



Mildred Baumgartner

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 5

CLASE Y NIVEL

The pumpkin-headed witch Error_GhostyDoll

TRASFONDO

JUGADOR

Dullahan

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☒ Constitución +6
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría 0
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +3
- ☒ Atletismo +2
- ☐ Engañar +4
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +4
- ☒ Intimidar +7
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +3
- ☒ Competencia por Región (Aonaran) +3
- ☒ Persuasión +7
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia 0
- ☒ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 42

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Ballesta ligera +5 1d8 +2 perforante
Dagas x2 +2 1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Canalizador Arcano
- Paquete de explorador de mazmorras
- Birotos
- Orion
- Libro
- Inventario:
 - * 1x Poción Suprema
 - * 1x Bolsa para dormir
 - * 5x Fragmentos caóticos
 - * 1x Bolsa de hierva gatuna (medio kilo)

EQUIPO

Siempre tengo una historia sobre algo que pasó en mi pueblo. No entiendo la prisa de la gente de ciudad. Todo tiene su tiempo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Comunidad. Nadie debería pasar hambre o frío si hay manos dispuestas a ayudar. (Bueno) Armonía. La naturaleza y las personas deben vivir en equilibrio. (Neutral)

IDEALES

Un anciano del pueblo me enseñó todo lo que sé; le debo mi éxito. Prometí volver a mi pueblo con riquezas e historias increíbles.

VÍNCULOS

A veces extraño tanto mi hogar que me cuesta concentrarme en el presente. Cuando estoy nervioso, tiendo a hablar demasiado sobre mi pueblo.

DEFECTOS

Dullahan:

- Edad
- Tipo de criatura
- Desprendimiento vital
- Vestigios de la vida pasada
- Reconstrucción improvisada
- Renacimiento ancestral
- Carne de tormenta
- Cabeza fantasmal
- Presencia aterradora

Hechicero Nivel 5:

- Conjuro transmutado
- Conjuro acelerado
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Fuerza de ultratumba
- Ojos de la oscuridad
- Recuperar puntos de hechicería

Rasgos personalizados:

- Activa - Paso sombrío

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de herborista, vehículo (terrestre)

Idiomas:
Comun / Infernal

Es una chica con cuerpo normal común y corriente en forma de reloj que lleva una pequeña y gran notoria diferencia, tiene de cabeza una calabaza, que aparentemente se puede quitar y poner.

APARIENCIA



APARIENCIA

La historia comienza con una chica de quince años, de piel extremadamente pálida y cabello oscuro, que apenas podía cargar una cubeta de agua. Su tarea diaria era llevar agua para sus tres hermanitas menores. Su madre había sido ejecutada bajo acusaciones de "hechicería", en un pueblo donde cualquier tipo de magia o creencia distinta a la oficial era considerada una amenaza. Incluso hablar de otros dioses era motivo de sospecha.

La tragedia comenzó cuando su madre afirmó haber visto a un hombre alto, hecho de sombras, observándolas por la ventana. Ese fue el comienzo del fin. Su padre, un hombre cruel y alcohólico que solo deseaba tener varones, descargaba su odio en ellas cada vez que regresaba ebrio a casa. Pero especialmente en Mildred, la mayor, quien recibía la mayor parte de los golpes por tratar de proteger a sus hermanas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Edad: variable

► Tipo de criatura: Tu cuerpo dejó de ser lo que alguna vez fue, la calidez del sol ya no se siente, y las ventiscas heladas dejaron de ser una preocupación hace mucho tiempo. Eres un No Muerto

► Desprendimiento Vital: Eres inmune al daño de veneno y a la condición envenenado. Además, eres inmune a enfermedades y no necesitas comer, beber ni dormir, aunque aún necesitas descansar para obtener los beneficios de un descanso largo.

► Vestigios de la vida Pasada: Cuando creas un personaje con esta raza, puedes elegir dos habilidades a las que ganas competencia, reflejo de lo que fue tu vida anterior. Alternativamente, si este personaje fue un PJ que murió y regresó como un No Muerto, puedes conservar tus competencias y una característica física notable de ...

► Reconstrucción Improvisada: Durante un descanso corto o largo, podés reemplazar una extremidad perdida (brazo, pierna, mano, etc.) con una parte compatible de un cadáver de criatura mediana o pequeña. Debe coincidir con tu raza original o ser similar (por ejemplo, un brazo de orco si eras un semi-orco). Esta extremidad funciona...

