



CTRL Asriel BrightBringer

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 13

CLASE Y NIVEL

Protector aasimar

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

163427

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+4

18

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza +3
 - Constitución +8
 - Inteligencia +5
 - Sabiduría +4
 - Carisma +10

- HABILIDADES**
- Acrobacias +2
 - Arcanos +9
 - Atletismo 0
 - Engañar +4
 - Historia +4
 - Interpretación +4
 - Intimidar +4
 - Investigación +4
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +8
 - Naturaleza +4
 - Percepción +3
 - Perspicacia +8
 - Persuasión +4
 - Religión +9
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +3
 - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 91

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga de Empalam	+9	1d4 +4 Perforante.
Daga	+7	1d4 +2 Perforant...
Descarga de Fue..	+11	3d10 Fuego
Aparre Electrizar...	+11	3d8 Eléctrico

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de herbolarista

Idiomas:
Abisal, Común, Celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- EQUIPO**
- Camisote de Malla Éfica - Armadura Rara CA 14
 - CONJURO Armadura de Mago (INACTIVO) CA 13
 - Equipo de Trasfondo - Ermitaño
 - Paquete de Equipo - Paquete de explorador
 - Bolsa de Dinero
 - Estuche para Munición de Ballesta
 - Virote (20)
 - Broche Alado
 - Cristal de Acero Arcano - Cristal de Aumento Común
 - (USADA) Poción Curativa - Poción Común
 - Cristal de Asalto Eléctrico - Cristal de Aumento Común
 - Poción de Bendición - Poción Común
 - Anillo de Protección (Requiere SINTONIZACIÓN) - objeto Maravilloso Raro
 - Diamante de guardia de Hierro - Cristal de Aumento Común (x3)
 - Estuche para Mapas o Pergaminos (2)
 - Normativa de Aguas Profundas
 - Documento de Permiso de uso de Magia
 - Enchidrión de volo de Agua Profunda
 - 1 Intificaciones de Compensación por

Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre. Conecto todo lo que me ocurre con un gran plan cósmico.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno)

IDEALES

El aislamiento me ha dado una gran comprensión sobre un gran mal que solo yo puedo destruir.

VÍNCULOS

Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie.

DEFECTOS

- Protector aasimar:**
- Edad
 - Alineamiento
 - Tamaño
 - velocidad
 - Visión en la oscuridad
 - Resistencia Celestial
 - Manos Curativas
 - Portador de Luz
 - Idiomas
 - Alma radiante
- Hechicero Nivel 13:**
- Conjuro acelerado
 - Conjuro cuidadoso
 - Conjuro sutil
 - Crear espacios de conjuro
 - Curación Mejorada
 - Favorecido por los Dioses
 - Fuente de magia
 - Magia Divina
 - Recuperar puntos de hechicería
- Dotas:**
- Lanzador en combate
 - Adepto Metamágico
- RASGOS Y ATRIBUTOS**

CTRL Asriel BrightBringer

NOMBRE DEL PERSONAJE

DOMINIO DE GUERRA... Carisma

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 1	<u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.						
<input type="checkbox"/> 5	<u>Inmovilizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea ni muerta debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 CONOCIDOS	TRUCOS 6 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	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>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	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>Palabra de Resplandor</u>	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 ...						
	Truco <u>Prestigigitación</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/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
<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>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<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"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrabechiza</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<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"/>	4 <u>Polimorfar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Cono de frío</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe superar una TS de Constitución o recibir 8d8 puntos de daño por frío (si tiene éxito, la mitad). Si muere se convierte en una estatua de hielo. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Curar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Globo de invulnerabilidad</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una barrera inmóvil y ligeramente reluciente te rodea en un radio de 10 pies y dura mientras lo haga el conjuro. Cualquier conjuro de nivel inferior al espacio de conjuro utilizado que sea lanzado desde fuera de la barrera no puede afectar a las criaturas u objetos dentro de ella.						

CTRL Asriel BrightBringer

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

19

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+11

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 13 CONOCIDOS	TRUCOS 6 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 6	Relámpago en cadena	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Crea un relámpago hacia un objetivo de tu elección que puedas ver. Después, desde el objetivo surgen otros tres rayos hacia otras criaturas hasta a 30 pies del primero. Cada objetivo recibe todos los puntos de daño por relámpago (TS Destreza mitad). Un rayo adicional surge por cada nivel por encima de 6.						
<input type="checkbox"/> 7	Teletransporte	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V
Te transportas instantáneamente a un destino que selecciones a ti y a otras 8 criaturas voluntarias de tu elección, o a un único objeto que puedas ver. Debes conocer el destino, que debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Tu familiaridad con el destino determina si llegas a él con éxito.						