

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

20

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +4
- Constitución +5
- Inteligencia +2
- Sabiduría 0
- Carisma +10

HABILIDADES

- Acrobacias +4
- Arcanos +7
- Atletismo 0
- Engañar +5
- Historia +7
- Interpretación +5
- Intimidar +10
- Investigación +2
- Juego de Manos +4
- Medicina 0
- Naturaleza +2
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +10
- Religión +2
- Sigilo +4
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 128

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Juramentada	+9	1d8 +4 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

- Armadura Lemoine CA 14
- Colgante Lemoine CA 2

RASGOS DE PERSONALIDAD

A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre. Si me haces daño, te aplastaré, arruinaré tu nombre y salaré a tus campos.

IDEALES

Poder. Si obtengo más poder, nadie podrá decirme qué hacer. (Maligno)

VÍNCULOS

Mi lealtad a la corona es inquebrantable.

DEFECTOS

Escondo un secreto verdaderamente escandaloso que podría arruinar a mi familia para siempre. Tengo un insaciable apetito por los placeres carnales.

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

RASGOS Y ATRIBUTOS

Hechicero Nivel 8:

- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Fuerza de la tumba
- Ojos de la oscuridad
- Recuperar puntos de hechicería
- Redirigir conjuro
- Sabueso de mal augurio

Guerrero Nivel 8:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Duelo
- Lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Magia de batalla
- Tomar aliento



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Conjuro duplicado:** Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una única criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si es un truco).
- ▶ **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, 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- ▶ **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.
- ▶ **Fuerza de la tumba:** Tu existencia en un estado crepuscular entre la vida y la muerte te hace difícil de vencer. Cuando el daño te reduce a 0 puntos de golpe, puedes hacer una tirada de salvación de Carisma (DC 5 + el daño recibido). En un éxito, en lugar de eso, caes a 1 punto de golpe. No puedes usar este rasgo si ...
- ▶ **Ojos de la oscuridad:** Tienes visión oscura con un alcance de 120 pies. Cuando alcanzas el 3er nivel en esta clase, aprendes el conjuro oscuridad, que no cuenta para la cantidad de conjuros conocidos. Además, puedes lanzarlo gastando 2 puntos de conjuro o gastando una ranura de conjuro. Si lo lanzas con puntos de hech...
- ▶ **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.
- ▶ **Redirigir conjuro:** Si al hacer una tirada de ataque para un hechizo y este falla puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a lanzar todo pero debes usar el resultado de la segunda tirada. Además puedes usar otra metamagia durante el lanzamiento del conjuro.
- ▶ **Sabueso de mal augurio:** obtienes la habilidad de invocar a una criatura aullante de la oscuridad para acosar a tus enemigos. Como acción adicional, puedes gastar 3 puntos de conjuro para invocar mágicamente a un sabueso de mal augurio para atacar a una criatura que puedas ver a 120 pies de ti. El perro utiliza las estad...
- ▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
 - 1 vez / descanso
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
 - 2 ataques
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** obtienes la capacidad de lanzar trucos y conjuros de la lista de conjuros de mago. Tu aptitud mágica es la inteligencia. Según el nivel, algunos de los conjuros conocidos deben ser de abjuración o evocación. Puedes cambiar un conjuro conocido cada vez que subes de nivel.
- ▶ **Ligadura de arma:** A nivel 3 aprendes un ritual que crea un lazo mágico entre ti y un arma. Realizas el ritual a lo largo de 1 hora, que puede transcurrir en un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante todo el ritual, en cuyo final tocas el arma y forjas el lazo. Una vez que te hayas enlazado a un a...
- ▶ **Magia de batalla:** A partir del nivel 7 cuando usas tu acción para lanzar un truco, puedes hacer un ataque con un arma como acción adicional.
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Rhianwen Lemoine

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

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 2 OO	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 9 CONOCIDOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Attracción del relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	15 pies	V
	Creas un látigo imbuido de la energía del relámpago que golpea a una criatura. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza. De lo contrario, será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y justo después, recibirá 1d8 de daño de relámpago si está a 5 pies o menos de ti.					
	Truco <u>Congelación</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Haces que se forme escarcha entumecedora en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, el objetivo recibe 1d6 de daño por frío, y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque.					
	Truco <u>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
	Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.					
	Truco <u>Pie helado</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	30 pies	V, S
	Haces que se forme una escarcha espesa alrededor de los pies de una criatura para inmovilizarla. Elige una criatura que pueda ver dentro del alcance que esté tocando un piso u otra superficie. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar congelada en la superficie.					
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola de frío</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	S
	Un aura de aire frío y una luz azul pálido irradia desde ti hasta una distancia de 30 pies. Esta área se mueve contigo y permanece centrada en ti. Siempre que una criatura dentro del área de este conjuro reciba daño causado por algún conjuro que no sea de fuego, provocará 1d4 de daño de frío extra.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Virates de caos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Arrojás una masa gorrjeante y ondulante de energía caótica a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un golpe, el objetivo recibe 2d8 + 1d6 de daño.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 1d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<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"/>	3 <u>Tormenta de aguanieve</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
	Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Volar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tormenta de hielo</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M
	Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura. Cada criatura en el área debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tiene éxito, la mitad. El daño contundente aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Círculo de teletransportación</u>	Conjuración	1 minuto	1 asalto	10 pies	V, S, M
	Dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo con símbolos que conectan con un círculo permanente de tu elección, cuyos símbolos conoces y en tu mismo plano. Un portal se abre hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en él aparece en el destino inmediatamente.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Cono de frío</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
	Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe superar una TS de Constitución o recibir 8d8 puntos de daño por frío (si tiene éxito, la mitad). Si muere se convierte en una estatua de hielo. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.					

Rhianwen Lemoine

NOMBRE DEL PERSONAJE

Caballero arcano

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

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 2 OO	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 6 CONOCIDOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Explosión sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	180 pies	V, S
Liberas un rayo de poder místico contra una criatura u objeto en rango. Realiza un ataque de conjuro contra el objetivo.						
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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Pico de hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Conjuras una estalagmita helada de 5 pies de altura que brota del suelo en un punto que puedes ver dentro del alcance. Esta estalagmita tiene 3 pies de ancho en la base y se estrecha hasta un punto irregular en la parte superior. Una criatura en el espacio cuando aparece el pico debe realizar una...						
<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"/>	4 <u>Invocar demonio mayor</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Pronuncias palabras desagradables, convocando a un demonio desde el caos del Abismo. Eliges el tipo de demonio, que debe ser uno de clasificación de desafío 5 o inferior, como un demonio de la sombra o un barbigura						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invocar elemental</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu elemental. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el bloque de estadísticas del Espíritu elemental. Cuando lances el conjuro, elige un elemento Aire, Tierra, Fuego o Agua.						