



Nyx F

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

Hechicero 3

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

3

NIVEL

2400

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CLASE
ARMADURA

13

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
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

SABIDURÍA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

0 +4 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +6 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Lanza	+2	1d6 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Debilitar, versátil
Daga	+2	1d4 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Paquete de explorador de mazmorras
- Cristal
- Monedas

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:
- Diestro
- Ingenioso
- Versátil
Hechicero Nivel 3:
- Conjuro acelerado
- Conjuro transmutado
- Conjuros psiónicos
- Fuente de magia: 3 puntos de hechicería
- Habla telepática
- Hechicería innata
Dotes:
- Iniciado en la magia
- Iniciado en la magia

HABILIDADES

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

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armas sencillas
Idiomas:
Común, élfico y enano



APARIENCIA

Nacida en una pequeña ciudad construida alrededor de las ruinas de un antiguo templo, desde niña mostró algo extraño cuando sentía emociones intensas, la magia reaccionaba a su alrededor. Ella no poseía una sola fuente de magia. Parecía contener varias y que los poderes ancestrales del templo en algunos momentos nublaban su mente y la guiaban. A los veinte años, acompañó a un grupo de exploradores hasta las ruinas que habían permanecido enterrado durante siglos. Allí encontró un extraño círculo de piedra dividido en cinco símbolos y colocó la mano encima despertando todos sus poderes los cuales cambiaban dependiendo de sus hechizos y sus sentimientos. El ritual destruyó el templo y ella fué única superviviente, ya que una magia negra y oscura se apoderó de ella y lo hizo añicos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **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 entazas 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.

Nyx F

NOMBRE DEL PERSONAJE

Iniciado en la magia

Carisma

CLASE SORTÍLEGA

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

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		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>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Siempre que una criatura haga una tirada de ataque contra ti antes de que el conjuro termine, el atacante restará 1d4 a esa tirada.							
		Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una TS DES o sufrirá 1d8 de daño radiante. No podrá beneficiarse de la cobertura media o tres cuartos en esta tirada. El daño aumenta 1d8 en los niveles 5, 11 y 17.							
		Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	9 metros	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar una acción de magia para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 9 metros cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 5 kg.							
		Truco <u>Tañido por los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Señalas a una criatura a tu alcance y suena una campana funesta cerca de ella. Debe hacer salvación de SAB o recibe 1d8 necrótico; si no tiene todos sus PG, el daño es 1d12.							
☐	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>Saeta guía</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	36 metros	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio superior a 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, elige 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.							

Nyx F

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJURO

+6

BONIF. ATAQUE
CONJURO

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJURO

6

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d6 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 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco Estallido mágico	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 Fragmento mental	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 Prestidigitación	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 Toque helado	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Canaliza un frío sepulcral y haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si impacta, infliges 1d6 de daño necrótico y el objetivo no puede curarse hasta tu próximo turno. El daño aumenta a 2d6 (nivel 5), 3d6 (nivel 11) y 4d6 (nivel 17).						
☐	1 Brazos de Hadar	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 Cuchillo de hielo	Conjuración	1 acción	Instantáneo	18 metros	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo lanzas a un objetivo ataque de conjuro a distancia que inflige 1d6 perforante. Luego explota; el objetivo y criaturas a 1.5 metros deben salvarse de Destreza o recibir 2d6 de daño por frío. El daño de frío aumenta 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 1.						
☐	1 Falsa vida	Nigromancia	1 acción	Instantáneo 1 hora	Personal	V, S, M
obienes 2d4 + 4 puntos de golpe temporales. obtienes 5 puntos de golpe temporales adicionales por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 4.5 metros. Las criaturas todas las criaturas situadas en un cono de 4.5 metros hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. El daño aumenta 1d6 por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 Rayo de hechicería	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d12 (+1d12 por nivel de conjuro por encima de 1) de daño de relámpago, y puedes usar tu acción adicional en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño.						
☐	1 Susurros discordantes	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 Calmar emociones	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 Detectar pensamientos	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 Imagen múltiple	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuanto te acierten una tirada de ataque, lanza 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquier resultado es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el ataque y es destruido. El conjuro acaba si son destruidos los tres.						
☐	2 Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						