo para dormir
- * Cobija de tlacuachona sexy
- * tienda mágica
- * 17 raciones
- * Pala
- * 1 cuerda
- * 2 litros de agua
- * Cuerno de Parrandero
- * Bolsa mágica
- * 2 hojas mensajeras
- * 1 petaca de agua
- * kit de terracota
- * Escama de Akbal
- * Perla de poder
- * Sombrero de pelusa
- * quantecito de cocina rojo
- * Libro de Fábula
- * Grimorio/Recetario
- * Saquito de componentes

EQUIPO

Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista. Soy bien conocido por mi trabajo, y quiero asegurarme de que todo el mundo lo aprecie. Siempre me sorprende cuando alguien no ha oído hablar de mí. Me gusta hablar largo y tendido sobre mi profesión. Soy grosero con la gente que no tiene mi compromiso por el trabajo duro y las reglas estrictas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Comunidad. Es el deber de todas las personas civilizadas reforzar los vínculos de la comunidad y la seguridad de la civilización. (Legal) Aspiración. Trabajo duro para ser el mejor en mi oficio. (Cualquiera)

IDEALES

El taller donde aprendí mi oficio es el lugar más importante en el mundo para mí. Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy. Me vengaré de las malvadas fuerzas que destruyeron mi lugar de trabajo y arruinaron mi estilo de vida.

VÍNCULOS

Mataría para adquirir un título de nobleza.

DEFECTOS

Humano:

- Ingenioso
- Hábil
- Versátil

Mago Nivel 7:

- Académico
- Adepto de los Rituales
- Adivino Avezado
- Competencias
- Experto de Adivinación
- Lanzamiento de Conjuros
- Libro de Conjuros
- Mejora de Característica
- Memorizar Conjuros
- Presagio

- Recuperación Arcana: un uso de Recuperación Arcana al día.

Dotes:

- Iniciado en la Magia (Druida)
- Habilidadoso
- Toque Feérico

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas
- Herramientas de artesano, Herramientas de cartógrafo, Suministros de alquimista, Suministros de calígrafo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Ingenioso:** Ganas Inspiración Heroica cada vez que completes un descanso largo.
- ▶ **Hábil:** Obtienes competencia en dos habilidades de tu elección.
- ▶ **Versátil:** obtienes dos Dotes de origen de tu elección.
- ▶ **Iniciado en la Magia (Druida):** obtienes los siguientes beneficios: Dos Trucos. Aprendes dos trucos de druida de tu elección. La aptitud mágica para lanzar los conjuros aprendidos mediante esta dote es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (escoge al seleccionar esta dote) Conjuro de Nivel 1. Escoge un conjuro de nivel 1 de la ...
- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades, así como dos herramientas de tu elección.
- ▶ **Toque Feérico:** Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Magia Feérica. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección...
- ▶ **Académico:** Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otros campos. Elige dos de las siguientes habilidades en las que seas competente: Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Naturaleza, Perspicacia o Religión. Ganas pericia en las habilidades escogidas.
- ▶ **Adepto de los Rituales:** Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de mago que figuren en tu libro de conjuros y que estén marcados como "ritual". No necesitas tener preparados estos conjuros.
- ▶ **Adivino Avezado:** A partir de nivel 6, lanzar conjuros de adivinación te resulta tan fácil que solo requiere una pequeña parte de tus esfuerzos. Cuando lanzas un conjuro de adivinación de nivel 2 o más empleando un espacio de conjuro, recuperarás otro espacio de conjuro ya gastado. El espacio recuperado debe ser de n...
- ▶ **Competencias:** Como mago, obtienes las siguientes competencias. Armadura: ninguna. Armas: armas sencillas. Herramientas: suministros de calígrafo. Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría. Habilidades: escoge dos entre Conocimiento Arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Perspicacia y ...
- ▶ **Experto de Adivinación:** A partir del momento en el que eliges esta escuela, a nivel 3, añades dos conjuro de mago de nivel no más alto que dos que pertenezcan a la escuela de adivinación a tu libro de conjuros sin coste. Además, cada vez que obtengas acceso a un nuevo nivel de espacio de conjuro en esta clase, puedes a...
- ▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Como estudioso de la magia arcana que eres, posees un libro de conjuros que muestra los primeros destellos de tu verdadero poder. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de mago. Podrás elegir más trucos de mago cuando llegues a niveles más a...
- ▶ **Libro de Conjuros:** Tu aprendizaje como mago culminó en la creación de un libro único: tu libro de hechizos. Es un objeto diminuto que pesa 3 libras, contiene 100 páginas y solo puede ser leído por ti o por alguien que lance el conjuro Identificar. El libro contiene los conjuros de nivel 7+ que conoces. A nivel 1 ...
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, 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.
- ▶ **Memorizar Conjuros:** A nivel 5 aprendes a memorizar conjuros tras estudiar tu libro de conjuros. Cuando finalizas un descanso corto puedes reemplazar tantos conjuros de nivel 1 o más que tengas preparados como tu modificador por Inteligencia por otros conjuros de nivel 1 o superior.
- ▶ **Presagio:** A partir de nivel 3, cuando eliges esta escuela, empiezas a vislumbrar retazos del futuro en los límites de tu percepción. Después de terminar un descanso largo, tirar 3d20 y apunta los resultados obtenidos. Puedes sustituir cualquier tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de característica...
- ▶ **Recuperación Arcana:** Has aprendido a recuperar parte de tus energías mágicas estudiando tu libro de conjuros. Una vez por día, tras finalizar un descanso corto, puedes elegir espacios de conjuros gastados y recuperarlos. La suma de niveles de estos espacios de conjuro debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel ...