► Renacimiento Ancestral: Si eres objetivo de un conjuro como Reencarnar o Resurrección Verdadera, regresas a la vida como la raza que eras antes de morir, reemplazando todos los rasgos raciales de No Muerto por los de tu raza original.

► Carne de Tormenta: Tienes resistencia al daño de relámpago.

► Cabeza Fantasmal: Como acción adicional, puedes separar tu cabeza de tu cuerpo, flotando cerca de ti mientras conservas control total sobre ella. Durante 1 minuto, obtenés visión de 360 grados y tienes ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que involucren vista u oído. Mientras este efecto esté activo, ...

► Presencia Aterradora: Tu sola presencia puede hacer temblar incluso a los más valientes. Tienes competencia con la habilidad de Intimidación. Además, puedes lanzar los siguientes conjuros: Conoces el truco "Descarga de fuego". A nivel 3, puedes lanzar gratis "Provocar miedo". A nivel 5, puedes lanzar "Hallar corcel",...

► Conjuro Transmutado: Cuando lances un conjuro que inflija un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos indicados: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno y trueno.

► Conjuro acelerado: Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.

► Crear espacios de conjuro: Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.

► Fuente de magia: obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.

► Fuerza de Ultratumba: Cuando tus puntos de golpe fueran a ser reducidos a 0, puedes realizar una TS de Carisma (CD 5 + el daño recibido). Si tienes éxito, en vez de que ocurra esto tus puntos de golpe quedan reducidos a 1. No puedes usar este rasgo si tus puntos de golpe llegan a 0 por daño radiante o por un crítico.

► Ojos de la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta a 120 pies. Cuando alcanzas el nivel 3 de esta clase, aprendes el conjuro de "oscuridad", pero no cuenta como uno de tus conjuros de hechicero conocidos.

► Recuperar puntos de hechicería: En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.

► Activa - Paso sombrío:

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Mildred Baumgartner

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Barrera de rebote</u>	Abjuración	1 acción	asaltos	Personal	V, S
Canaliza energía protectora que te rodea hasta tu próximo turno. La primera criatura que intente golpearte con un ataque cuerpo a cuerpo debe hacer TS de Sabiduría; si falla, recibe 1d6 de daño de fuerza y tiene desventaja contra ti. El daño sube a 2d6 a nivel 5, 3d6 a nivel 11 y 4d6 a nivel 17.						
	Truco <u>Condenar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	visión	V, S
Apuntas a una criatura y canalizas energía dañina. Debe hacer TS de Constitución; si falla, recibe 1d6 de daño necrótico, más 1d6 extra por cada condición negativa que la afecte. El daño base aumenta a 2d6 a nivel 5, 3d6 a nivel 11 y 4d6 a nivel 17.						
	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>Descarga eléctrica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas una chispa eléctrica contra una criatura a distancia. Haz un ataque de conjuro a distancia; al impactar, inflige 1d6 de daño de relámpago. Si el objetivo viste armadura metálica o es de metal, recibe daño extra de 1d4. El daño principal aumenta a 2d6 a nivel 5, 3d6 a nivel 11 y 4d6 a nivel 17.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
☐	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.						
☐	1 <u>Descarga Caótica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas una masa trémula y ondulante de energía caótica contra una criatura situada dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este sufre 2d8 + 1d6 de daño. Elige uno de los d8. El número de ese dado determina el tipo de daño del ataque, tal y como se...						
☐	1 <u>Masa de dispersión</u>	Transmutación	1 reacción	Instantáneo	Personal	S, M
En respuesta a un ataque de una criatura que puedas ver, intentas esquivar el golpe transformándote brevemente en una masa de criaturas diminutas, como arañas, moscas, cuervos, serpientes, etc. Al lanzar este conjuro, el ataque contra ti se realiza en desventaja. Independientemente de si el ataque...						
☐	1 <u>Provocar Miedo</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Despiertas la consciencia de su propia mortalidad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Los autómatas y muertos vivientes son inmunes a este efecto. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustado de ti hasta que termine el conjuro. La...						
☐	2 <u>Abrir</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Un objetivo retenido, atrapado o bloqueado por una cerradura mundana se libera. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre. Anula Cerradura arcana durante 10 minutos. Se oye un fuerte golpe hasta a 300 pies de distancia del objetivo.						
☐	2 <u>Hallar corcel</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.						
☐	2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
☐	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.						