

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +4
- ☒ Constitución +5
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☒ Arcanos +3
- ☒ Atletismo +2
- ☒ Engañar +7
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +4
- ☐ Intimidar +4
- ☐ Investigación 0
- ☒ Juego de Manos +7
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +1
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +4
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 64

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+4	1d8 +4 Perforante
Daga	+7	1d4 +4 perforante
Espada corta	+4	1d6 +4 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Kit de disfraz

EQUIPO

Me gusta escabullirme en pequeños huecos donde nadie puede alcanzarme.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Comunidad. Tenemos que cuidarnos el uno al otro, porque nadie más lo hará. (Legal)

IDEALES

Tengo una deuda que nunca podré pagar con alguien que me tuvo lástima.

VÍNCULOS

Si yo necesito algo más que lo que lo necesita su dueño, no es un robo.

DEFECTOS

Semieto:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Hechicero Nivel 8:

- Afinidad Elemental
- Ancestro Dragón
- Competencias
- Conjuro Extendido
- Conjuro Gemelo
- Fuente de Magia
- Guía Mágica
- Hechicería Encarnada
- Hechicería Innata
- Lanzamiento de Conjuros
- Magia Dracónica
- Magia Dracónica: Fuego
- Mejora de Característica
- Metamagia: Escoge dos opciones de metamagia.
- Recuperación Mágica
- Resistencia Dracónica

Dotes:

- Afortunado
- Alma radiante

Rasgos personalizados:

- Adeti elemental
-

RASGOS Y ATRIBUTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Ancestro Feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ Afortunado: Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.
- ▶ Alma radiante: Dos alas espectrales luminosas brotan temporalmente de tu espalda.
- ▶ Afinidad Elemental: A partir de nivel 6, tienes resistencia al daño asociado con tu linaje dracónico. Además cuando lances un conjuro que cause ese tipo de daño puedes añadir tu modificador por Carisma al daño una de las tiradas de daño de ese conjuro.
- ▶ Ancestro Dragón: A nivel 3, elige uno de los siguientes tipos de dragón como tu antepasado. El tipo de dragón escogido será el que usen los rasgos que obtendrás más adelante. Dragón cromático: Azul (relámpago), Blanco (frio), Negro (ácido), Rojo (fuego) o Verde (veneno). Dragones metálicos: Bronce (relámpago)...
- ▶ Competencias: Como hechicero obtienes las siguientes competencias. Armadura: ninguna. Armas: armas sencillas. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Constitución, Carisma. Habilidades: escoge dos entre Conocimiento Arcano, Engaño, Intimidación, Perspicacia, Persuasión y Religión.
- ▶ Conjuro Extendido: Cuando lanzas un conjuro que tenga una duración de al menos 1 minuto, puedes gastar 1 punto de hechicería para duplicar su duración, hasta un máximo de 24 horas.
- ▶ Conjuro Gemelo: Cuando lanzas un conjuro que tiene como objetivo a una sola criatura y no posee un alcance de lanzador, 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 es un truco). P...
- ▶ Fuente de Magia: A nivel 2 logras acceder a una abundante fuente de magia que nace de tu interior. Esta fuente se representa mediante una serie de puntos de hechicería que te permiten crear una gran variedad de efectos mágicos. Puntos de hechicería. Posees 2 puntos de hechicería, pero obtendrás más según subas d...
- ▶ Guía Mágica: Puedes aprovechar tu propio manantial interior de magia para intentar conjurar un éxito a partir de un fracaso. Si realizas una tirada de prueba de característica y fallas, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado, lo que puede con...
- ▶ Hechicería Encarnada: A nivel 7, cuando tu rasgo Hechicería Innata esté activo, puedes usar hasta dos de tus opciones de metamagia en cada conjuro que lances. Adicionalmente, si no tienes usos de Hechicería Innata, puedes gastar 2 puntos de hechicería para recuperar uno de sus usos al usar una acción adicional para a...
- ▶ Hechicería Innata: A nivel 1 gracias al origen místico de tus poderes has quedado imbuido por una magia vibrante. Como acción adicional puedes desatar tu magia durante 1 minuto, obtienes los siguientes beneficios: Tu CD de salvación de conjuros se incrementa en 4. Tienes ventaja en las tiradas de ataque con tus c...
- ▶ Lanzamiento de Conjuros: Un evento de tu pasado, o de la vida de uno de tus padres o ancestros, dejó una marca indeleble en ti, llenándote de magia arcana. Esta fuente de magia, sea cual sea su origen, alimenta tus conjuros. Trucos. A nivel 1 conoces cuatro trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de c...
- ▶ Magia Dracónica: Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase, tal y como se muestra en la tabla "Magia Dracónica" basado en el tipo de dragón que has escogido. Todos los conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero cuentan para el total de conjuro...
- ▶ Magia Dracónica Fuego: Aprendes conjuros adicionales de los dragones vinculados al elemento fuego te otorgan los siguientes conjuros. Todos los conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces.
- ▶ Mejora de Característica: Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ Metamagia: A nivel 3 obtienes la capacidad para retorcér tus conjuros, adaptándolos a tus necesidades. Consígues dos opciones de metamagia, a tu elección. Además, recibirás otra cuando alcances los niveles 10 y 17. Cuando lanzas un conjuro solo puedes usar una opción de Metamagia, salvo que se especifique...
 - Escoge dos opciones de metamagia.
- ▶ Recuperación Mágica: A nivel 5 completes un descanso corto, recuperas tantos puntos de hechicería como la mitad de tu nivel de hechicero (redondeado hacia abajo). Una vez hayas usado este rasgo no podrás volver a hacerlo hasta que completes un descanso largo.
- ▶ Resistencia Dracónica: Al recorrer tu cuerpo, provoca que ciertas características físicas de tus ancestros dragones se manifiesten. A nivel 3 tus puntos de golpe aumentan en 3, y volverán a hacerlo cada vez que subas un nivel en esta clase. Además, algunas partes de tu piel se cubrirán de un fino lustre de aspecto simi...
- ▶ Adeti elemental:
- ▶ :

