

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +10
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☒ Arcanos +10
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia +5
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +10
- ☒ Juego de Manos +8
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +5
- ☐ Percepción 0
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión +5
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 89

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Flor de invierno +8 1d10 +3 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
- Herramientas de ladrón
- Kit de falsificación
- Paquete de explorador
- Bolsa de contención

EQUIPO

La adulación es mi truco preferido para conseguir lo que quiero. Miento sobre casi todo, incluso cuando no hay una buena razón para hacerlo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Estoy decidido a hacer algo de mí mismo. (Cualquiera)

IDEALES

VÍNCULOS

Estoy convencido de que nadie me puede engañar del modo en que yo engaño a los demás.

DEFECTOS

Tiefling variante:

- Visión en la oscuridad
- Resistencia infernal
- Idiomas
- Aspecto

Mago Nivel 8:

- Conjunción menor
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la conjuración
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Transposición benigna

Guerrero Nivel 5:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Defensa
- Lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Tomar aliento

Dotes:

- Fuego Infernal
- Constitución Infernal

Rasgos personalizados:

- Perseverancia Infernal
- Ascensión Infernal

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:

Común Infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Toda su vida Lieriv ha buscado encontrar a su desaparecido padre, sin embargo lo que comenzó como una cuasi inocente aventura en busca de respuestas ha con el tiempo evolucionado a una cruenta persecución.

La maga con pasión por el arte que dejó su hogar hace tiempo que bajó el pincel y tomó la espada, su padre ya no es un desconocido sobre el que descubrir sino un diablo y un cobarde a quien culpa de todas sus desgracias.

A su vez su moralidad ha quedado tan manchada como sus manos, pues aunque siempre había hecho uso de la labia ahora es siempre su primer instinto el mentir y engañar.

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.

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

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común e infernal.

► **Aspecto:** Puede que tu tiefling no se parezca a otros tieflings. En vez de tener las características personales que se describen en el Player's Handbook, escoge 1d4 + 1 de estos rasgos: Cuernos pequeños, Colmillos o dientes afilados, Lengua bifida, Ojos felinos, Seis dedos en cada mano, Pielmas de cabra, Pezu... ..

► **Fuego infernal:** Cuando llegues a nivel 3, puedes lanzar el conjuro Manos ardientes como conjuro de segundo nivel una vez al día con este atributo.

► **Constitución infernal:** La sangre demoníaca corre abundantemente por tus venas, otorgándote una resistencia similar a la de algunos infernales. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Constitución aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Posees resistencia al daño de frío y al daño de veneno. Tienes ventaja e...

► **Conjuración menor:** A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, puedes usar tu acción para conjurar un objeto inanimado en tu mano o en el suelo, en un espacio desocupado que puedas ver en un rango de 10 pies. Este objeto no puede medir más de 3 pies en ninguna de sus dimensiones ni pesar más de 1...

► **Copiar un conjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.

► **Erudito de la conjuración:** A partir del momento en el que eliges esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de conjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.

► **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, 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.

► **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.

► **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

► **Transposición benigna:** Comenzando en el nivel 6, puedes usar tu acción para teletransportarte hasta 30 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, puedes elegir un espacio a tu alcance que esté ocupado por una criatura Mediana o Pequeña. Si la criatura es voluntaria, los dos se teletransportan, i...

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

- 1 vez / descanso

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

- 2 ataques

► **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

► **Lanzamiento de conjuros:** obtienes la capacidad de lanzar trucos y conjuros de la lista de conjuros de mago. Tu aptitud mágica es la inteligencia. Según el nivel, algunos de los conjuros conocidos deben ser de abjuración o evocación. Puedes cambiar un conjuro conocido cada vez que subes de nivel.

► **Ligadura de arma:** A nivel 3 aprendes un ritual que crea un lazo mágico entre ti y un arma. Realizas el ritual a lo largo de 1 hora, que puede transcurrir en un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante todo el ritual, en cuyo final tocas el arma y forjas el lazo. Una vez que te hayas enlazado a un a...

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► **Perseverancia infernal:** Si Lieriv es reducida a 0 puntos de golpe en lugar de morir reaparecerá en los Nueve infernos tras 1d10+1 semanas de tiempo de recuperación.

► **Ascensión infernal:** Lieriv se empodera a si misma con las almas que ha consumido convirtiéndose en una verdadera criatura infernal y adoptando nuevas propiedades.

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

13

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
	Truco <u>Filo atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, realizas un ataque cuerpo a cuerpo con un arma contra una criatura. Si impactas, se verá envuelto en una energía atronadora hasta el principio de tu siguiente turno. Si se mueve voluntariamente, recibirá de forma inmediata 1d8 de daño de trueno.						
	Truco <u>Prestidigitación</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/caentar 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>Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro 'Proyectil mágico'.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	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"/>	2 <u>Randada de familiares</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Invocas temporalmente a tres espíritus familiares como si hubieses lanzado Encontrar familiar, estos familiares se rigen por las mismas reglas de dicho conjuro. Estos pueden comunicarse telepáticamente contigo y compartir sus sentidos visuales o auditivos mientras estén a 1 milla de ti.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Látigo mental de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	90 pies	V
Atacas con un látigo psíquico a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo tiene que hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si la falla, recibirá 3d6 de daño psíquico y no podrá llevar a cabo ninguna reacción hasta el final de su siguiente turno. Además, en su siguiente t...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Accelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Gilfo custodio</u>	Abjuración	1 hora	Hasta disipado o disparado	Toque	V, S, M
Crea una trampa mágica sobre un objeto o zona de hasta 10 pies de diámetro. Indica la condición de activación. Puede almacenar un conjuro de nivel igual o inferior al espacio de conjuro utilizado o provocar una explosión de 20 pies de radio que causa 5d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 3).						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Relámpago</u>	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.						

Lieriv

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

18

+10

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

3

000

NIVEL 5

1

0

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

13

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	Tormenta de aguanieve	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.						
<input type="checkbox"/> 4	Puerta dimensional	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						
<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	Círculo de teletransportación	Conjuración	1 minuto	1 asalto	10 pies	V, S, M
Dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo con símbolos que conectan con un círculo permanente de tu elección, cuyos símbolos conoces y en tu mismo plano. Un portal se abre hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en él aparece en el destino inmediatamente.						
<input type="checkbox"/> 5	Engañar	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	S
Te vuelves invisible y un doble ilusorio tuyo aparece donde estabas mientras dura el conjuro. La invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro. Usa tu acción para mover a la ilusión hasta dos veces tu velocidad y hacerle gesticular o hablar. Como acción adicional puedes usar sus ojos y oídos.						
<input type="checkbox"/> 5	Llamada infernal	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Pronunciando una oración oscura, convocas a un diablo de los Nueve Infernos. Eliges el tipo del diablo, que debe ser de valor de desafío 6 o inferior, como un diablo punzante o un diablo barbado. La criatura aparece en un espacio desocupado que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El di...						

