



Aaron

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +1
- Constitución +5
- Inteligencia +1
- Sabiduría -1
- Carisma +5

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

11 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Honda	+3	1d4 +1 contundente...

9 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

- Común, Abisma, Celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Suministros de calígrafo

Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sin límites. Nada debe estorbar la posibilidad infinita inherente a toda existencia. (Caótico)

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

VÍNCULOS

No puedo guardar un secreto para salvar mi vida, o la de cualquier otro.

DEFECTOS

Hechicero Nivel 1:

- Mareas de caos
- oleada de magia salvaje

Dotes:

- Lanzador ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aaron

NOMBRE DEL PERSONAJE

viste ropajes elegantes que te hacen distinguirte de la plebe. Tienes una aire cordial pero distante y llevan símbolos y emblemas arcanos en tus atuendos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Naciste en un cuna de oro con todos los privilegios aunque la herencia de tu familia pasará a tu hermana mayor. Fue una bendición cuando en la adolescencia desarrollaste talentos mágicos, pues te podrían asegurar un futuro brillante. Te asignaron a un talentoso tutor y con eso comenzó tu calvario. Con una habilidad innata para la magia nunca te hizo sentido alguno el dogmatismo que tu maestro trató de inculcarte. Evitabas las clases, te escabullías y te castigaban en un eterno juego de decepción familiar. No fue poco lo que aprendiste, pero durante un examen uno de tus conjuros resultó terriblemente mal y desapareciste a tu tutor sin tener claridad como ni adonde. Entraste en pánico y huiste ese mismo día. Desde entonces le has tomado el gusto a la vida en libertad y decidiste probarla un poco más, sobre todo porque crees que la respuesta a la pregunta "qué es la verdadera magia" no se encontrará en unos libros envejecidos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Lanzador ritual:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Tienes un libro que comienza con dos conjuros de nivel 1 de tu elección de esa clase que puedes lanzar como rituales. Puedes añadir a tu libro otros conjuros que estén escritos (en libro o pergamino) gastando 2 horas y 50 po.

► **Mareas de caos:** A partir del nivel 1 puedes manipular las fuerzas de la probabilidad y del caos para ganar ventaja en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. Una vez hecho esto, necesitas finalizar un descanso prolongado antes de usar este rasgo otra vez. En cualquier momento, antes de r...

► **Oleada de magia salvaje:** Comenzando cuando eliges este origen en el nivel 1, tus lanzamientos de conjuros pueden desatar oleadas de magia salvaje. Inmediatamente después de que lances un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, el DM puede hacerte tirar un d20. Si sacas un 1, tira en la tabla de oleada de magia salvaj...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Aaron

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

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>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>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>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
<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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						