

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

-1

9

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☒ Constitución +3
- ☐ Inteligencia +2
- ☐ Sabiduría +4
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +6
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +2
- ☒ Historia +6
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +4
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +8
- ☒ Perspicacia +8
- ☒ Persuasión +6
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +4
- ☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 64

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+6	1d6 +2 Contunden..
Dardo	+6	1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de la corteza CA 12

EQUIPO

Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio. No hay nada que me guste más que un buen misterio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sin límites. Nada debe estorbar la posibilidad infinita inherente a toda existencia. (Caótico)

IDEALES

Es mi deber de proteger a mis alumnos. Tengo un texto antiguo que guarda terribles secretos que no deben caer en manos equivocadas.

VÍNCULOS

Me distraigo con facilidad por promesas de información.

DEFECTOS

Liebrén:

- Brincar a la Mínima
- Juego de Pies Afortunado
- Salto Conejil

Hechicero Nivel 6:

- Conjuro cuidadoso
- Conjuro lejano
- Corazón de la tormenta
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Magia tempestuosa
- Portavoz del viento
- Recuperar puntos de hechicería

Artifice Nivel 6:

- Arma especializada
- Arma radiante
- Carcaj elemental
- Competencia en armas de fuego
- Conjuros de artesano
- Defensa
- Escudo de repulsión
- Imbuir objetos: Infusiones conocidas: 6 / objetos imbuidos: 3
- La herramienta adecuada para el trabajo
- Lanzamiento de conjuros: Puedes usar cualquier herramienta con la que seas competente como foco arcano, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones en su lugar.
- Lanzamiento ritual
- Mejora Runica
- Pericia con herramientas
- Retoques mágicos
- Sirviente homúnculo
- Susurros de protección

RASGOS Y ATRIBUTOS

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

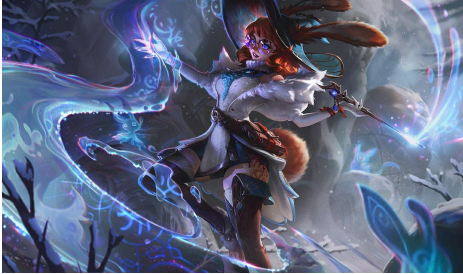
Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Escudo
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de albañil, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Honda

Idiomas:

Silvano, Común.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Como la mayoría de liebrén, Zylle es la representación de la libertad.

Su nombre se pronuncia "Silly", viene del Feywild y pertenece a la corte primavera, es una hechicera que estudió en una de las prestigiosas academias de magia que estaban relacionadas con la Corte Primavera pero un terrible suceso, una explosión en el aula de investigación llevaron a Zylle a abandonar la academia, puesto que las "investigaciones" apuntaban a que la explosión había sido causada por la Liebrén, así pues se transformó en una académica desacreditada pues la Academia de Investigación de la Primavera no avalaría ninguna de sus futuras investigaciones.

