

DUNGEONS & DRAGONS

Libericus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 8

CLASE Y NIVEL

Forjado

ESPECIE

"Dorado" del Departamento. Ragot

TRASFONDO

JUGADOR

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+1
13

DESTREZA
-1
9

CONSTITUCIÓN
+1
12

INTELIGENCIA
+4
18

SABIDURÍA
-1
9

CARISMA
+3
16

Fuerza +1
Destreza -1
Constitución +4
Inteligencia +4
Sabiduría -1
Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias -1
Arcanos +7
Atletismo +1
Engañar +6
Historia +7
Interpretación +3
Intimidar +3
Investigación +7
Juego de Manos -1
Medicina -1
Naturaleza +4
Percepción -1
Perspicacia -1
Persuasión +6
Religión +4
Sigilo -1
Supervivencia -1
Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA
10 CA -1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE
SALVACIONES DE MUERTE

Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)

IDEALES

Trabajo para servir al Departamento y a mi superior, Archimago Tulus

VÍNCULOS

Tengo lagunas en la memoria. Cada vez más frecuentes.

DEFECTOS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Bastón +4 1d6 +1 Contundente
Daga +4 1d4 +1 perforante
Daga +4 1d4 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Pack de explorador de mazmorra
- Pack de eruditio
5 po
2 pplatino

Forjado:

- Alineamiento
- Resistencia de constructo
- Vigilancia de centinela
- Diseño especializado
- Idiomas
- Protección integrada

Hechicero Nivel 8:

- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Defensas psíquicas
- Fuente de magia
- Habla telepática
- Hechicería psíonica
- Lista de conjuros ampliada
- Recuperar puntos de hechicería
- Redirigir conjuro

Dotes:

- Historiador

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de Hojalatero, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

"Cuán curiosa es la magia, ¿no creéis? Si la utilizas para crear vida de lo que antaño lo estuvo, se llama nigromancia. Pero cuando lo haces a partir del metal y de lo artificial, se llama ciencia, e incluso progreso." Dijo el Archimago Tullus, investigador Escriba y miembro de la Hermandad Arcana en lo que una pluma arcana escribía por si sola en un libro una serie de gifos con voz cansada, pero autoritativa. Un destello saltó como una chispa en lo que otros autómatas soldaban las partes de otro, plateado de cáscara. Con rapidez, una voz nasal, aunque grave, respondió. Yome Tharn, artífice y miembro menor de la Hermandad Arcana. "Porque aquí no se usa sólo magia. También ingenio e ideas. Pero dudo que quieras esto únicamente para experimentar."

"No, por supuesto que no." Dijo Tullus con brusquedad y sequedad. "De todas formas, no serviría para mis experimentaciones. Esta creación será mis ojos y mis oídos fuera de la Universidad. Y por míos, quiero decir únicamente para experimentar."

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Alineamiento:** La mayoría de los forjados se sienten a gusto con el orden y la disciplina, tendiendo así hacia la legalidad y la neutralidad; aunque algunos han absorbido la moralidad (o la falta de ella) de aquellos seres a los que sirven.

► **Resistencia de constructo:** Fueste creado para tener una fortaleza increíble, representada por los siguientes beneficios: Tienes ventaja en las salvaciones contra ser envenenado, además de resistencia al daño de veneno. No necesitas comer, beber ni respirar. Eres inmune a las enfermedades. No necesitas dormir; ...

► **Vigilancia de centinela:** Cuando vayas a hacer un descanso largo, debes permanecer 6 horas en un estado inactivo en vez de dormir. En este estado pareces inerte, pero no estás inconsciente y puedes ver y oír de manera normal.

► **Diseño especializado:** Ganás competencia con cualquier habilidad que escojas, así como con un tipo de herramientas a escoger.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma de tu elección.

► **Protección integrada:** Tu cuerpo posee capas defensivas que pueden mejorarse con armadura. Ganás +1 a la Clase de Armadura. Sólo puedes ponerte armadura en la que seas competente. Tardas una hora en incorporar la armadura a tu cuerpo y otra hora en quitarla. Mientras vivas tu armadura no se puede quitar de tu cuerpo...

► **Historiador:** Tu gran estudio de la historia te recompensa descubriendo secretos e información olvidada y perdida en los anales de la historia

► **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.

► **Defensas psíquicas:** obtienes resistencia al daño psíquico y tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

► **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.

► **Habla telepática:** Puedes formar una conexión telepática entre tu mente y la mente de otro. Como acción adicional, eliges una criatura que puedes ver a 30 pies de ti. Tu y la criatura elegida pueden hablar telepáticamente entre sí mientras los dos están a una distancia de un número de millas igual a tu modificador ...

► **Hechicería psíquica:** Cuando lanzas cualquier conjuro de nivel 1 o superior obtenido mediante el rasgo Conjuros Psíquicos, puedes lanzarlo gastando un espacio de conjuro como de costumbre o gastando una cantidad de puntos de hechicería igual al nivel del conjuro. Si lanzas el conjuro usando puntos de hechicería, no re...

► **Lista de conjuros ampliada:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase. Cada uno de estos conjuros cuenta como un conjuro de hechicero para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de hechicero que conoces. Siempre que ganas un nivel de hechicero, puedes reemplazar un conjuro que obt...

► **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.

► **Redirigir conjuro:** Si al hacer una tirada de ataque para un hechizo y este falla puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a lanzar todo pero debes usar el resultado de la segunda tirada. Además puedes usar otra metamagia durante el lanzamiento del conjuro.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 0000	3 000	3 000	2 00						9 CONOCIDOS	5 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Astilla mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
		El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.				
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.				
Truco	<u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
		Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puedes atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.				
Truco	<u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
		Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear báratja o ilusión menor.				
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>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
		Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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, disipa el conjuro.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Brazos de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 tiene, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Crees 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 puedes ver dentro del alcance. Cada dardo infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Susurros disonantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
		Una melodía discrepante que sólo una criatura puede oír le produce un terrible dolor. Si falla una TS de Sabiduría, sufre 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño psíquico y debe usar su reacción para alejarse de ti. Si supera la tirada, sufre la mitad de daño y no se mueve.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
		Reprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
		Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedes ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedes ver.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Un humanoide que puedes ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Ver invisibilidad</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
		Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.				
<input type="checkbox"/>	<u>3 Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.				
<input type="checkbox"/>	<u>3 Hambre de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
		Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio de oscuridad impenetrable y frío intenso quedan cegadas. El terreno se vuelve difícil. Las criaturas que comienzan su turno en el área sufren 2d6 de daño por frío. Las que finalicen el turno deben superar una TS de Dés o sufrir 2d6 de daño por ácido.				
<input type="checkbox"/>	<u>3 Recado</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
		Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con inteligencia 4+ entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.				
<input type="checkbox"/>	<u>4 Invocar aberración</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invocas un espíritu aberrante. Se manifiesta en un espacio desocupado que puede ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el bloque de estadísticas Espíritu Aberrante. Cuando lances el hechizo, elige contemplador, slaad o vástago estelar. La criatura se parece a una aberración de ese tipo.				
<input type="checkbox"/>	<u>4 Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
		Un objetivo que puedes ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.				
<input type="checkbox"/>	<u>4 Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
		Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que deseas dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedes ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.				
<input type="checkbox"/>	<u>4 Tentáculos negros de Evard</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
		Tentáculos negros llenan un cuadrado del suelo de 20 pies. Convierten el terreno en difícil. Una criatura que entra por primera vez o empieza su turno en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de daño y quedar apresada. Los apresados reciben 3d6 daño/turno (acción+TS Fue/Des litera).				