- Un uso de Recuperación Arcana al día.

Micheilla "Mika" Avadonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Fabula

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--|--|---------------|--------------------|--------------------------|----------|---------|
| | 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>Salpicadura ácida</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | 60 pies | V, S |
| Lanzas una burbuja de ácido que explota en un punto del alcance en una esfera de 5 pies de radio. Las criaturas dentro del alcance deberán tener éxito en una TS de Destreza o sufrirán 1d6 puntos de daño ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6). | | | | | | |
| | Truco <u>Shillelagh</u> | Transmutación | 1 acción adicional | 1 minuto | Toque | V, S, M |
| La madera de un garrote o un bastón que empuñas queda imbuida con el poder de la naturaleza. Puedes usar tu aptitud mágica en vez de tu Fuerza para las tiradas de ataque y daño al utilizar esta arma, y su dado de daño pasa a ser 1d8. El arma causará daño de fuerza o del tipo normal del arma. | | | | | | |
| | Truco <u>Voluta estelar</u> | Evocación | 1 acción | | 60 pies | V, S |
| Arrojás una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz una tirada de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu próximo emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible. | | | | | | |
| <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>Identificar</u> | Adivinación | 1 minuto (ritual) | Instantáneo | Toque | V, S, M |
| Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Palabra de curación</u> | Evocación | 1 acción adicional | Instantáneo | 60 pies | V |
| Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Clavo mental</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 hora | 120 pies | S |
| Un objetivo a 120 pies que puedas ver deberá hacer una TS de Sabiduría, sufriendo 4d8 de daño de psíquico si falla o la mitad de la supera. Mientras el conjuro dure, conocés la ubicación del objetivo y no podrá esconderse de ti ni beneficiarse de ser invisible. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Detectar pensamientos</u> | Adivinación | 1 acción | Concentración 1 minuto | Personal | V, S, M |
| Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Moneda resplandeciente de Jim</u> | Encantamiento | 1 acción | 1 minuto | 60 pies | S, M |
| Cuando usas este conjuro, lanzas la moneda que es el componente material del conjuro a cualquier lugar dentro del alcance. La moneda se enciende como si estuviera bajo el efecto de un conjuro de luz. Cada criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies de la moneda debe tener éxito en una salvac... | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Paso brumoso</u> | Conjuración | 1 acción adicional | Instantáneo | Personal | V |
| Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 3 <u>Imponer maldición</u> | Nigromancia | 1 acción | Concentración 1 minuto | Toque | V, S |
| Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 3 <u>Meteoritos diminutos de Melf</u> | Evocación | 1 acción | Concentración 10 minutos | Personal | V, S, M |
| Invocas 6 meteoritos, al lanzar el conjuro o como acción adicional puedes lanzar hasta 2 a 120 pies de ti. Las criaturas a 5 pies o menos del punto donde el meteorito estalla deben realizar una TS de Destreza. Sufrirán 3d6 de daño de fuego por meteorito si fallan la tirada o la mitad si la superan. | | | | | | |

