



(Nivel 6) Alwyn la magnífica

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 6

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

PixelCaido

JUGADOR

Gnomo de las rocas

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +7
- ☒ Sabiduría +4
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +7
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +1
- ☒ Historia +7
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +7
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +4
- ☐ Percepción +1
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +1
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 36

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga +5 1d4 +2 perforante
Descarga de fue.. +4 2d10
Rayo de escarch... +4 2d8

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de mago CA 13

EQUIPO

No hay nada que me guste más que un buen misterio. Estoy convencido de que la gente siempre está tratando de robar mis secretos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Tengo un texto antiguo que guarda terribles secretos que no deben caer en manos equivocadas.

VÍNCULOS

Hablo sin detenerme a pensar mis palabras, invariablemente insultando a los demás.

DEFECTOS

Gnomo de las rocas:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo

Mago Nivel 6:

- Adivinación experta
- Erudito de la adivinación
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Presagio: Tira dos d20
- Recuperación arcana

RASGOS Y ATRIBUTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ Astucia de gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Adivinación experta: Cuando lanzas un conjuro de adivinación de nivel 2 o superior usando un espacio de conjuro, recuperarás un espacio de conjuro que hayas gastado. El espacio que recuperes debe ser de un nivel inferior al del conjuro que lanzaste y no puede ser superior al nivel 5.
- ▶ Erudito de la adivinación: A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de adivinación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.
- ▶ 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.
- ▶ Presagio: Cuando finalizas un descanso prolongado, tira los dados d20 indicados y anota los resultados. Una vez por turno, puedes reemplazar cualquier tirada de ataque, salvación o habilidad hecha por ti o una criatura que puedas ver por una de estas tiradas adivinatorias. Debes declararlo antes de la tirada.
- Tira dos d20
- ▶ 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.

(Nivel 6) Alwyn la magnífica

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

10

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>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>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<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 "Proyectil mágico".						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Contorno borroso</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrahchizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						