



Agis Yesnan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 3, Brujo 2

CLASE Y NIVEL

Forastero Errante

TRASFONDO

NeiTo

JUGADOR

Protector aasimar

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

19

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+3

16

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza -1
 - Destreza +2
 - Constitución +7
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +1
 - Carisma +6

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

19 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 44

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+6	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- EQUIPO**
- Escudo CA 2
 - Placas y malla CA 15
 - Amulet of Health CA
 - Cuero tachonado CA 12

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

- OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**
- Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
 - Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Set de juego

Hago suposiciones distintas a quienes me rodean sobre el espacio personal invadido despreocupadamente el espacio vital ajeno de manera inocente o reacciono a una invasión del mio por ignorancia. Tengo mis opiniones sobre qué es comida y que no. Me parece que los hábitos alimentarios de quienes me rodean son fascinantes, confusos o repugnantes.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Prudente. Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto (legal).

IDEALES

Me fascinan la belleza y las maravillas de este nuevo país.

VÍNCULOS

Siento debilidad por la belleza exótica de los habitantes de estas tierras.

DEFECTOS

- Protector aasimar:
- Edad
 - Alineamiento
 - Tamaño
 - velocidad
 - Visión en la oscuridad
 - Resistencia Celestial
 - Manos Curativas
 - Portador de Luz
 - Idiomas
 - Alma radiante
- Hechicero Nivel 3:
- Conjuro acelerado
 - Conjuro duplicado
 - Crear espacios de conjuro
 - Favorecido por los Dioses
 - Fuente de magia
 - Magia Divina
 - Recuperar puntos de hechicería
- Brujo Nivel 2:
- Descarga agónica
 - Descarga ahuyentadora
 - Guerrero Maléfico
 - Lista de Conjuros Ampliada
 - Magia del pacto
 - Maldición del Filo Maléfico
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

Ajis nació como un humano normal, pero a medida que fue creciendo sus cualidades especiales fueron resaltando, su cuerpo se fue desarrollando antes al igual que su musculatura, en un momento cuando llegó su juventud en un momento de una discusión y alta tensión cuando unos ladrones entraron a su casa, le brotaron unas alas espectrales y sus ojos brillaron emanando tanta luz que solo se veían dorados. Su madre no pudo ocultar más el secreto, su padre no había muerto cuando él era pequeño, si no que había sido un ser divino, él muy enojado con su madre se marchó de su hogar, está al verto guardar sus cosas para marcharse, le entregó una espada, que fue el regalo que le dejó su padre al enterarse que él nacería, no podía hacerse cargo de él, pero le dejó esta espada como regalo, al tocarla quedó vinculada a ella y notó que esta tenía vida propia, pudiendo hablar con ella. Desde ese momento se transformó en un viajero errante. En busca de encontrar

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los aasimar maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden vivir hasta los 160 años.
- ▶ **Alineamiento:** Imbuidos de poder celestial, la mayoría de los aasimar son buenos. Los aasimar marginados suelen ser neutrales o incluso malvados.
- ▶ **Tamaño:** Un aasimar tiene el mismo abanico de alturas y pesos que los humanos.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Bendecido con un alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos d...
- ▶ **Resistencia Celestial:** Posees resistencia a los daños necrótico y radiante.
- ▶ **Manos Curativas:** Como acción, puedes tocar una criatura y hacer que recupere tantos puntos de golpe como tu nivel. Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.
- ▶ **Portador de Luz:** Conoces el truco de "Luz". El Carisma es tu aptitud mágica para lanzar conjuros.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y celestial.
- ▶ **Alma radiante:** A partir de nivel 3, puedes utilizar una acción para desatar la energía divina de tu interior, haciendo que tus ojos brillen y dos alas luminosas e incorpóreas broten de tu espalda. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la des por finalizada usando una acción adicional. Mientras, tienes ...
- ▶ **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.
- ▶ **Conjuro duplicado:** Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una única criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si es un truco).
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ **Descarga ahuyentadora:** Cuando impactes a una criatura con Explosión sobrenatural, puedes empujarla para alejarla hasta 40 pies de ti en línea recta.
- ▶ **Guerrero Maléfico:** Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- ▶ **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- ▶ **Maldición del Filo Maléfico:** Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú morís, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Agis Yesnan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar 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.					
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	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>Absorber Elementos</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo 1 asalto	Personal	S
	Recibes resistencia al tipo de daño recibido hasta el comienzo de tu próximo turno. Además, la primera vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante tu siguiente turno, el objetivo recibirá 1d6 de daño adicionales del mismo tipo que el daño que recibiste.					
<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>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	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.					
<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"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.					

Agis Yesnan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3
CONOCIDOS

TRUCOS

2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.						
Truco	<u>Filo atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, realizas un ataque cuerpo a cuerpo con un arma contra una criatura. Si impactas, se verá envuelto en una energía atronadora hasta el principio de tu siguiente turno. Si se mueve voluntariamente, recibirá de forma inmediata 1d8 de daño de trueno.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 Pq temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Pq temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.						
<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 <u>Proyectil mágico</u> .						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						