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	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>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S
	Escarcha entumecedora aparece alrededor de una criatura a 90 pies de ti que puedas ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d8 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque.					
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).					
	Truco <u>Filo de llamas verdes</u>	Evocación	1 acción			S
	Realizas un ataque con el arma utilizada en el lanzamiento del hechizo puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño. Si el ataque causa daño, puede ser daño de fuego y fuego salta contra una criatura a 5 pies, causando 1d8 de daño de fuego.					
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Realizas un ataque con el arma utilizada en el lanzamiento del hechizo puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño. Si el ataque causa daño, puede ser daño radiante. Causa daño radiante adicional a nivel 5 (1d8), nivel 11 (2d8) y nivel 17 (3d8).					
	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.					
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	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>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	90 pies	S
	Un objeto que pese entre 1 y 5 libras vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies. Si el objeto fuera a chocar contra una criatura debe superar una TS de Destreza. Si falla chocará contra el objetivo, tanto el objeto como aquello contra lo que impacte recibirán 3d8 de daño contundente.					
☐	1 <u>Descarga caótica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este sufre 3d8 de daño del tipo escogido: ácido, frío, fuego, psíquico, relámpago, trueno o veneno. Si sacas el mismo resultado en al menos dos de 8 la energía salta a otra criatura a 30 pies o menos del primer objetivo.					
☐	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
☐	1 <u>Escudo espinoso</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S, M
	Una barrera etérea de espinas, hecha de fuerza mágica, se interpone entre tú y un atacante. Hasta tu próximo turno, cuando te golpeen con un ataque cuerpo a cuerpo, la barrera reduce el daño que recibes en 2d4 y causa la misma cantidad de daño perforante al atacante. El escudo es ineficaz contra ...					
☐	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
☐	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Das una orden de una sola palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o verse obligado a obedecer la orden en su próximo turno.					
☐	2 <u>Aliento de Dragón</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas una criatura voluntaria y la imbuyes con el poder de expulsar energía mágica por su boca, siempre y cuando tenga una. Escoge entre ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Hasta que termine el conjuro, el objetivo puede utilizar una acción para exhalar la energía del tipo elegido en un cono ...					
☐	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.					
☐	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Tres duplicados ilusorios de ti mismo aparecen en tu espacio. Cada vez que una criatura te golpea con una tirada de ataque mientras el conjuro esté activo, tira un d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si alguno de los d6s saca un 3 o más, uno de los duplicados es golpeado en lugar de ti.					
☐	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	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 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.					
☐	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.					
☐	3 <u>Meteoritos diminutos de Heli</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Invocas 6 meteoritos, al lanzar el conjuro o como acción adicional puedes lanzar hasta 2 a 120 pies de ti. Las criaturas a 5 pies o menos del punto donde el meteorito estalla deben realizar una TS de Destreza. Sufirán 3d6 de daño de fuego por meteorito si fallan la tirada o la mitad si la superan.					
☐	3 <u>Paso atronador</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	90 pies	V
	Te teletransportas a un espacio desocupado que puedas ver a 90 pies, todas las criaturas a 10 pies o menos del espacio que abandonas deberán hacer una TS de Constitución o recibirán 3d10 de daño trueno. Puedes teletransportar a una criatura voluntaria a 5 pies o menos de ti al lanzar el conjuro.					
☐	3 <u>Terror</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderte de vista.					
☐	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.					
☐	4 <u>Esfera vitriólica</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Una bola de ácido esmeralda, explota y cubre de salpicaduras corrosivas una esfera de 20 pies de radio. Toda criatura situada en esta última área deberá hacer una TS de Destreza. Si falla recibirá 12d4 de daño de ácido u otros 6d4. Si tiene éxito sufre la mitad y ningún daño al final.					

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	2						9	5
OOOO	OOO	OOO	OO						CONOCIDOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	4 <u>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.						
☐	4 <u>Ojo arcano</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección.						
☐	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.						