DUNGEONS & DRAGONS

Mago 4	Erudito	Abrams
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Alto elfo	Caótico bueno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

Valeine

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA	0 (10)
DESTREZA	+2 (15)
CONSTITUCIÓN	+2 (15)
INTELIGENCIA	+3 (16)
SABIDURÍA	+2 (14)
CARISMA	0 (11)

○ Fuerza	0
○ Destreza	+2
○ Constitución	+2
☒ Inteligencia	+5
☒ Sabiduría	+4
○ Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Acrobacias	+2
☒ Arcanos	+5
○ Atletismo	0
○ Engañar	0
☒ Historia	+5
○ Interpretación	0
○ Intimidar	0
☒ Investigación	+5
○ Juego de Manos	+2
○ Medicina	+2
○ Naturaleza	+3
☒ Percepción	+4
☒ Perspicacia	+4
○ Persuasión	0
○ Religión	+3
○ Sigilo	+2
○ Supervivencia	+2
○ Trato con Animales	+2

HABILIDADES

14 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Arco corto, Arco largo, Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Honda

Idiomas:
comun, elfico, Gigante, Draconico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+2 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

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

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- saco de componentes
- Paquete de erudito
- libro de conjuros

Riqueza:

PC
PP
PO: 10

botella de tinta negra
cuchillo pequeño
carta de un amigo muerto con una pregunta
muda de ropa comun
Pergamino de conjuro de nivel 1 (Purificar comida y bebida)
Poción de crecimiento

EQUIPO

Uso polisílabos para dar la impresión de gran erudición. Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro pensamiento lógico. (Legal)

IDEALES

El trabajo de mi vida es una serie de tomos relacionados con un campo específico del conocimiento.

VÍNCULOS

La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.

DEFECTOS

Alto elfo:
- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Mago Nivel 4:
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la evocación
- Esculpir conjuros
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.26.4

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Valeine

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

Siendo desde edad temprana alguien curioso he interesado en todo lo sobrenatural en lo arcano y lo magico ya sean criaturas, pociones o la magia común pero principalmente interesado y fascinado por los objetos, armas y artilugios de origenes arcanos basando un estudio completo en ellos bajo la tutela de su maestro esperando desarrollar y aprender de las artes magicas para poder formar parte de una corte superior de Archimagos formada por los Altos elfos de su aldea.
Debido a su Ivestigación se vio con la necesidad de ver las cosas mas a fondo y desde mas cerca al igual que practicar con sus artes magicas por lo cual decidio formar parte de diversos grupos y hace diferentes tipos de misiones para desarrollar y expandir su campo de investigación al igual que conseguir algo de dinero para vivir y continuar sus estudios.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- Trance: Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- Truco: Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.
- Idioma adicional: Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.
- Copiar un conjuro en el libro: Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.
- Erudito de la evocación: El oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.
- Esculpir conjuros: Puedes crear «bolsas» de relativa seguridad para los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas superan automáticamente la tirada...
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).
- Lanzamiento ritual: Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.
- Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- Recuperación arcana: Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y, como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.
- Remplazar el libro: Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

© 2024 - Nivel20 v1.26.4

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Valeine	Mago	Inteligencia	13	+5

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco		Agarre electrizante	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		Ilusión menor	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		Luces danzantes	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		Salpicadura ácida	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas un orbe ácido a una o dos criaturas a 5 pies o menos entre sí y que puedas ver. Deben superar una TS de destreza o recibir 1d6 puntos de daño por ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).							
☐	1	Alarma	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.							
☐	1	Falsa vida	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.							
☐	1	Imagen silenciosa	Ilusión	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Creas la imagen puramente visual de un objeto, criatura o fenómeno visible no mayor que un cubo de 15 pies. Puedes usar tu acción para mover la imagen simulando movimientos naturales. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) revela la ilusión.							
☐	1	Ola atronadora	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.							
☐	1	Orbe cromático	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.							
☐	1	Retirada expeditiva	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.							
☐	1	Risa horrible de Tasha	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.							
☐	1	Zancada prodigiosa	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina							
☐	2	Corona de la locura	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.							
☐	2	Dulce descanso	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.							
☐	2	Hacer añicos	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.							
☐	2	Imagen múltiple	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.							