

FUERZA

0

10

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

18

- Fuerza 0
 - Destreza 0
 - Constitución +4
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +2
 - Carisma +6
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

INSPIRACIÓN

+2 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

13
10 **CA**

0 **INICIATIVA**

30 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta de man.	+0	1d6 perforante
Daga 1	+2	1d4 perforante
Daga 2	+2	1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Pack de explorador de mazmorras

EQUIPO

Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

VÍNCULOS

Paso por alto soluciones obvias a favor de las complicadas.

DEFECTOS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Hechicero Nivel 4:

- Conjuro cuidadoso
- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Pensamientos invasivos
- Recuperar puntos de hechicería
- Ser deformado

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Durante la colonia, los semielfos pasaron a formar parte de la sociedad en Vessil. Su madre humana y su padre elfo dominaban la magia de manera talentosa, y Zinarae nació con un don único: la capacidad de aprovechar el vasto y extraño poder de la onda. Al crecer, sus padres siempre le inculcaron la importancia de estudiar y adquirir nuevos conocimientos, por lo que la enviaron desde muy joven a servir en la Biblioteca Verde, en Cátiva. Sin embargo, a medida que obtuvo más control sobre sus poderes, comenzó a abrazar su verdadera naturaleza como hechicera mental aberrante, aprendiendo a canalizar las extrañas energías mágicas, usándolas para doblegar la voluntad de los demás y desatar devastadores ataques psíquicos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, 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 cuidadoso:** Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer TS, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza del conjuro. Gasta 1 punto de hechicería y elige tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo 1). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en la TS.
- ▶ **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).
- ▶ **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.
- ▶ **Pensamientos invasivos:** Puedes hablar telepáticamente al objetivo a través del enlace, y si entiende al menos un idioma, puede responderte telepáticamente a ti.
- ▶ **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.
- ▶ **Ser deformado:** Tu CA es igual a 13 + tu modificador de Destreza mientras no lleves armadura.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Zinarae Numbraein

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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
	Truco	<u>Descarga de fuego</u>	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	<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 disipar 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>Mano de mago</u>	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	<u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Orbe cromático</u>	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	<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"/>	1	<u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).							
<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>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>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cupo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.							