



Paltero Rework

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 9

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Vicent Yugia

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

limonxito

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

+5

20

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución +6
- Inteligencia 0
- Sabiduría 0
- Carisma +9

**HABILIDADES**

- Acrobacias +6
- Arcanos +6
- Atletismo 0
- Engañar +5
- Historia 0
- Interpretación +5
- Intimidar +11
- Investigación +6
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia +4
- Persuasión +7
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

**INSPIRACIÓN**

4

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+4

17 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 56

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 9d6

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

**DADOS DE GOLPE**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Guantes de chisp.	+7	
Martin, el Peluche...	+10	
Aristoteles	+11	
Ballesta ligera	+6	1d8 +2 perforante
Arma Improvisad...	+3	
Daga	+6	1d4 +2 perforante
Daga	+6	1d4 +2 perforante
Estoque	+2	1d8 +2 perforante
Tomo Remanénti...	+10	5d10
Oscilador del Cao..	+10	

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

**Idiomas:**

- Comun, infernal, celestial, Primordial

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- Túnica ETT CA 12
- Paquete de explorador
- Relicario vahlok
- Laúd
- ventisca helada
- Placa de Rango...¿?
- vahlok - Pupilas
- 0 Pendientes Plateados - Rango D
- 0 Pendientes Plateados - Rango C
- 0 Pendientes Plateados - Rango B

**Ficha de inventario Equipamiento**

- 20 virotes
- 90 botellas de aceite
- Libro
- Arma espiritual (Pergamino)
- santuario (Pergamino)
- Armadura de Mago (Pergamino)
- Absorber elementos x1 (pergamino)
- Curar Heridas x1 (pergamino)
- Saeta guiada x4 (pergamino)
- Escudo x3 (pergamino)
- Pergamino Palabra de Curacion en masa x5
- Pergamino Palabra de curacion x1

**EQUIPO**

No confío en los seres divinos. No hablo de aquello que me atormenta. Prefiero no cargar a otros con mi maldición.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Soy un monstruo que destruye a otros monstruos y a cualquier cosa que se ponga en mi camino.

**IDEALES**

Maldijeron mi alma por la eternidad debido a ser el remanente del avatar de un dios el cual no se interesa por la humanidad.

**VÍNCULOS**

Hablo con espíritus que nadie más puede ver.

**DEFECTOS**

**Hechicero Nivel 9**

- Conjuro acelerado
- Conjuro sutil
- Crear espacios de conjuro
- Curación Mejorada
- Favorecido por los Dioses
- Fuente de magia
- Magia Divina
- Recuperar puntos de hechicería

**Dotes:**

- Adepto Sobrenatural

**Rasgos personalizados:**

- Efectos secundarios
- Sonido Blanco
- Llamada al Caos
- Sirviente vampiro
- Conjuro Transmutado (Tasha)
- Conjuro Buscador (Tasha)
- Regla de Tasha, Hechicería versatil

**RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

\*yo...soy un heroe?\*

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Adepto Sobrenatural** gracias al estudio de conocimientos ocultos, has liberado un poder sobrenatural en tu interior aprendes una opción de invocación Sobrenatural de tu elección de la clase brujo. Si la invocación tiene requisitos de cualquier tipo, solo podrás elegirla si eres un brujo que los cumpla. Siempre que ...
- ▶ **Conjuro acelerado** Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.
- ▶ **Conjuro sutil** Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para poder lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos.
- ▶ **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.
- ▶ **Curación Mejorada** Cuando tú o un aliado situado a 5 pies o menos de ti haga una tirada para determinar cuántos puntos de golpe recupera un conjuro, puedes utilizar 1 punto de hechicería para volver a tirar cualquier número de esos dados, siempre que no estés incapacitado. Solo puedes usar este rasgo una vez por turno.
- ▶ **Favorecido por los Dioses** Si fallas una tirada de salvación o tirada de ataque, puedes lanzar 2d4 y añadirlos al total, posiblemente cambiando el resultado. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo.
- ▶ **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.
- ▶ **Magia Divina** Cuando tu rasgo Lanzamiento de Conjuros te permite reemplazar un truco o conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de clérigo o de la lista de conjuros de hechicero.
- ▶ **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.
- ▶ **Efectos secundarios** La Deuda fue Pagada
- ▶ **Sonido Blanco** Por algún extraño motivo, tu cabeza está en calma, reproduciendo una curiosa canción una y otra y otra y otra vez.
- ▶ **Llamada al Caos** Parece que Tu vida está en un momento delicado no?, bueno ya que ahora me vez necesito que trabajes para mi. Buscar ciertos objetos de mi conveniencia. ¿Aceptas o decides irte para el otro?
- ▶ **Sirviente Vampiro** shadowpapus al ataque de nuevo
- ▶ **Conjuro Transmutado (Tasha)** Cuando lances un conjuro que inflija un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos indicados: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno y trueno.
- ▶ **Conjuro Buscador (Tasha)** Si realizas una tirada de ataque para un conjuro y fallas, puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado. Puedes usar Conjuro Buscador aunque ya hayas empleado una opción diferente de Metamagia durante el lanzamiento del conjuro.
- ▶ **Regla de Tasha, Hechicería versatil**

RASGOS

Palero Rework

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sheal Cuarzs

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+9

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
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
<p>Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Señal de esperanza</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
<p>Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
<p>El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.</p>						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 1 O	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 10 CONOCIDOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
	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 disparar 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>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el 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>Prestigigitación</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.						
<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.						
<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 <u>Proyectil mágico</u> .						
<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 puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.						
<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>Contratechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Ralentizar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Hasta 6 criaturas en un cubo de 40 pies deben superar una TS de Sabiduría (y al final de su turno para terminar el efecto) o quedar afectados. Su velocidad se divide por dos y recibe -2 a la CA y a las TS de Destreza. No tiene reacciones y sólo puede una acción, una adicional o un único ataque.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardia contra la muerte</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.						
<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>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.						