Actualmente nuestra amiga Liebrén viaja por los planos protegiendo un pergamino que posee un poder inimaginable.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Brincar a la Mínima:** Puedes sumar tu bonificador por competencia a tus tiradas de iniciativa.
- ▶ **Juego de Pies Afortunado:** Si fallas una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar 1d4 y sumarlo a la tirada, lo que podría convertir el fracaso en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás derribado o si tu velocidad es 0.
- ▶ **Salto Conejil:** Como acción adicional, puedes saltar una distancia igual a 5 pies x tu bonificador por competencia, sin provocar ataques de oportunidad. Solo puedes usar este atributo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo una cantidad de veces igual a tu bonificador y recuperarás todos los ...
- ▶ **Conjuro cuidadoso:** Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer TS, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza del conjuro. Gasta 1 punto de hechicería y elige tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo 1). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en la TS.
- ▶ **Conjuro lejano:** Cuando lanzas un conjuro con un alcance de 5 pies o más, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar el alcance. Cuando lanzas un conjuro con un alcance de toque, puedes gastar 1 punto de hechicería para hacer que el alcance del conjuro sea 30 pies.
- ▶ **Corazón de la tormenta:** Obtienes resistencia al daño de relámpago. Además, siempre que empieces a lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que infinja daño de relámpago o de trueno, de ti emanará una magia tormentosa. Esta explosión provocará que las criaturas que elijas, puedas ver y se encuentren a 70 pies o menos ...
- ▶ **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.
- ▶ **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 tempestuosa:** Puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que ráfagas de aire elemental se arremolinen brevemente y te rodeen justo antes o después de lanzar un conjuro de nivel 1 o superior. Hacerlo te permite volar hasta 40 pies sin provocar un ataque de oportunidad.
- ▶ **Portavoz del viento:** La magia arcana que dominas está cargada de aire elemental. Puedes hablar, leer y escribir en primordial. Conocer este idioma te permite comprender y hacerte entender por quienes hablan sus dialectos: acuano, áurano, igneo, y terrano.
- ▶ **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.
- ▶ **Arma especializada:** Esta arma mágica gana un +1 al ataque y daño en las tiradas realizadas con ella. Escoge uno de los siguientes tipos de criatura: aberración, bestia, dragón, infernal, gigante o no-muerto. El arma contiene 4 cargas. Cuando se impacta a una criatura del tipo seleccionado con el arma, puedes consumir...
- ▶ **Arma radiante:** Esta arma posee un +1 a las tiradas de ataque y daño. El que la empuña puede utilizar una acción adicional para hacer que emita una luz brillante a 30 pies de radio y tenue a 30 pies más. El arma posee 4 cargas. Como reacción tras ser impactado por un ataque, el que empuña el arma puede gastar u...
- ▶ **Carcaj elemental:** Elige un tipo de daño: frío, fuego, relámpago o veneno. La primera vez en cada turno que su portador golpee a una criatura usando munición de este carcaj, el ataque provoca 1d6 de daño del tipo elegido.
- ▶ **Competencia en armas de fuego:** Si tu Dungeon Master utiliza las reglas sobre armas de fuego de la Guía del Dungeon Master, obtienes competencia en ellas.
- ▶ **Conjuros de artesano:** Siempre tienes preparados ciertos conjuros una vez alcanzas un determinado nivel en la clase. Estos conjuros cuentan como conjuros de artífice para ti pero no cuentan en el número de conjuros que puedes preparar.
- ▶ **Defensa:** La criatura gana +1 a la Clase de Armadura cuando equipa esta armadura. Tiene 4 cargas. Como reacción cuando su portador/a sufre un golpe crítico, puede consumir una carga y anular el efecto crítico, recibiendo daño normal en su lugar. La armadura recupera 1d4 cargas cada amanecer.
- ▶ **Escudo de repulsión:** Una criatura gana +1 a la clase de armadura si equipa este escudo. El escudo tiene 4 cargas. Al equiparlo, el usuario puede utilizar su reacción tras ser impactado para gastar una de las cargas del escudo y empujar al atacante a 15 pies de distancia. El escudo gana 1d4 cargas cada amanecer.
- ▶ **Imbuir objetos:** Has adquirido la capacidad de imbuir objetos mundanos con ciertas infusiones mágicas, convirtiendo esos objetos en mágicos. Elige 4 infusiones de la lista de infusiones, irás aprendiendo más a medida que subas de nivel. Podrás aplicar estas infusiones a objetos mundanos durante los descansos.
 - Infusiones conocidas: 6 / objetos imbuidos: 3
- ▶ **La herramienta adecuada para el trabajo:** Puedes usar tus herramientas de artesano para crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo ininterrumpido, que puede coincidir con un descanso corto o largo.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia y tus herramientas. Puedes trabajar con tus herramientas para modificar tu lista de conjuros durante un descanso prolongado. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + la mitad de tu nivel de artífice.
 - Puedes usar cualquier herramienta con la que seas competente como foco arcano, también puedes usar cualquier objeto que tenga una de tus infusiones en su lugar.
- ▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de artífice como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.
- ▶ **Mejora Runica:** Has aprendido a amplificar tu magia mediante la aplicación de varias runas. (Puedes decidir el aspecto y su uso dentro de los conjuros) Cuando lanzas un conjuro puedes añadirle uno de los siguientes efectos. Runa Efecto Runa de la vida Al escoger esta eliges a una criatura que puedas ver ...

Zylle

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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

1

O

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

CONOCIDOS

TRUCOS

5

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 reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
	Truco <u>Atracción 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>Filo atronador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Creas un estallido de sonido atronador que puede escucharse hasta a 100 pies de distancia. Cada criatura dentro del alcance, que no seas tú, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño de trueno.						
	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perno del caos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Arrojas una masa gorgjeante 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>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>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<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.						

Zylle

NOMBRE DEL PERSONAJE

Artifice

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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

1

O

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

5

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	Truco Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1ds/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 Detectar el bien y el mal	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.					
<input type="checkbox"/>	1 Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	2 Espíritu curativo	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Llamas a un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. El espíritu intangible aparece en un espacio que es un cubo de 5 pies que puedes ver dentro del alcance. El espíritu se ve como una bestia o féérico transparente (tu elección).					
<input type="checkbox"/>	2 Hacer añicos	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3ds puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1ds por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	4 Conjurar seres de los bosques	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
	Convocas criaturas fééricas con un valor de desafío total de 2 o menos. Desaparecen cuando sus PG llegan a 0 o cuando el conjuro termina. Son amistosas, obedecen tus órdenes y se defienden de criaturas hostiles. Convoca el doble de criaturas con nivel de conjuro 6 y el triple con nivel de conjuro 8.					
<input type="checkbox"/>	4 Esfera de tormenta	Abjuración	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Una esfera de 20 pies de radio de aire giratorio nace, centrada en un punto que elijas dentro del alcance. Cada criatura en la esfera cuando aparece o que termina su turno allí debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o recibir 2d6 de daño contundente.					
<input type="checkbox"/>	4 Fabricar	Transmutación	10 minutos	Instantáneo	120 pies	V, S
	Conviertes materia prima en productos del mismo material. Puedes fabricar un objeto de tamaño grande o más pequeño si tienes materia prima suficiente (o Mediano si es metal, piedra u otro mineral). Para crear artesanía debes ser competente con el tipo de herramienta de artesano correspondiente.					