SSTZAARR Asriel BrightB..	Hechicero 13	Ermitaño	Miguel "Lupino" Ishmant
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Protector aasimar	Neutral bueno	170533
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	0 (10)
DESTREZA	+2 (15)
CONSTITUCIÓN	+2 (14)
INTELIGENCIA	+4 (19)
SABIDURÍA	+3 (16)
CARISMA	+4 (18)

TIRADAS DE SALVACIÓN

Fuerza	+1
Destreza	+3
☒ Constitución	+8
Inteligencia	+5
Sabiduría	+4
☒ Carisma	+10

HABILIDADES

Acrobacias	+2
☒ Arcanos	+9
Atletismo	0
Engañar	+4
Historia	+4
Interpretación	+4
Intimidar	+4
Investigación	+4
Juego de Manos	+2
☒ Medicina	+8
Naturaleza	+4
Percepción	+3
☒ Perspicacia	+8
Persuasión	+4
☒ Religión	+9
Sigilo	+2
Supervivencia	+3
Trato con Animales	+3

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA: 13

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA: +5

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
17	+2	30

Puntos de Golpe Máximos 91

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga de Empalam	+9	1d4 +4 Perforante.
Daga	+7	1d4 +2 Perforant...
Descarga de Fue..	+11	3d10 Fuego
Agarre Electrizan...	+11	3d8 Eléctrico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre. Conecto todo lo que me ocurre con un gran plan cósmico.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno)

IDEALES

Mi aislamiento me ha dado una gran comprensión sobre un gran mal que solo yo puedo destruir.

VÍNCULOS

Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie.

DEFECTOS

Competencias:
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de herborista

Idiomas:
Abisal, Común, Celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Camisote de Malla Élfica - Armadura Rara CA 14
- CONJURO Armadura de Mago (INACTIVO) CA 13
- Equipo de Trasfondo - Ermitaño
- Paquete de Equipo - Paquete de explorador
- Bolsa de Dinero
- Estuche para Munición de Ballesta
- Virotes (20)
- Broche Alado
- Cristal de Acero Arcano - Cristal de Aumento Común
- (USADA) Poción Curativa - Poción Común
- Cristal de Asalto Eléctrico - Cristal de Aumento Común
- Poción de Bendición - Poción Común
- Anillo de Protección (Requiere SINTONIZACIÓN) - objeto Maravilloso Raro
- Diamante de Guardia de Hierro - Cristal de Aumento Común (x3)
- Estuche para Mapas o Pergaminos (2)
- Normativa de Aguas Profundas
- Documento de Permiso de uso de Magia
- Enchidrion de Volo de AguaProfunda
- 2 Notificaciones de Compensación por Asalto de los Vigilantes y Magistrados de Aguas Profundas
- Anotaciones de la Torre del orden
- Globo Flotante - objeto Maravilloso

EQUIPO

Protector aasimar:
- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Velocidad
- Visión en la oscuridad
- Resistencia Celestial
- Manos Curativas
- Portador de Luz
- Idiomas
- Alma radiante

Hechicero Nivel 13:
- Conjuro acelerado
- Conjuro cuidadoso
- Conjuro sutil
- Crear espacios de conjuro
- Curación Mejorada
- Favorecido por los Dioses
- Fuente de magia
- Magia Divina
- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:
- Lanzador en combate
- Adepto Metamágico

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.0.14

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

SSTZAARR Asriel BrightB..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Ver Imágenes (6 pies de estatura. Piel azul celeste. Ojos plateados. Cabello blanco albino)

APARIENCIA

APARIENCIA

Símbolo de Torm en la frente de Asriel cuando convoca Magia Ofensiva o Perceptiva.

Símbolo de Torm en la frente de Asriel cuando convoca Magia Defensiva o Curativa.

MODIFICACIÓN DEL HECHICERO *ALMA DIVINA* PARA ADECUARLO EN NÚMERO DE CONJUROS POR NIVEL

- **CONJUROS CONOCIDOS *MODIFICADOS* POR NIVEL**
- <> *De Nivel 1 a Nivel 11*, comienza con 2 Conjuros, y **sube 1 Conjuro por Nivel**, hasta *tener 12 Conjuros*.
- <> *De Nivel 11 a Nivel 20*, comienza con 12 Conjuros, y **sube 1 Conjuro cada 2 Niveles**, hasta *tener 16 Conjuros* a Nivel 19 y 20.

DOMINIO DIVINO *DE LA GUERRA* DE TORM

El Hechicero *Alma Divina* escogerá 1 de los 2 Conjuros que otorga el Dominio Divino, según su Nivel de Clase.

