



Nivel **12**
 Personaje: **Asghon**
 Clase: **Mago**
 Altura: **1,80 m**
 Cabello: **Rubio**

Jugador: **Sergio**
 Origen: **Neutral bueno**
 Peso: **65 kg**
 Sexo: **Varón** Edad: **26**
 Ojos: **Marrones**
 Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
13	Fuerza	+1
14	Destreza	-1/+1
14	Constitución	+1
17	Inteligencia	+2
15	Sabiduría	+1
12	Carisma	+0

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
9	Veneno o muerte	3
9	Varitas mágicas	3
9	Petrificación o parálisis	3
12	Aliento de dragón	3
8	Sortilegios, varas y báculos	3

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
 Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
 Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

EQUIPO

Bastón +1 Defensiva	4
Daga	0.5
Honda +2	-
Anillo de Almacenar conjuros	-
Anillo de mago (tipo 3)	-
Bastón de los magos	8
Varita de fuego	-
Varita de proyectiles mágicos	-
Brazales +8	-
Capa élfica	-
Diadema de intelecto	-
Pergamino de nivel 1 (10)	-
Pergamino de nivel 2 (7)	-

Carga máxima:
 Elfos y Halflings: 30 kg
 Humanos: 40 kg
 Enanos: 50 kg

Carga total
12.5

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro:
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES

Base	En id	
1-2	1-2	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
1	1	Detectar trampas y fosos
Esp	-	Rastrear en exteriores
Esp	-	Rastrear en interiores
Esp	-	Ocultarse
- %		Abrir cerraduras
- %		Encontrar/ Desact. trampas
- %		Hurtar
- %		Moverse en silencio
- %		Escalar muros
- %		Escondarse en las sombras
- %		Comprender lenguajes
- %		Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	18
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	18
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Heridas
Dado
4

ARMAS Y COMBATE

Bonificador de ataque: +3

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Bastón +1 Defensiva	7	= 1 + 1			1d6+2+2	= 1 + 1			
Daga	4	= 1 +			1d4+1	= 1 +			
Honda +2	10	= 1 + 2			1d8	= +			
Bastón de los magos	10	= 1 +			1d6+2+1	= 1 +			
		= +				= +			

INICIATIVA

Total	1	= 1 +
-------	---	-------

MUNICIÓN

Des	Misc
0000 0000	0000 0000

CONJUROS

1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	4	6	3	3	2			

PX **750.000** NEC **900.000**

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Pergamino de nivel 3 (3)	-
Pergamino de nivel 4 (4)	-
Estuche (mapa, pergamino) (10)	5
Libro de conjuros	1
Manta	1
Mochila (vacía)	1
Odre	2
Petate	2
Pluma	-
Tinta (vial)	-
Velas (10)	-

Carga total: 24.5

HABILIDADES EXTENDIDAS

Puntos disponibles: 1/39	
<u>Habilidad</u>	<u>Nivel</u>
Alquimia	8
Atletismo	3
Cabalgar	2
Folclore	6
Geografía	4
Historia	7
Saber arcano	8

MAESTRÍAS EN ARMAS

Puntos disponibles: 0/6	
<u>Maestría</u>	<u>Nivel</u>
Bastón	Entrenado
Honda	Experto
Daga	Básico

LIBRO DE CONJUROS

Conjuros de nivel 1

Agrandar
Alarma
Bola de nieve de Fistan
Cambiar el yo
Caída de pluma
Cerrar Portal
Detectar Magia
Detectar muertos vivos
Disco Flotante de Nébula
Dormir
Escudo
Hechizar Persona
Identificar
Leer Lenguas
Leer Magia
Luz
Manos ardientes
Proyectil Mágico

Conjuros de nivel 2

Cerradura Arcana
Detectar invisibilidad
Esfera llameante
Flecha ácida de Nefertiri
Fuerza Fantasmal
Invisibilidad
Levitar
Mano espectral
Telaraña
Truco de la cuerda

Conjuros de nivel 3

Acelerar
Bola de Fuego

Clarividencia
Convocar monstruos I
Disipar Magia
Infravisión
Inmovilizar Persona
Lentitud
Rayo Eléctrico
Volar

Conjuros de nivel 4

Armadura natural
Encantar arma
Hechizar Monstruo
Invisibilidad mejorada
Muro de Fuego
Tormenta de hielo

Conjuros de nivel 5

Cono de frío
Mano de Fistan
Muro de fuerza
Nube Aniquiladora
Teleportar

Conjuros de nivel 6

Abrir las Aguas
Contingencia
Desintegrar
Rayo golpeador
Transformación de Nébula

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Agrandar

Caída de pluma

Identificar

Proyectil Mágico

Conjuros de nivel 2

Flecha ácida de Nefertiri

Invisibilidad

Telaraña

Truco de la cuerda

Conjuros de nivel 3

Acelerar

Bola de Fuego (2)

Disipar Magia

Rayo Eléctrico

Volar

Conjuros de nivel 4

Armadura natural

Encantar arma

Invisibilidad mejorada

Conjuros de nivel 5

Cono de frío

Muro de fuerza

Teleportar

Conjuros de nivel 6

Desintegrar

Rayo golpeador