Micheilla "Mika" Avadonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

| | | | | | | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|
| NIVEL 1 | NIVEL 2 | NIVEL 3 | NIVEL 4 | NIVEL 5 | NIVEL 6 | NIVEL 7 | NIVEL 8 | NIVEL 9 | CONJUROS | TRUCOS |
| 4 | 3 | 3 | 1 | | | | | | 11 | 4 |
| OOOO | OOO | OOO | O | | | | | | CONOCIDOS | CONOCIDOS |

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--|------------------------------------|---------------|--------------------|--------------------------|----------|---------|
| | Truco <u>Burra dañina</u> | Encantamiento | 1 acción | Instantáneo | 60 pies | V |
| Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d6 puntos de daño psíquico y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6). | | | | | | |
| | Truco <u>Guía</u> | Adivinación | 1 acción | Concentración 1 minuto | Toque | V, S |
| Tocas a una criatura voluntaria y escoges una habilidad o herramienta. Hasta que el conjuro finalice, la criatura añade 1d4 a cualquier prueba de característica usando la habilidad o herramienta escogida. | | | | | | |
| | 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>Prestidigitación</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>Rayo de escarcha</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | 60 pies | V, S |
| 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). | | | | | | |
| | 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>Resistencia</u> | Abjuración | 1 acción | Concentración 1 minuto | Toque | V, S |
| Cuando tú o una criatura situada a 10 pies o menos de ti falle una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para añadir 1d4 a la tirada, lo que puede convertirla en un éxito. | | | | | | |
| | Truco <u>Shillelagh</u> | Transmutación | 1 acción adicional | 1 minuto | Toque | V, S, M |
| La madera de un garrote o un bastón que empuñas queda imbuida con el poder de la naturaleza. Puedes usar tu aptitud mágica en vez de tu Fuerza para las tiradas de ataque y daño al utilizar esta arma, y su dado de daño pasa a ser 1d8. El arma causará daño de fuerza o del tipo normal del arma. | | | | | | |
| | Truco <u>Tañido de los muertos</u> | Nigromancia | 1 acción | Instantáneo | 60 pies | V, S |
| Una criatura a 60 pies deberá tener éxito en una TS de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno de sus puntos de golpe, en vez de 1d8 recibirá 1d12 de daño necrótico. El daño relámpago aumenta a nivel 5 (2d8 o 2d12), nivel 11 (3d8 o 3d12) y nivel 17 (4d8 o 4d12). | | | | | | |
| | Truco <u>Voluta estelar</u> | Evocación | 1 acción | | 60 pies | V, S |
| Arrojas una mota de luz contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz una tirada de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 de daño radiante y, hasta el final de tu próximo turno emite luz tenue en un radio de 10 pies y no puede beneficiarse del estado invisible. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Absorber elementos</u> | Abjuración | 1 reacción | 1 asalto | Personal | S |
| Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste y el conjuro terminará. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Armadura de mago</u> | Abjuración | 1 acción | 8 horas | Toque | V, S, M |
| Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Curar heridas</u> | Abjuración | 1 acción | Instantáneo | Toque | V, S |
| Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica. | | | | | | |
| <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>Dormir</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | 60 pies | V, S, M |
| Cada criatura de tu elección en una esfera de 5 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará incapacitado hasta el final de su próximo turno, deberá repetir la tirada de salvación, si falla, quedará inconsciente. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Encontrar familiar</u> | Conjuración | 1 hora (ritual) | Instantáneo | 10 pies | V, S, M |
| Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente. | | | | | | |
| <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 <i>Proyectil mágico</i> . | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Misiles mágicos de vlm</u> | Evocación | 1 acción | Instantáneo | 120 pies | V, S, M |
| Creas tres dardos de fuerza mágica retorcidos, silbantes, hiperalérgicos y sin gluten. Cada dardo apunta a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia para cada misil. Con un impacto, un misil inflige 2d4 de daño de fuerza a su objetivo. S... | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Palabra de curación</u> | Evocación | 1 acción adicional | Instantáneo | 60 pies | V |
| Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Pérdición</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | 30 pies | V, S, M |
| Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Calmar emociones</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | Personal | V, S |
| Reprimas emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Dulce descanso</u> | Nigromancia | 1 acción (ritual) | 10 días | Toque | V, S, M |
| Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida. | | | | | | |

