



Nisheen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Infernal

ESPECIE

Hechicero 3

CLASE Y NIVEL

Comerciante

TRASFONDO

3
NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

11

FUERZA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

16

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

26

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d6

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

0 +5 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +6 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Bastón canalizador	+1	1d6 -1 cont.	Equipo de aventurero, Foco arcano, Foco druidico, Maestría: Derribar, versátil

EQUIPO

- Monedas
- Herramientas de Navegante
- Ropas de viaje
- Bolsa
- Bolsa

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Infernal:
- Visión en la oscuridad
 - Presencia sobrenatural
 - Infernal
- Hechicero Nivel 3:
- Conjuro acelerado
 - Conjuro transmutado
 - Conjuros psiónicos
 - Fuente de magia: 3 puntos de hechicería
 - Habla telepática
 - Hechicería innata
- Dotes:
- Afortunado

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☐ +3 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☐ -1 Atletismo | ☐ 0 Naturaleza |
| ☒ +2 Conoc. Arcano | ☐ +1 Percepción |
| ☐ +4 Engaño | ☒ +3 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☒ +6 Persuasión |
| ☐ +4 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☐ +4 Intimidación | ☐ +3 Sigilo |
| ☐ 0 Investigación | ☐ +1 Supervivencia |
| ☐ +3 Juego de Manos | ☒ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Competencias:
- Armas sencillas
- Idiomas:
- Commun; Enano; Elfo

Nisheen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es un Tiefling de piel azul violácea y mirada intensa, marcada por unos brillantes ojos rojos. Su cabello oscuro, de tonos púrpura, se alza de forma salvaje sobre su rostro, enmarcado por un gran cuerno curvado y otro parcialmente roto. Intrincados tatuajes arcáicos recorren su rostro, cuello y torso, revelando una conexión profunda con fuerzas sobrenaturales. Viste un elegante abrigo púrpura decorado con símbolos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Nisheen nació en una ciudad portuaria donde el comercio era el verdadero idioma. Desde muy joven aprendió que todo tenía un precio: una espada, un secreto, un mapa... incluso un favor. Ser un tiefling nunca le resultó sencillo, pero comprendió pronto que aquello que otros consideraban una marca de inferioridad podía convertirse en una ventaja. Su aspecto llamaba la atención y con el tiempo, aprendió a utilizar las miradas ajenas en su beneficio.

