

LIMBO

Reinier C. Hills

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice 20, Mago 6, Ferrom. Noble | Político | Revolucion. Mys

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

Humano (alternativo)

Neutral bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-3

4

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

-3

5

INTELIGENCIA

+10

30

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+5

20

- Fuerza -3
- Destreza +1
- Constitución +6
- Inteligencia +19
- Sabiduría +2
- Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
- Arcanos +28
- Atletismo -3
- Engañar +14
- Historia +10
- Interpretación +5
- Intimidar +5
- Investigación +28
- Juego de Manos +1
- Medicina +2
- Naturaleza +10
- Percepción +2
- Perspicacia +11
- Persuasión +23
- Religión +10
- Sigilo +1
- Supervivencia +14
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+9

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+1

INICIATIVA

15

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 50

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 32d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Pistola 7.62mm	+19	1d6 +1 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Coraza de Rompepiedras CA 14
- Herramientas de herrero
- Herramienta Multiusos +3
- herramientas mecánicas
- Munición 7.62 mm
- **MOCHILA**

Arc [Encantamiento] x10
 Arc [Necromancia] x10
 Arc [Transmutación] x10
 Arc [Adivinación] x10
 Anillo de compromiso x10
 Tarjetero [Tarjeta de crédito negra, débito blanca y crédito azul]
 Estuche de maquillaje
 Celular XIV [Con chip de oz]
 Una hoja de papel

POSESIONES

Laptop
 Terrenos Hills en Rasgar
 ID [oficial]
 ID [Falsa: Emet Seich Dent]
 Llaves digitales de Mansión Hills

EQUIPO

A pesar de mi noble linaje, no me pongo por encima de los demás. Todos tenemos la misma sangre. Haré todo por la familia que me acogió.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Se me debe respeto por mi posición, pero al igual a todas las personas, independientemente de su posición merecen ser tratadas con dignidad. Enfrentaré cualquier desafío para ganarme la aprobación de mi familia.

IDEALES

Morgan: Mejor amigo Rem: Mejor amiga Dieta: Amigas/Rivales Pilo: Mascota compartida Wil: Hermane del alma Kat: Hermana del alma Rivers: Figura paterna/Mejor amigo

VÍNCULOS

Reencoroso. Cuando llego a escuchar insultos y amenazas me enfado rápidamente.

DEFECTOS

Artifice Nivel 20:

- Alma de Artifice
- Anillo de Recarga de Conjuros
- Arma Mejorada +2 a las tiradas de ataque y daño
- Arma Silenciosa
- Armadura Arcana
- Armadura Perfeccionada
- Armadura Resistente
- Arreglos Mágicos
- Ataque Adicional
- Conjuros de Armero
- Defensa Mejorada +2 CA
- Despejantes
- Destello de genio
- Especialista en objetos Mágicos: Maestro de los objetos Mágicos
- Herramientas del oficio
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 12 // objetos imbuidos: 6
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Modelos de Armadura
- Modificaciones de Armadura
- objeto Guardaconjuros
- Pericia con Herramientas
- Replicar objeto mágico: Gema de visión
- Replicar objeto mágico: Medallón de los pensamientos
- Tiro de Repetición

Mago Nivel 6:

- Alquimia menor
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la transmutación
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Piedra del transmutador
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Ferromántico Nivel 6:

- Competencias multiclase
- Derribo
- Desarme a distancia
- Escudo ferromántico

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
 - Cimitarra, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de herrero, Herramientas de joyero, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Herramientas de manitas

Idiomas:

Común | Lenguaje Profundo | Infernal | Infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

*** Único heredero de la afamada familia Hills dueña de las minas de arc alrededor de todo Móbilon. Luego de un "trágico" accidente en la mansión Hills que terminó en fuego Reinier subió a ser la cabeza insigne de la casa del león negro.

La vida o el destino (al menos eso es lo que él creía) le llevó junto a quien fue su mejor amigo de la infancia (Alván) a bajar a la parte inhóspita de Rasgar, la infraciudad, donde conoció a un grupo muy peculiar que primeramente etiquetó de criminales sin más pero hoy en día son la familia que siempre soñó y nunca tuvo de pequeño.

Pese a los golpes que la vida le ha dado se mantiene firme en búsqueda de recuperar lo que alguna vez

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Personalidad poderosa:** Tu presencia nunca pasa desapercibida, y la fuerza de tu personalidad hace que los demás pierdan el foco en su propio juego social. Pocas veces, los poderes y otros efectos anulan su fuerza de voluntad. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de...

► **Tirador de primera:** No tienes desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia a alcance largo. Tus ataques con armas a distancia ignoran las coberturas media y tres cuartos. Con un arma a distancia y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.

► **Vuelo artificial:** Cuando obtienes esta dote, aumentas tu cuerpo con propulsores, unidades antigraavedad o alas biológicas que proporcionan usted con la capacidad de volar. Ganas una velocidad de vuelo de 25 pies. Tienes ventaja con tiradas relacionadas para mantener tu vuelo, cuando sales por primera vez del alc...

► **Arcanista:** Has estudiado las artes arcanas en profundidad para desentrañar sus más complejos secretos.

► **Diplomático:** Dominas el arte de la diplomacia, obteniendo los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con la habilidad Persuasión. Si ya eres competente con la habilidad, agréga el doble de tu bono de competencia a las pruebas que hagas con est...

► **Artillero:** Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la Dungeon Master's guide). Ignoras la propiedad "recarga" de...

