



Gaby bb

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 4

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

SilverBri

JUGADOR

Elfos de la Estirpe de la N Caótico bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

16

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 36

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 406

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+3	1d8 +1 perforante
Arco corto	+2	1d6 +2 perforante
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Túnica de las es...	0	1d4+3

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Sombrero del Conjurador de Batalla
- Túnica de las estrellas

EQUIPO

No hay nada que me guste más que un buen misterio. Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio. Me siento horriblemente, horriblemente incómodo en situaciones sociales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral) Belleza. Lo que es bello nos lleva más allá de sí mismo hacia lo que es verdadero. (Bueno) Sin límites. Nada debe estorbar la posibilidad infinita inherente a toda existencia. (Caótico)

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada. Es mi deber de proteger a mis alumnos.

VÍNCULOS

Me distraigo con facilidad por promesas de información.

DEFECTOS

Elfos de la Estirpe de la Noche:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad
- Sensibilidad a la luz solar
- Pies silenciosos
- Magia de la Luna
- Entrenamiento con Armas Eficaces

Hechicero Nivel 4

- Conjuro Concentrado
- Conjuro sutil
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Magia Tempestuosa
- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:

- Metamagia Prohibida
- Metamagia de las Sombras

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

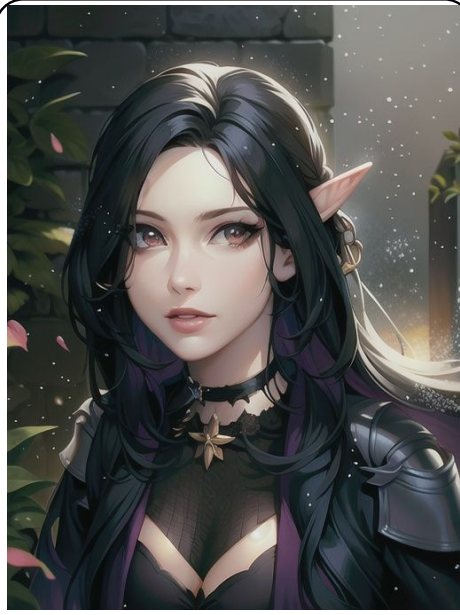
Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Cabello castaño oscuro y ojos café, altura 1.73. Apariencia delicada y esbelta, como sus congéneres elfos. Cada vez que se mueve, lo hace con la gracia y agilidad característica de su raza. Siempre posee una expresión un tanto distraída y afable excepto cuando está enfrentando una situación crítica o desconfía de su entorno su mirada se vuelve penetrante.

APARIENCIA



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tu visión en la oscuridad posee un radio de 90 pies
- ▶ **Sensibilidad a la luz solar:** Aunque ya llevan mucho tiempo en la superficie, la maldición de la luz te sigue persiguiendo. Por lo que tienes desventaja en las tiradas de ataque y de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista cuando tú o tu objetivo está bajo la luz solar directa.
- ▶ **Pies silenciosos:** Te mueves con gracia sin hacer ruido alguno cuando no llevas una armadura pesada o media con elementos metálicos. Eres competente en la habilidad (Sigilo), si ya lo fueras puedes volver a añadir a esta habilidad la competencia.
- ▶ **Magia de la Luna:** Conoces el truco Luz. Cuando llegas a Nivel 3 puedes lanzar el conjuro Nube de oscurecimiento una vez y lo recuperarás tras realizar un descanso largo. Cuando llegues a Nivel 5 podrás lanzar el conjuro Silencio una vez y lo recuperarás tras realizar un descanso largo. La Sabiduría es tu aptitud m...
- ▶ **Entrenamiento con Armas Eíficas:** Eres competente con espadas cortas y largas, cimitarras y látigos, también con arcos cortos y largos.
- ▶ **Metamagia Prohibida ESTO NO ES UNA DOTE** un personaje con la dote de Metamagia de las Sombras obtiene acceso a las siguientes opciones de Metamagia. Con el permiso del DM, otros personajes con la característica de Metamagia también podrían poder elegir estas opciones de Metamagia.
- ▶ **Metamagia de las Sombras:** Has aprendido los secretos prohibidos de la Sombra, lo que te permite alterar cómo funcionan tus hechizos. Aprendes dos opciones de Metamagia de la lista de Metamagia Prohibida de tu elección. Solo puedes usar una opción de Metamagia en un hechizo cuando lo lanzas, a menos que la opción diga lo...
- ▶ **Conjuro Concentrado:** Cuando lances un conjuro de nivel 1 o superior que tenga efecto en área y sea de duración instantánea. Puedes gastar tantos puntos de hechicería como nivel de espacio de conjuro utilizado para convertirlo en un conjuro de un solo objetivo, y poder lanzar la tirada de daño otra vez, sumando el res...
- ▶ **Conjuro sutil** Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para poder lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos.
- ▶ **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.
- ▶ **Magia Tempestuosa** Puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que ráfagas de aire elemental se arremولين 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

