



Double

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

YUN

JUGADOR

Replicante (MMotM)

ESPECIE

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+2
15

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
-1
8

SABIDURÍA
-1
8

CARISMA
+3
17

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+5
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+5
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	-1
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+4
<input type="radio"/> Supervivencia	-1
<input type="radio"/> Trato con Animales	-1

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Dardo	+4	1d4 +2 perforante
Daga	+1	1d4 -1 perforante
Daga	+1	1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- canalizador arcano
- Paquete de explorador
- Un símbolo sagrado (A elección), 5 varas de incienso, vestiduras y una muda de ropa común.

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Común, celestial, elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

idolatría a un héroe en particular de mi fe y hablo constantemente de sus hazañas y su ejemplo. Tolero (o no) otras fechas y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. Debemos ayudar a provocar los cambios que los dioses introducen en el mundo (caótico). Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mis dios actuando según sus enseñanzas (ninguno).

IDEALES

Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho.

VÍNCULOS

Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad. Una vez eligió una meta, me obsesiona con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

Replicante (MMotM):

- Instintos Cambiantes
- Cambiaformas

Hechicero Nivel 1:

- Favorecido por los Dioses
- Magia Divina

Rasgos personalizados:

- Pasivas - Ojo veloz:

Double

NOMBRE DEL PERSONAJE

Luce como una monja su ropa cubre todo su cuerpo menos su rostro

APARIENCIA



APARIENCIA

Cuando Double nació sus padres la abandonaron a su suerte no pasó mucho tiempo hasta que una señorita que pasaba la vio llorando para la fortuna de Double esta señorita era trabajadora de un orfanato quien no dudo en llevársela a la niña Durante su niñez double crecio en el orfanato ella tenía una vida normal pero se le solia discriminar por ser una replicante aunque a pesar de todo a Double no le importaba esto pues ella tenía algo que los demás no ella por alguna razon podía usar magia sin ningun problema era una superdotada en este aspecto pero aun asi ella deseaba mas deseaba ser capaz de ser una de las personas mas poderosa de todas buscara la forma de lograrlo aun asi ella escondia su grandioso poder

Fue así hasta que un clérigo decidió adoptar a Double. Este clérigo empezó a enseñarle sobre las creencias de su dios. Double se vio interesada en esta entidad, pues mientras ella investigaba sobre este dios, se dio

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Instintos Cambiantes:** Gracias a tu conexión con el reino feérico, adquirir competencia en dos de las siguientes habilidades a tu elección: Engañar, Perspicacia, Intimidación, Interpretación o Persuasión.

► **Cambiaformas:** Como acción puedes cambiar tu aspecto y tu voz. Puedes determinar los cambios, lo que incluye color de piel, cabello o sexo. También puedes cambiar de raza, pero eso no cambia tus características. No puedes adoptar la forma de una criatura que no has visto y tu forma ha de ser humanoide. Tu ropa ...

► **Favorecido por los Dioses:** Si fallas una tirada de salvación o tirada de ataque, puedes lanzar 2d4 y añadirlos al total, posiblemente cambiando el resultado. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo.

► **Magia Divina:** Cuando tu rasgo Lanzamiento de Conjuros te permite reemplazar un truco o conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de clérigo o de la lista de conjuros de hechicero

► **Pasivas - ojo veloz:** Tu aguda percepción te permite captar y analizar hasta el más mínimo detalle. Puedes imitar movimientos físicos que observes en tiempo real

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Double

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
2
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
2
CONOCIDOSTRUCOS
4
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Attracción del relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	15 pies	V
Tiruco	<u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Tiruco	<u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Tiruco	<u>Palabra de Resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	5 pies	V, M
<input type="checkbox"/> 1	<u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
<input type="checkbox"/> 1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S