



COLECCIÓN Ankhara Everw.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 9	Forastero Errante	Miguel "Lupino" Ishmant
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Tiefling	Neutral maligno	59500
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
0
10

INTELIGENCIA
+2
14

SABIDURÍA
+3
17

CARISMA
+4
18

- Fuerza +1
 - Destreza +2
 - Constitución +5
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +4
 - Carisma +9
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
 - Arcanos +6
 - Atletismo 0
 - Engañar +4
 - Historia +2
 - Interpretación +4
 - Intimidar +4
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +3
 - Naturaleza +2
 - Percepción +7
 - Perspicacia +7
 - Persuasión +8
 - Religión +2
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +3
 - Trato con Animales +3
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+6	1d4 +1 Perforante
Bastón Raudo - ..	+4	1d6 Contundente ..
Ballesta ligera	+5	1d8 +1 Perforante
Daga	+5	1d4 +1 Perforante
Descarga de Fue..	+4	2d10 Fuego
Aparre Electrizar...	+4	2d8 Relámpago
Rayo de Escarch...	+4	2d8 Frio

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean. Expreso afecto o desdén de modos que les son desconocidos a otros.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Astuto. Aunque no conozca sus costumbres, ellos tampoco conocen las mías, cosa que puedo usar como ventaja (Malvado).

IDEALES

Los dioses de mi pueblo son un consuelo tan lejos de casa.

VÍNCULOS

No veo con buenos ojos algunas acciones y motivaciones de los habitantes de esta zona porque son personas diferentes a mí.

DEFECTOS

17 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Flauta (PHB), Honda

Idiomas:
Común, Infernal, Primordial, Zakhario

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- CONJURO Armadura de Mago (INACTIVO)
CA 13
- Estuche para Munición de Ballesta
 - Virotes (20)
 - orbe Canalizador
 - Instrumento - Flauta
 - Paquete de Equipo - Paquete de explorador
 - Muda de Ropa de viaje
 - Mapas de Zakhara
 - Joya Cultural
 - Bolsa de Dinero
 - Poción Curativa Normal - Poción Común
 - Poción de Bendición - Poción Común
 - Cristal de Acero Arcano - Cristal de Aumento Común
 - Cristal de Adaptación - Cristal de Aumento Común
 - Poción Curativa Mayor - Poción Infrecuente
 - Guantes de Arcanista - Objeto Maravilloso Raro (Requiere Sintonización por Brujo, Hechicero o Mago)
 - Diamante para ORBE CROMÁTICO - Material de Conjuero
 - Capa de Protección - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Diamante de Guardia de Hierro - Cristal
- EQUIPO

- Tiefling
- Visión en la oscuridad
 - Legado infernal
 - Resistencia infernal
- Hechicero Nivel 9:
- Conjuero Transmutado
 - Conjuero acelerado
 - Corazón de la Tormenta
 - Crear espacios de conjuero
 - Fuente de magia
 - Guía de la Tormenta
 - Magia Tempestuosa
 - Recuperar puntos de hechicería
- Dotes:
- Lanzador preciso
- RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

La historia de Ankhara comenzó en la puerta de un orfanato en una pequeña villa del enorme Reino del Destino, Zakhara. Su naturaleza *demoníaca* hizo que alguien la abandonase, desentendiéndose de su vida. La piedad del Señor del Intelecto Zann (el Dios) y su orfanato consiguieron adoptar a la pequeña, que a pesar de su raza se ganó el corazón de los cuidadores.

Sin embargo, su comportamiento tempestuoso y salvaje provocó una disensión en el interior del orfanato, máxime cuando la chiquilla manifestó unos extraños poderes más allá de su propia naturaleza. El temor a que la chiquilla estuviese poseída por un avatar de Ragatta, Señor del Caos, decantó el celo de los cuidadores de abandonarla a su suerte en las calles.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, 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.

► **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este r...

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **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. Escógelo 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 acelerado:** Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.

► **Corazón de la Tormenta:** Obtienes resistencia al daño de relámpago y de trueno. Además, al lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que inflija daño de relámpago o de trueno, provocará que las criaturas que elijas, puedas ver y se encuentren a 40 pies o menos de ti reciban la mitad de tu nivel de hechicero del mismo daño.

► **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.

► **Guía de la Tormenta:** Si está lloviendo, puedes emplear una acción para que cese la lluvia en una esfera de 20 pies de radio en la que seas el centro. Si hace viento, puedes usar una acción adicional en cada asalto para elegir la dirección en la que sopla el viento en una esfera de 100 pies en la que seas el centro.

► **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.

► **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 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 10 CONOCIDOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Agarre electrizante	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 Descarga de fuego	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 Impacto certero	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
	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).						
	Truco Salpicadura ácida	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas un orbe ácido a una o dos criaturas a 5 pies o menos entre sí y que puedas ver. Deben superar una TS de destreza o recibir 1d6 puntos de daño por ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
	Truco Taumaturgia	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.						
<input type="checkbox"/>	1 Armadura de mago	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 Ola atronadora	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	1 Orbe cromático	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Arrojás 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 sónico). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 Reprensión infernal	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 Imagen múltiple	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.						
<input type="checkbox"/>	2 Oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<input type="checkbox"/>	2 Paso brumoso	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 Relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 Volar	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 Marchitar	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución; si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.						
<input type="checkbox"/>	4 Muro de fuego	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.						
<input type="checkbox"/>	4 Tormenta de hielo	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.						
<input type="checkbox"/>	5 Plaga de insectos	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura que esté dentro, comience o acabe el turno en el área, debe hacer una TS de Constitución. Si falla sufre 4d10 perforante. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						