A los dieciséis años comenzó a trabajar para una pequeña casa comercial. Allí descubrió que tenía un talento extraordinario para negociar. Sabía escuchar, detectar las necesidades de los demás y, sobre todo, descubrir cuándo alguien estaba ocultando algo. En pocos años pasó de transportar mercancías a encargarse de tratos que otros comerciantes consideraban demasiado delicados.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- **Presencia sobrenatural:** Conoces el truco taumaturgia. Cuando lo lances con este atributo, el conjuro utiliza la misma aptitud mágica que la de tu atributo Legado infernal.
- **Infernal:** Tienes resistencia al daño de fuego. También conoces el truco descarga de fuego. A nivel 3 aprendes el conjuro Represión infernal y a nivel 5 oscuridad.
- **Afortunado:** Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos para darte ventaja (1 punto) o dar Desventaja a una criatura que ataque contra ti (1 punto). Recuperas los puntos gastados tras un descanso largo.
- **Conjuro acelerado:** Puedes gastar 2 puntos de hechicería para convertir el lanzamiento de un conjuro de acción en una acción adicional. No se puede usar si ya lanzaste un conjuro de nivel 1 o superior en el turno, ni lanzar otro de nivel 1 o superior después.
- **Conjuro transmutado:** Puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar el tipo de daño de un conjuro a ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno.
- **Conjuros psíquicos:** A medida que ganas niveles obtienes los siguientes conjuros: Brazos de Hadar, calmar emociones, detectar pensamientos, fragmento mental, susurros discordantes, hambre de Hadar, recado, invocar aberración, tentáculos negros de Evard, enlace telepático de Rary, telequinesis.
- **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.
 - 3 puntos de hechicería
- **Haba telepática:** Puedes conectar telepáticamente con una criatura visible a 9 metros. Ambos se comunican en un idioma compartido mientras estén dentro de 1,5 km x tu modificador de Carisma (mín. 1,5 km). Dura minutos iguales a tu nivel de hechicero y acaba si enlazas con otra criatura.
- **Hechicería innata:** Como acción adicional durante 1 minuto: CD de conjuros aumenta en 1, ventaja en tiradas de ataques de conjuros de hechicero. Dos veces por descanso largo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Nisheen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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	2								6	4
OOOO	OO								PREPARADOS	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 ataques de oportunidad hasta el principio de su siguiente turno. 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	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste. El daño aumenta en 1d10 en los niveles 5, 11 y 17.							
		Truco <u>Elementalismo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
Controlas los elementos para crear efectos menores: formas toscas de tierra, arena, fuego, humo, niebla o agua (30 cm, 1 h); rocío o taza de agua (1,5 m, 1 min); brisa que agita objetos y cierra puertas sueltas (1,5 m); nube de ascuas y humo perfumado que enciende llamas pequeñas (1,5 m, 1 min); o c							
		Truco <u>Estallido mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Lanzas energía mágica contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño del tipo que elijas: ácido, frío, fuego, psíquico, relámpago, trueno o veneno. Con un 8, lanza un nuevo d8 al daño.							
		Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	18 metros	V
Fragmentas la mente del objetivo que deberá superar una TS INT o recibir 1d6 de daño psíquico y resta 1d4 en la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.							
		Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	3 metros	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>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	9 metros	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.							
☐	1	<u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.							
☐	1	<u>Brazos de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Invocas tentáculos de Hadar en un radio de 3 metros centrado en ti. Las criaturas hacen una TS FUE al fallar sufren 2d6 de daño necrótico y no pueden reaccionar hasta su próximo turno; al superar, reciben la mitad del daño. Aumenta en 1d6 por cada espacio por encima de 1.							
☐	1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.							
☐	1	<u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	27 metros	V, S, M
Lanzas un orbe de energía del tipo que elijas (ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno) contra un objetivo dentro del alcance. Si aciertas, causa 3d8 de daño del tipo elegido. Si dos o más d8 muestran el mismo número, el orbe salta a otro objetivo a 9 metros, repitiendo ataque y daño.							
☐	1	<u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	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 daño de fuerza.							
☐	1	<u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	18 metros	V, S
La criatura que te dañó se envuelve en llamas verdes y hace salvación de Destreza: sufre 2d10 de daño de fuego si falla o la mitad si acierta. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio por encima de 1.							
☐	1	<u>Susurros discordantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura visible dentro del alcance oye una melodía mental discordante. Debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría: si falla, recibe 3d6 de daño psíquico y usa su reacción para alejarse de ti por la ruta más segura; si la supera, recibe solo la mitad del daño.							
☐	2	<u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S
Cada humanoide en un radio de 6 metros hace salvación de CAR. Al fallar, eliges uno: obtiene inmunidad a asustado y hechizado (suprimiendo efectos existentes) o se vuelve indiferente hacia criaturas hostiles elegidas hasta recibir o presenciar daño; al finalizar el conjuro, todo vuelve a la normalidad.							
☐	2	<u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Activas sentir pensamientos (detectas mentes a 9 metros, bloqueado por materiales densos) o leer pensamientos (conoces lo que ocupa la mente de una criatura a 9 metros). Luego puedes sondear más: tirada de Sabiduría; si falla obtienes emociones e ideas clave; si acierta o resiste, el conjuro termina.							
☐	2	<u>Fuerza fantasmal</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Creas una ilusión en la mente de una criatura que ves. Debe hacer una TS INT o creer en un objeto, criatura o fenómeno ilusorio de hasta 3 metros de lado. Puede investigarlo con Inteligencia (Investigación) para descubrir la ilusión. Mientras la crea real, puede recibir 2d8 psíquico.							
☐	2	<u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Hasta que termine el conjuro, ves a las criaturas y objetos que tengan el estado de invisibles como si fueran visibles y puedes ver en el Plano Etéreo. Las criaturas y objetos que haya en él tendrán un aspecto fantasmal.							