



Faeruit vandree

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Drow

ESPECIE

Cortesana de compañía

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

HadaFox

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +1
- ☒ Constitución +3
- ☐ Inteligencia +2
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

35

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Ballesta ligera +3 1d8 +1 perforante
Daga +3 1d4 +1 perforante
Golpe Especial +3 1d4 +1 perforante
Bastón +1 1d6 -1 Contunden...
Daga +3 1d4 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Común, Élfico, Infracomún, Enano, Infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Paquete de Equipo - Paquete de explorador
- - Catalizador Arcano - Cristal
- Equipo de Trasfondo - Noble
Marcapáginas mágico de Mavinda

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Drow:

- Tamaño
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza imperecedera
- Trepador cual arácnido
- Mordisco vampírico
- Idiomas
- Tipo de criatura
- Velocidad

Hechicero Nivel 1:

- Fuerza de ultratumba
- ojos de la oscuridad

Rasgos personalizados:

- Drow

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- ▶ 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, disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ Naturaleza Imperecedera: No necesitas respirar.
- ▶ Trepar cual Arácnido: Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. Además, en el nivel 3, puedes moverte en horizontal y vertical por superficies verticales y boca abajo en techos si tienes las manos libres.
- ▶ Mordisco vampírico: El mordisco de tus colmillos es un arma natural que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla con la que tienes competencia. Sumas tu modificador por Constitución en vez de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y de daño cuando atacas con este mordisco. Causa 1d4 de daño perforante...
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ Tipo de criatura: Eres humanoide.
- ▶ velocidad: Tu velocidad caminando es de 35 pies.
- ▶ Fuerza de Ultratumba: Cuando tus puntos de golpe fueran a ser reducidos a 0, puedes realizar una TS de Carisma (CD5 + el daño recibido). Si tienes éxito, en vez de que ocurra esto tus puntos de golpe quedan reducidos a 1. No puedes usar este rasgo si tus puntos de golpe llegan a 0 por daño radiante o por un crítico.
- ▶ Ojos de la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta a 120 pies. Cuando alcanzas el nivel 3 de esta clase, aprendes el conjuro de "oscuridad", pero no cuenta como uno de tus conjuros de hechicero conocidos.
- ▶ Drow: Era una Drow antes de ser transformada.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Faeruit vandree

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

Carisma

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

TRUCOS

2

4

CONOCIDOS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Ilusión menor	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	Mano de mago	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	Prestidigitación	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	Rayo de escarcha	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).						
☐	1 Entender idiomas	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 Hechizar persona	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.						