Nivel de Hechicero ----- **Conjuros**

- **1** ---------- *Escudo de Fe* (ELEGIDO) o *Favor Divino*
- **3** ---------- *Arma Espiritual* (ELEGIDO) o *Arma Mágica*
- **5** ---------- *Espíritus Guardianes* (ELEGIDO) o *El Manto del Cruzado*
- **7** ---------- *Libertad de Movimiento* (ELEGIDO) o *Piel Pétrea*
- **9** ---------- *Golpe Flamígero* o *Inmovilizar Monstruo* (ELEGIDO)

- *Afinidad de Alma Divina*: **BIEN**, obtiene gratuitamente el Conjuro *CURAR HERIDAS*.

NOTAS ADICIONALES

Costa de la Espada

Costa de la Espada

https://static.wikia.nocookie.net/forgottenrealms/images/7/7f/Sword-Coast-Map_LowRes.jpg

Los recuerdos de Asriel toman forma cuando, con apenas 4 años, su familia se apartó de la comunidad de Amphail cuando se decía que sus ancestros estaban malditos por el propio espíritu de Amphail el Justo.

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 ...
- Lanzador en combate: Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- Adepto Metamágico: Has aprendido a ejercer tu voluntad sobre tus conjuros para modificar el modo en que funcionan. Aprendes dos opciones de Metamagia de tu elección escogidas de entre las de la clase hechicero. Solo puedes usar una opción de Metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que dicha opción diga ...
- 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 cuidadoso: Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer TS, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza del conjuro. Gasta 1 punto de hechicería y elige tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo 1). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en la TS.
- Conjuro sutil: Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para poder lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos.
- 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.
- Curación Mejorada: Cuando tú o un aliado situado a 5 pies o menos de ti haga una tirada para determinar cuántos puntos de golpe recupera un conjuro, puedes utilizar 1 punto de hechicería para volver a tirar cualquier número de esos dados, siempre que no estés incapacitado. Solo puedes usar este rasgo una vez por turno
- 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.

RASGOS

© 2025 - Nivel20 v2.0.14

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

SSTZAARR Asriel BrightBringer
NOMBRE DEL PERSONAJE

DOMINIO DE GUERRA...	Carisma	17	+9
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.							
☐	2	Arma espiritual	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.							
☐	3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduria o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.							
☐	4	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno dificil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.							
☐	5	Inmovilizar monstruo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.							

© 2025 - Nivel20 v2.0.14

SSTZAARR Asriel BrightBringer
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero	Carisma	19	+11
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	3	2	1	1			13 CONOCIDOS	6 CONOCIDOS
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO	O	O				

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		Descarga de fuego	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		Guía	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		Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.							
Truco		Mensaje	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. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.							
Truco		Palabra de Resplandor	Evocación	1 acción	Instantáneo	5 pies	V, M
Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emana de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. A niveles superiores. El daño del conjuro aumenta ...							
Truco		Prestidigitación	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 baratija o ilusión menor.							
☐	1	Armadura de mago	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, disipas el conjuro.							
☐	1	Curar heridas	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.							
☐	1	Escudo	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.							
☐	2	Rayo abrasador	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.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.							
☐	3	Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacer una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.							
☐	3	Contrahechizo	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.							
☐	3	Disipar magia	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.							
☐	4	Polimorfar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Transformas a una criatura en una bestia cuyo VD sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel). Asume los PG de su nueva forma y, cuando vuelve a su forma normal, recupera los que tenía antes de la transformación. No puede hablar o lanzar conjuros. El equipo se funde con la nueva forma.							
☐	5	Cono de frío	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe superar una TS de Constitución o recibir 8d8 puntos de daño por frío (si tiene éxito, la mitad). Si muere se convierte en una estatua de hielo. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Restablecimiento mayor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.							
☐	6	Curar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecto a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.							
☐	6	Globo de invulnerabilidad	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una barrera inmóvil y ligeramente reluciente te rodea en un radio de 10 pies y dura mientras lo haga el conjuro. Cualquier conjuro de nivel inferior al espacio de conjuro utilizado que sea lanzado desde fuera de la barrera no puede afectar a las criaturas u objetos dentro de ella.							
☐	6	Relámpago en cadena	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Crea un relámpago hacia un objetivo de tu elección que puedas ver. Después, desde el objetivo surgen otros tres rayos hacia otras criaturas hasta a 30 pies del primero. Cada objetivo recibe 10d8 puntos de daño por relámpago (TS Destreza mitad). Un rayo adicional surge por cada nivel por encima de 6.							
☐	7	Teletransporte	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V
Te transportas instantáneamente a un destino que selecciones a ti y a otras 8 criaturas voluntarias de tu elección, o a un único objeto que puedas ver. Debes conocer el destino, que debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Tu familiaridad con el destino determina si llegas a él con éxito.							

© 2025 - Nivel20 v2.0.14