► **Un Paso Adelante:** Eres veloz y listo; no sólo puedes predecir los movimientos de tus enemigos, sino que también puedes actuar en consecuencia.

► **Retirada Evasiva:** Has aprendido a moverse y reaccionar rápidamente para salir del peligro, obteniendo las siguientes habilidades: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20, cuando ocupes tu acción para esquivar y un oponente falle un ataque cuerpo a cuerpo contra ti puedes usar tu reacción p...

► **Alma de Artífice:** Has desarrollado una conexión mística con tus objetos mágicos, a los que puedes recurrir para que te protejan. Recibes un bonificador de +1 en todas las tiradas de salvación por cada objeto mágico con el que estés sintonizado en ese momento. Si tus puntos de golpe se reducen a 0, pero no mueres...

► **Anillo de Recarga de Conjuros:** Objeto un anillo (requiere sintonización) Mientras lleve este anillo, la criatura puede recuperar un espacio de conjuro gastado como acción. El espacio recuperado puede ser de nivel 3 o inferior. Una vez utilizado, el anillo no puede volver a usarse hasta el siguiente amanecer.

► **Arma Mejorada:** Objeto: un arma sencila o marcial Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.

- +2 a las tiradas de ataque y daño

► **Arma Silenciosa:** Objeto un arma a distancia simple o marcial Este arma mágica otorga un bono de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella. Cuando el portador está oculto de una criatura y la falla con un ataque a distancia realizado con esta arma, hacer el ataque no revela la posición del portador.

► **Armadura Arcana:** Gracias a tus actividades con la metalurgia, las armaduras han llegado a ser un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que lleves puesta en Armadura Arcana, siempre que tengas a mano herramientas de herrero. Obtienes los siguientes beneficios mientras la lleves puesta...

► **Armadura Perfeccionada:** Tu Armadura Arcana consigue beneficios adicionales en función del modelo, tal y como se explica a continuación. Guardián. Cuando una criatura Enorme o más pequeña que puedas ver termine su turno a 30 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para obligar mágicamente a esa criatura a realizar...

► **Armadura Resistente:** Objeto: una armadura (requiere sintonización) Mientras lleve esta armadura, una criatura tendrá resistencia a uno de los siguientes tipos de daño, el cual eliges al aplicar la infusión al objeto: ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago, necrótico, veneno, psíquico, radiante o trueno.

► **Atregos Mágicos:** Has aprendido a inyectar una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta característica, tienes que tener a mano herramientas de ladrón o de artesano. Después, toca un objeto no mágico Diminuto como acción y otórgale una de las siguientes propiedades mágicas a tu elección: El objeto emi...

► **Ataque Adicional:** Cuando lleves a cabo la acción de Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.

► **Conjuros de Armero:** Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de armero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que preparas.

► **Defensa Mejorada:** Objeto: una armadura o un escudo Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras lleve (si es una armadura) o porta (si es un escudo) el objeto con la infusión. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.

- +2 CA

► **Despejamiento:** Objeto: una armadura o una túnica El objeto imbuido puede enviar una descarga a su portador que le permitirá centrar su mente. El objeto tiene 4 cargas. Si el portador falla una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un conjuro, puede usar su reacción para gastar 1...

► **Destello de Genio:** Has obtenido la capacidad de encontrar soluciones cuando estás bajo presión. Cuando tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti haga una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes emplear tu reacción para añadir tu modificador por inteligencia a la tirada. Puedes usa...

► **Especialista en objetos mágicos:** Has logrado un profundo conocimiento de cómo utilizar y crear objetos mágicos.

- Maestro de los objetos mágicos

► **Herramientas del Oficio:** obtienes competencia con armaduras pesadas. También obtienes competencia con herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia con herramientas, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 3 OOO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8 1 O	NIVEL 9 1 O
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						
<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"/>	4 <u>Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o frío, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.						
<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>Muro de fuerza</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Un muro de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Flotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar compuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Bloquea el Plano Etéreo. Es inmune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Pasamuros</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	30 pies	V, S, M
En un punto que elijas y que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance aparece un pasaje que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 5 pies de ancho, 8 pies de alto y 20 pies de profundidad.						

Reinier C. Hills

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

27

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+19

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 3 OOO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8 1 O	NIVEL 9 1 O	CONJUROS 20 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						
<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"/>	4 <u>Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.						
<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>Muro de fuerza</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Un muro de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Flotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar compuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Bloquea el Plano Etéreo. Es inmune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Pasamuros</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	30 pies	V, S, M
En un punto que elijas y que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance aparece un pasaje que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 5 pies de ancho, 8 pies de alto y 20 pies de profundidad.						

Reinier C. Hills

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

27

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+19

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 3 OOO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8 1 O	NIVEL 9 1 O	CONJUROS 16 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						
<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"/>	4 <u>Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.						
<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>Muro de fuerza</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Un muro de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Flotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar compuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Bloquea el Plano Etéreo. Es inmune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Pasamuros</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	30 pies	V, S, M
En un punto que elijas y que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance aparece un pasaje que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 5 pies de ancho, 8 pies de alto y 20 pies de profundidad.						

Reinier C. Hills

NOMBRE DEL PERSONAJE

Escuela de Magia

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

27

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+19

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						
<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"/>	4 <u>Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.						
<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>Muro de fuerza</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Un muro de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Flotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar compuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Bloquea el Plano Etéreo. Es inmune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Pasamuros</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	30 pies	V, S, M
En un punto que elijas y que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance aparece un pasaje que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 5 pies de ancho, 8 pies de alto y 20 pies de profundidad.						