



Double

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Replicante (MMoTM)

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

YUN

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

17

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

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.

EQUIPO

Idolátro a un héroe en particular de mi fe y hablo constantemente de sus hazañas y su ejemplo. Tolero (o no) otras fes 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 mi 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 elijó una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Común, celestial, elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Replicante (MMoTM):

- Instintos Cambiantes

- Cambiaformas

Hechicero Nivel 1:

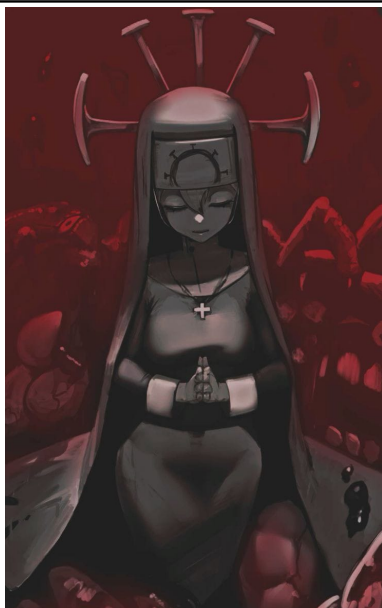
- Favorecido por los Dioses

- Magia Divina

Rasgos personalizados:

- Pasivas - Ojo veloz:

RASGOS Y ATRIBUTOS



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 llevarse a la niña Durante su niñez double creció en el orfanato ella tenía una vida normal pero se le solía 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 razón podía usar magia sin ningún problema era una súperdotada en este aspecto pero aun así ella deseaba más deseaba ser capaz de ser una de las personas más poderosas de todas buscaría la forma de lograrlo aun así ella escondía 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

Double

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

2

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Atracción del relámpago	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 está a 5 pies o menos de ti.						
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	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	Palabra de Resplandor	Evocación	1 acción	Instantáneo	5 pies	V, M
Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emana de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. A niveles superiores. El daño del conjuro aumenta ...						
<input type="checkbox"/>	1 Cuchillo de Hielo	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 Escudo	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'.						