



Navy

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

vainilla

JUGADOR

Hadas (MMoTH)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

11

**DESTREZA**

+2

15

**CONSTITUCIÓN**

+3

17

**INTELIGENCIA**

+1

13

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+5

20

- Fuerza 0
  - Destreza +2
  - Constitución +5
  - Inteligencia +1
  - Sabiduría +1
  - Carisma +7
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
  - Arcanos +3
  - Atletismo 0
  - Engañar +5
  - Historia +1
  - Interpretación +5
  - Intimidar +5
  - Investigación +1
  - Juego de Manos +2
  - Medicina +1
  - Naturaleza +1
  - Percepción +1
  - Perspicacia +1
  - Persuasión +5
  - Religión +3
  - Sigilo +2
  - Supervivencia +3
  - Trato con Animales +3
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

13 CA

+2 INICIATIVA

30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+2	1d6 Contundente
Daga	+2	1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acolchada CA 11

- Paquete de sacerdote

EQUIPO

Tengo un fuerte sentido del juego limpio y siempre trato de encontrar la solución más equitativa a las discusiones. Me aburro fácilmente. ¿Cuándo voy a seguir adelante con mi destino?

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. (Neutral)

IDEALES

Un orgulloso noble una vez me dio una terrible paliza, y voy a vengarme de cualquier bravucón que me encuentre.

VÍNCULOS

Impulsiva ante las situaciones

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Honda, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Hadas (MMoTH)

- Magia de las hadas
- vuelo

Hechicero Nivel 1

- Favorecido por los Dioses
- Magia Divina

RASGOS Y ATRIBUTOS

Navy

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mujer, Complexion media, Cabello naranja, Alas verdes.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Magia de las hadas:** Conoces el truco "Saber druidico". A partir del nivel 3, puedes lanzar el hechizo de "Fuego Feérico" con este rasgo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el hechizo "Agrandar/Reducir" con este rasgo. Una vez que lances "Fuego Feérico" o "Agrandar/Reducir" con este rasgo, no puedes v...
- ▶ **Vuelo:** Gracias a tus alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar. No puedes usar esta velocidad de vuelo si llevas una armadura pesada.
- ▶ **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

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Navy

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

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 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
<p>Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar 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.</p>						
Truco	<u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
<p>Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.</p>						
Truco	<u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
<p>Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.</p>						
Truco	<u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
<p>Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
<p>Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>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.</p>						