



Niu Feng

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Enano de las montañas

ESPECIE

El enano de ascendencia ... Kingouranos

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-2

7

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-2

7

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

9

CA

-1

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 106

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio. Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral) Autosuperación. La meta de una vida de estudio es la mejora de uno mismo. (Cualquiera)

IDEALES

Es mi deber de proteger a mis alumnos. He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

VÍNCULOS

Paso por alto soluciones obvias a favor de las complicadas.

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera  
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de navegante, Honda, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

Enano, común, idioma oriental, ogro, elfico y gnomo.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Enano de las montañas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Hechicero Nivel 1:

- Mareas de caos
- oleada de magia salvaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

Niu Feng

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un enano como cualquier otro, pero particularmente barrigón... ¿y sin una barba? ¿qué?

APARIENCIA



APARIENCIA

Nunca se casó.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

No hay mucho que decir de él, creció en oriente en el seno de una familia de enanos que migraron hacia estas tierras un siglo atrás con el fin de encontrar una mejor vida. Se interesó por la magia a una corta edad y recibió esta capacidad de parte de su maestro, un individuo taciturno que no ha vuelto a ver desde su adolescencia. Actualmente se dedica a enseñar a las futuras generaciones en una academia, quiere pasar el resto de su vida en paz.

► Visión en la oscuridad: 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.

► Fortaleza enana: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

► Afinidad con la piedra: Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► Velocidad enana: Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

► 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...

RASGOS

Niu Feng

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

8

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

0

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 2 00	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 2 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu 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>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.					
<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>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.					