5

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Absorber Alma</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	S
	Absorbes el alma de un muerto y con ella te recuperas.					
	Truco <u>Alquimia Crear armas simples</u>	Transmutación	1 acción adicional	Instantáneo	Toque	S, M
	Generas un arma del elemento que encuentres, la dureza de este varia dependiendo del material usado.					
	Truco <u>Atracción del relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	15 pies	V
	Creas un látigo imbuido de la energía del relámpago que golpea a una criatura. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza. De lo contrario, será arrastrado hasta 10 pies en línea recta hacia ti y, justo después, recibirá 1d8 de daño de relámpago si esta a 5 pies o menos de ti.					
	Truco <u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirad...					
	Truco <u>Dedos Pegajosos</u>	Conjuración	1 acción adicional	1 hora	Personal	S
	Manipula objetos y tu entorno utilizando una sustancia mágica la cual posee propiedades elásticas y pegajosas. Atraes un objeto hacia tu mano, creas una cuerda elástica de 50 pies de largo, conjuras una red con diferentes propiedades, creas terreno difícil en 5x5 pies, pégas 2 objetos mágicamente.					
	Truco <u>Explosión de energía</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	S
	Disparas una pequeña ráfaga de energía a un solo objetivo dentro del rango					
	Truco <u>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
	Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.					
	Truco <u>Hirviendo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
	Con un chasqueo de tus dedos creas una feroz nube de vapor ardiente en una dirección que elijas. Cada criatura en una línea de 15 pies debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d6 puntos de daño por fuego. Así mismo, este conjuro ignora la resistencia al daño por fuego.					
	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>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.					
	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>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>Ironar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
	Creas una explosión de sonido atronador que puede ser escuchada hasta a 100 pies de distancia. Todas las criaturas que se encuentren dentro del alcance, salvo tú, deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de trueno. A niveles superiores, El daño del conjuro aume...					
	<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>Ataque de Guoba</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	
	Invoca al Panda Guoba. Guoba escupe fuego continuamente hacia el enemigo, infligiendo Daño Pyro de Área.					
	<input type="checkbox"/> 1 <u>Bakudō # 1 Sai</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
	Al apuntar con el dedo índice y medio hacia un objetivo, el lanzador hace que los brazos de su objetivo se crucen y queden atrapados a la espalda de la criatura. Puedes elegir hasta tres criaturas en el alcance del conjuro, forzándolas a realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si fallan la t...					
	<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"/> 2 <u>Hoja Sombria</u>	Ilusión	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Entrelazas hilos de sombra para crear una espada de oscuridad solidificada en tu mano. Esta permanece hasta que termina el conjuro. Cuenta como un arma de cuerpo a cuerpo sencilla con la que eres competente. Inflige 2d8 de daño psíquico en cada golpe y tiene las propiedades sutil, ligera y arroja...					
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Horno de Aganzazar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
	Una línea de rugientes llamas de 30 pies de largo y 5 pies de ancho surge de ti en una dirección de tu elección. Todas las criaturas que se encuentren en ella deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufirán 3d8 de daño de fuego si la fallan o la mitad de ese daño si la superan. A niv...					
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
	Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.					
	<input type="checkbox"/> 2 <u>visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.					

Gaby bb

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>Fortaleza del intelecto</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	30 pies	V
Hasta que acabe el conjuro, tú o una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance obtiene resistencia al daño psíquico y ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro mediante un espacio de conjuro de nivel 4 o...						
<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.						