Micheilla "Mika" Avadonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

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

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

11

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--|----------------------------------|---------------|--------------------|------------------------|----------|---------|
| <input type="checkbox"/> 2 | Látigo mental de Tasha | Encantamiento | 1 acción | 1 asalto | 90 pies | V |
| Atacas con un látigo psíquico a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo tiene que hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si la falla, recibirá 3d6 de daño psíquico y no podrá llevar a cabo ninguna reacción hasta el final de su siguiente turno. Además, en su siguiente t... | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 2 | Paso brumoso | Conjuración | 1 acción adicional | Instantáneo | Personal | V |
| Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 2 | Sordera / Ceguera | Nigromancia | 1 acción | 1 minuto | 30 pies | V |
| Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 2 | Sujeción de tierra de Maximilian | Transmutación | 1 acción adicional | Concentración 1 minuto | 30 pies | V, S, M |
| Como acción adicional puedes escoger una criatura a 30 pies que deberá hacer una TS de Fuerza. Si la falla, sufrirá 2d6 de daño contundente y estará apresada hasta que el conjuro finalice. Como acción adicional para ordenar a la mano que atrape a una criatura diferente o que se mueva. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 3 | Acelerar | Transmutación | 1 acción | Concentración 1 minuto | 30 pies | V, S, M |
| La velocidad del objetivo se duplica, gana un bonificador de +2 a su CA, tiene ventaja en las TS de Destreza y consigue una acción en cada uno de sus turnos. Solo puede usar esta acción para llevar a cabo un acción de atacar (solo un ataque), correr, destrabarse, esconderse o utilizar. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 3 | Contratechizo | Abjuración | 1 reacción | Instantáneo | 60 pies | S |
| Intentas interrumpir a una criatura mientras lanza un conjuro. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, el conjuro se disipa y no tiene efecto y la acción, acción adicional o reacción utilizada para lanzarlo se pierde. Si el conjuro fue lanzado gastando un espa... | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 3 | Imponer maldición | Nigromancia | 1 acción | Concentración 1 minuto | Toque | V, S |
| Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 3 | Rodeado de enemigos | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | 120 pies | V, S |
| Una criatura a 120 pies debe superar una TS de Inteligencia, es inmune si no puede ser asustada, si falla no distinguirá entre aliados y enemigos, podrá repetirla si recibe daño y finaliza si tiene éxito. El objetivo debe elegir al azar al objetivo de sus ataques o conjuros. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 4 | Adivinación | Adivinación | 1 acción | Instantáneo | Personal | V, S, M |
| Este conjuro te pone en contacto con un dios o sus sirvientes. Puedes hacer una pregunta sobre un objetivo, un suceso o una actividad específicos que ocurra en los próximos 7 días. Tu DM te dará un respuesta verdadera, que puede ser en forma de frase corta o una rima críptica. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> 4 | Fulgor nauseabundo | Evocación | 1 acción | Concentración 1 minuto | 120 pies | V, S |
| Creas una esfera de 30 pies de radio. Mientras dure el conjuro las personas en el área deben superar una TS de Constitución o sufrir 4d10 de daño radiante, sufrir un nivel de cansancio y emitirá una luz tenue de color verde en un radio de 5 pies. Las criaturas que brillen no pueden ser invisibles. | | | | | | |