



Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

El Tifling Trotamundos

TRASFONDO

Dante766

JUGADOR

Atzolen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tifling

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

- Fuerza +2
- Destreza +3
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría 0
- Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +1
- Atletismo +2
- Engañar +6
- Historia +1
- Interpretación +4
- Intimidar +6
- Investigación +1
- Juego de Manos +9
- Medicina 0
- Naturaleza +1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +6
- Religión +1
- Sigilo +3
- Supervivencia +2
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
El tumba Cuadras.	+5	1d6 +3 perforante
La suavizadora d...	+3	3d4 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Ligeramente afable con las personas cercanas a él, gentil con los niños, psicótico, carismático y un tanto taciturno.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Viajar, tener una familia numerosa y de varios hijos varones.

IDEALES

Con orcos y elfos.

VÍNCULOS

Eqüista, mujurioso, ávaro, agresivo, sociópata y hablar de más cuando se pone nervioso

DEFECTOS

Tifling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Hechicero Nivel 1:

- Ancestro dragón
- Fortaleza de dragón
- Linaje de dragón negro

Rasgos personalizados:

- Caótico Sex Practician

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta de mano, Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Paquete de erudito

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- El Pack - Malla y Placas CA 15
- Paquete de erudito
- Paquete de explorador
- Bolsa de Monedas
- Kit de Burdelista
- 3 libros?
- 4 cubiertos de metal
- 3 Dientes ajenos
- 1 Mapa Desconocido ???
- 2 Trajes de Etiqueta (Elegante y vasallo)

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Atzolen es un Tiefling que viaja por el mundo, con padres que lo abandonaron y creciendo en el seno de un frío orfanato con niños despojados del amor primario (al igual que él) no es realmente apegado a nadie, creyendo más en la filosofía de el fuerte se come al débil y respetar los rangos, vagando por el mundo buscando a quien uniseries y dejar de ser una especie de lobo solitario patético y ponerse en órbita, quizás consiguiendo a alguien con quien formar una familia o una noche cualquiera de placer.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu herencia infernal, 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.

► Legado infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este r...

► Resistencia infernal: Tienes resistencia al daño por fuego.

► Ancastro dragón: Puedes hablar, leer y escribir dragón. Además, cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu bonificador por competencia se duplica si se aplica a la prueba.

► Fortaleza de dragón: Conforme la magia fluye por tu cuerpo, los rasgos de dragón emergen. Tus PG máximos aumentan en 1 por nivel en esta clase. Algunas partes de tu piel están cubiertas por un brillo similar al de las escamas de un dragón. Cuando no lleves armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por destreza.

► Linaje de dragón negro: Tu antepasado era un dragón negro. Tu linaje te da afinidad con el tipo de daño de ácido.

► Captical Sex Practician

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Atzolen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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 <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>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>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
<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"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (casi como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<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.						