

Hechicero 16

CLASE Y NIVEL

Forastero errante

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Eladrin

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+5

21

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- Fuerza -1
 - Destreza +1
 - Constitución +5
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +2
 - Carisma +10

- HABILIDADES
- Acrobacias +1
 - Arcanos +8
 - Atletismo -1
 - Engañar +5
 - Historia +3
 - Interpretación +5
 - Intimidar +5
 - Investigación +3
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +2
 - Naturaleza +3
 - Percepción +7
 - Perspicacia +7
 - Persuasión +10
 - Religión +3
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 62

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 16d6

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+6	1d6 +1 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acolchada CA 11

EQUIPO

Hago suposiciones distintas a quienes me rodean sobre el espacio personal invadido desprecupadamente el espacio vital ajeno de manera inocente o reacciono a una invasión del mio por ignorancia. Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Abierto. Tengo mucho que aprender de las personas amables que encuentro en mi camino. (Bueno). Suspaz. Debo ir con cuidado, puesto que aquí no soy capaz de distinguir entre amigos y enemigos (¿Cualquiera).

IDEALES

Mientras tenga este símbolo de mi patria, puedo enfrentarme a cualquier infortunio en esta tierra extranjera. Los dioses de mi pueblo son un consuelo tan lejos de casa.

VÍNCULOS

En secreto (o no), estoy convencido de la superioridad de mi cultura respecto a la de esta tierra extranjera. Siento debilidad por los estupefacientes nuevos y otros placeres de este lugar.

DEFECTOS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Juegos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Eladrin

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Linaje Feérico
- Paso Feérico
- Sentidos Agudos
- Trance
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Hechicero Nivel 16

- Caos controlado
- Conjuro acelerado
- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Curvar la suerte
- Fuente de magia
- Mareas de caos
- Oleada de magia salvaje
- Recuperar puntos de hechicería
- Redirigir conjuro

Dotes

- Verano

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide. También se te considera elfo para cualquier requisito o efecto que requiera que seas elfo.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano.
- ▶ **Linaje Feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.
- ▶ **Paso Feérico:** Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio sin ocupar que puedas ver. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo. Cuando alcanzas el nivel 3, tu Pas...
- ▶ **Sentidos Agudos:** Tienes competencia en la habilidad Percepción.
- ▶ **Trance:** No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia. Siempre que termines este trance, puedes cambiar tu estación y puedes ganar dos competencias que no...
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Idiomas:** Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ **Verano:** Inmediatamente después de usar tu Paso Feérico, cada criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies o menos de ti recibirá una cantidad de daño de fuego igual a tu bonificador por competencia.
- ▶ **Caos controlado:** A nivel 14 ganas un mínimo control sobre las oleadas de magia salvaje. Siempre que lances en la tabla de oleada de Magia Salvaje, puedes tirar de nuevo y usar cualquiera de las dos tiradas.
- ▶ **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 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, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- ▶ **Curvar la suerte:** A partir del nivel 6 tienes la capacidad de torcer el destino usando tu magia salvaje. Cuando otra criatura a la que puedas ver realice una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción y gastar 2 puntos de hechicería para lanzar 1d4 y aplicar el res...
- ▶ **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.
- ▶ **Mareas de caos:** A partir del nivel 1 puedes manipular las fuerzas de la probabilidad y del caos para ganar ventaja en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. Una vez hecho esto, necesitas finalizar un descanso prolongado antes de usar este rasgo otra vez. En cualquier momento, antes de r...
- ▶ **Oleada de magia salvaje:** Comenzando cuando eliges este origen en el nivel 1, tus lanzamientos de conjuros pueden desatar oleadas de magia salvaje. Inmediatamente después de que lances un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, el DM puede hacerte tirar un d20. Si sacas un 1, tira en la tabla de oleada de magia salvaj...
- ▶ **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 1d20 pero debes usar el resultado de la segunda tirada. Además puedes usar otra metamagia durante el lanzamiento del conjuro.