



Meriana

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 5

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

-Fiesta De Payasos-

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Gabriellezer

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+3

16

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza -1
 - Destreza +2
 - Constitución +3
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +1
 - Carisma +6

- HABILIDADES**
- Acrobacias +2
 - Arcanos +5
 - Atletismo -1
 - Engañar +3
 - Historia +2
 - Interpretación +3
 - Intimidar +3
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +1
 - Naturaleza +2
 - Percepción +4
 - Perspicacia +4
 - Persuasión +6
 - Religión +2
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

12 CA

+2 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 27

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Baston Necrotico..	+2	1d6 -1 Contunden...
Ballesta Curiosa	+5	1d8 +3 perforante

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

Idiomas:

Comun-Celestial.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Ropa Personal CA 11
- Capa de los Horrores CA 12
- Mochila

- 2Po
- Baraja de cartas "Diversión familiar"
- Carne de lobo "semi-cocinada" para 5 días <3
- Aretes de oro, un par.

Es muy curiosa, en especial con cosas que no conoce, su vida en los templos le ha dejado estudios pero no de toda la realidad de lo que hay a su alrededor, no dudará en explorar si es necesario, le gusta tocar cosas sin importar si esto le cause algún disgusto a alguien más, lamentablemente esto no aplica de la misma manera, ya que puede reaccionar de mala manera a gente que invade su espacio, no odia el evento del 77 donde se caen

RASGOS DE PERSONALIDAD

No hay incomprendidos, solo sinvergüenzas Meriana tiende a molestarse cuando le interrumpen, lo considera algo muy irrespetuoso, algo que no puede ser aceptado de manera fácil, dado que considera una de las bases fundamentales de la comunicación, el entendimiento, y la belleza del habla.

IDEALES

*Aunque no tuvo elección, lamento haber tenido que abandonar a aquel/aquellas que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

VÍNCULOS

- Meriana tiende a enojarse cuando invaden su espacio personal, y considera una falta de respeto el hacerlo, aunque ella también invadirá el de otros sin importar lo que digan. - Meriana no priorizaría entre 2 bandos enemigos, los destruiría de todas maneras si estos intentan aprovecharse de ella. -

DEFECTOS

Hechicero Nivel 5:

- Conjuro Transmutado
- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Favorecido por los Dioses
- Fuente de magia
- Magia Divina
- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:

- Lanzador preciso

RASGOS Y ATRIBUTOS

Meriana

NOMBRE DEL PERSONAJE

Meriana Posee un cabello rojizo cenizo que le llega a la altura su escapula, ojos de color verde oscuro, tes muy clara que contrasta con aquellos colores, Su ropa de color verde y cuero café oscuro integrada a su ropa destacan bastante, Botas largas bastante comunes, un bolso en la espalda y una bolsa en el otro lado, posee un sombrero bastante característico este tiene 2 cristales y una correa por el borde el cual puede

APARIENCIA



APARIENCIA

Trasfondo

Origen

Meriana proviene de las tierras lejanas de **[[St. Fontaine]]**, en el continente de **[[Vatum]]**, una tierra más allá de **[[Cordis]]**, de difícil acceso pero no imposible.

Nació en los templos regidos por **[[Fontaine]]**, en aquellos momentos en la búsqueda de artículos de importancia para su tierra.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Lanzador preciso:** Cuando lances un conjuro que precise de una tirada de ataque, su alcance se duplica e ignora cobertura media y tres cuartos. Aprendes un truco que requiera de una tirada de ataque. Escógelos de entre las listas de bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago.
- ▶ **Conjuro Transmutado:** Cuando lances un conjuro que inflija un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos indicados: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno y trueno.
- ▶ **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.
- ▶ **Favorecido por los Dioses:** Si fallas una tirada de salvación o tirada de ataque, puedes lanzar 2d4 y añadirlos al total, posiblemente cambiando el resultado. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo.
- ▶ **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 Divina:** Cuando tu rasgo Lanzamiento de Conjuros te permite reemplazar un truco o conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de clérigo o de la lista de conjuros de hechicero.
- ▶ **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.

No le agrada la humedad, especialmente los suelos húmedos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Merliana

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burra dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).					
	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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.					
	Truco <u>Prestigigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	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 <u>Reparar</u>	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.					
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
	Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Atrojas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Un rayo de energía enfermiza arremete contra una criatura. Si le alcanzas con un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe superar una TS de Constitución o quedar envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumentará 1d8 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
	Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Fuerza fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Si el objetivo falla una TS de Inteligencia, creas una ilusión en su mente de tamaño menor de un cubo de 10 pies. La ilusión incluye sonido, temperatura y otros estímulos. El objetivo racionaliza cualquier respuesta ilógica del trato con la fantasmagoría e incluso puede recibir daño (1d6 por turno).					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.					