

FUERZA

-1

9

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+4

18

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza -1
- Destreza -1
- Constitución +5
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma +7

**HABILIDADES**

- Acrobacias -1
- Arcanos +3
- Atletismo -1
- Engañar +4
- Historia 0
- Interpretación +4
- Intimidar +7
- Investigación +3
- Juego de Manos -1
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +7
- Religión 0
- Sigilo -1
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

9

CA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 53

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 706

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ingenium Gillex	+2	1d6 -1 Contunden...
Firco corto	-1	1d6 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Paquete de explorador de mazmorras

Idiomas:

Común, Élfico, Runas otetzquinas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

250 monedas de cobre  
472 monedas de plata  
181 monedas de oro

1 bolsa de cosas mágicas  
1 moneda roja  
1 topacio perfecto

En las colinas de hierro, buscar los laboratorios del aspecto de hechicero y con una brújula que me dio que me guía a la puerta, con unas runas que son la clave para entrar

- Total XP: \*23,899\*

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Hechicero Nivel 7:

- Conjuro duplicado
- Conjuro potenciado
- Crear espacios de conjuro
- Curvar la suerte
- Fuente de magia
- Mareas de caos
- Oleada de magia salvaje
- Recuperar puntos de hechicería

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Vel'moth o como le gusta llamarse "vel" vive en la ciudad de Icatthia a sus 12 años felizmente con su madre, padre y hermanos. Vel solía investigar objetos que encontraba en lugares extraños de Icatthia, su ciudad natal, un día Vel consumido por la curiosidad, empieza a experimentar con un espejo presuntamente roto e inservible, dado que no mostraba el reflejo de nada, Vel toca este objeto y se concentra sin saber que estaba despertando su energía mágica de un origen extraño, de modo que impulsado por esta estimulación mágica, el espejo empieza a mostrar el reflejo de otro completamente desconocido para él, el cual aparenta observar a Vel y analizarlo como un científico analiza a su experimento, subitamente esta dimensión traga a Vel junto con toda Icatthia terminando por completo la vida de todos los habitantes, menos con la de Vel.

Vel, aun sosteniendo el espejo es capaz de hacer contacto con su mundo a través de este dándole a entender

**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.

▶ **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).

▶ **Conjuro potenciado:** Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar tantos dados de daño como tu modificador por Carisma (mínimo uno). Debes usar el nuevo resultado. Puedes usar este rasgo incluso si ya has usado una opción de Metamagia diferente mientras lanzabas el conjuro.

▶ **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 salvaje...

▶ **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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
	Truco <u>Moldear la Tierra</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	30 pies	S
Elige un fragmento de barro o tierra que puedas ver, se encuentre dentro del alcance y quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularlo de una de las formas siguientes: Si eliges una zona de tierra suelta, podrás excavarla instantáneamente, desplazarla sobre el suelo y depositarla ...						
	Truco <u>Palabra de Resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	5 pies	V, M
Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emana de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una tirada de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. A niveles superiores. El daño del conjuro aumenta ...						
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
	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>Rayo de escarcha</u>	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).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Seta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	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 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrahechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Reflector</u>	Abjuración	1 acción	10 minutos	Personal	S
Un lustroso muro arcano te rodea. Cuando una criatura te impacte un ataque de arma cuerpo a cuerpo dentro de la duración del conjuro, todo el daño infligido para ese ataque es reducido a 0 y tu atacante sufre 4d8 puntos de daño por trueno. Cuando esto ocurra, el conjuro termina.						

vel'otetzquin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	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).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / 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 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.						