

DUNGEONS & DRAGONS

Phil

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 9

CLASE Y NIVEL

Goliat

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Garlic

JUGADOR

FUERZA

+3

16

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+5

20

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- Fuerza +3
- Destreza -1
- Constitución +3
- Inteligencia +9
- Sabiduría +5
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias -1
- Arcanos +9
- Atletismo +7
- Engañar 0
- Historia +9
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación +9
- Juego de Manos -1
- Medicina +1
- Naturaleza +5
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión 0
- Religión +9
- Sigilo -1
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

HABILIDADES

+3

-1

+3

+9

+5

0



9

-1

30

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 55

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+7	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Estoy acostumbrado a ayudar a aquellos que no son tan inteligentes como yo, y explico pacientemente una y otra vez cualquier cosa. Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

VÍNCULOS

Paso por alto soluciones obvias a favor de las complicadas.

DEFECTOS

Goliat:

- Resistencia pétrea
- Constitución fuerte
- Nacido de la montaña
- Idiomas
- Alineamiento
- Edad
- Tamaño

Mago Nivel 9:

- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Libro de conjuros despertado
- Manifestar mente
- Mejora de característica
- Pluma mágica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de falsificación

Idiomas:

- Común, Éfico y dracónico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Bolsa de componentes
- Pack de eruditio
- Kit de falsificación
- Bolsa
- Reloj del cronómetro (rotto)
- 2 lingotes de oro (500 oro)
- 165 de oro en joyas
- 5PP
- Diente de una bestia no identificada
- Cerebro ilícido muerto en jarra
- Cartel de búsqueda propio
- Pergamino de Desintegrar
- Poción drow mercader
- Poción semielfo civil
- 1 vial de sangre de unicornio
- Poción de curación DE GRELBO (2d4+2)
- 5 cargas Polvo Arcano (parar tiempo)
- +3 AL CA mientras no me cambie de ropa
- 78 CORDURA

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Teophrastus Philippus Aureolus Bombastus von Hohenheim se crió y creció en la academia del Cónclave de Silverymoon, siendo bautizado por varios de los maestros que le trataron como a un hijo para lo bueno y para lo malo. Habiéndolo encontrado abandonado a las puertas de la escuela de magia sin ninguna información, no se les ocurrió nada mejor que adoptarle, enseñándole el arte arcano desde que tuvo capacidad de hablar. Mostrando gran potencial para la magia y un enorme interés en la lectura, sus maestros pronto se mostraron orgullosos de su progreso a la vez que exigieron mejores resultados en menor tiempo, poniendo una presión constante sobre el joven. Por esto mismo la mayoría de los demás estudiantes no le apreciaban particularmente, siendo constantemente víctimas de comparaciones con el pupilo prodigo, así que en su tiempo libre se sumergía en los abundantes libros de la biblioteca de la escuela.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Resistencia pétreas:** Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para lanzar un drz. Agrega tu modificador de Constitución al número obtenido y reduce el daño en ese total. Después de usar este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termine un descanso corto o largo.

► **Constitución fuerte:** Cuentas como un tamaño más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

► **Nacido de la montaña:** Tienes resistencia al daño de frío. También te aclimatas de modo natural a las altitudes elevadas, incluso si nunca has estado en ninguna. Esto incluye lugares situados a más de 20,000 pies.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y gigante

► **Alineamiento:** La sociedad de los goliat, con sus roles y tareas claramente definidos tiene unas fuertes inclinaciones legales. El sentido de justicia de los goliat, equilibrado con un énfasis en la autosuficiencia y responsabilidad personal, los lleva hacia la neutralidad.

► **Edad:** Los goliats tienen unas expectativas de vida comparables a las de los humanos. Llegan a la edad adulta al final de su segunda década de vida y normalmente suelen vivir menos de un siglo.

► **Tamaño:** Los goliats miden entre 7 y 8 pies de altura y pesan entre 280 y 340 libras. Tu tamaño es mediano.

► **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.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcaños 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.

► **Libro de conjuros despertado:** Usando tintas especialmente preparadas y encantamientos antiguos transmitidos por tu orden mágica, has despertado una sensibilidad arcaña dentro de tu libro de conjuros. Mientras sostienes el libro, te otorga los siguientes beneficios: Puedes usar el libro como foco arcano de lanzamiento de co...

► **Manifestar mente:** Puedes conjurar la mente de tu libro de conjuros despertado. Como acción adicional mientras tengas el libro contigo, puedes hacer que la mente del mismo se manifieste como un objeto espectral Diminuto, flotando en un espacio desocupado de tu elección a menos de 60 pies de ti. La mente espectral e...

► **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 ó dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Pluma mágica:** Como acción adicional, puedes crear mágicamente una pluma diminuta en tu mano libre. La pluma mágica tiene las siguientes propiedades: La pluma no requiere tinta. Cuando escribes con ella, produce tinta de un color de tu elección en la superficie de escritura. El tiempo que debes dedicar a copiar...

► **Recuperación arcaña:** 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.

► **Reemplazar 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.

Phil

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN CONJUROS

+9

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 0000	3 000	3 000	3 000	1 0					14 PREPARADOS	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>Luces danzantes</u>	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	<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. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.					
Tiruco	<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.					
<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, dispara el conjuro.					
<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 Disco flotante de Tenser</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
	Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Agarra hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que pueda. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Falsa vida</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infilar 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Agrandar/reducir</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 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"/>	<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, lee pensamientos superficiales de una criatura que puedas 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 puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Flecha ácida de Melf</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Lanzas una flecha verde reluciente que rocia a un objetivo con ácido. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, sufre 4d4 de daño por ácido inmediatamente y 2d4 al final de su siguiente turno. Si fallas, recibe la mitad del daño inicial. Ambos daños aumentan 1d4 por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzártelo 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"/>	<u>3 Clarividencia</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	5000 pies	V, S, M
	Creas un sensor invisible en una ubicación conocida u obvia (detrás de una puerta, o en una esquina) que esté hasta a 1 milla. Al lanzar el conjuro y como acción, puedes elegir ver o escuchar como si estuvieras en ese lugar. Una criatura que pueda ver (con ver lo invisible) verá un orbe de luz.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Contrahechizo</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.					

Phil

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

3

000

NIVEL 5

1

0

NIVEL 6

0

NIVEL 7

0

NIVEL 8

0

NIVEL 9

0

CONJUROS

14

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	<u>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 deconjuro 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"/> 3	<u>Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
		Imbues las plantas a 30 pies o menos de ti con conciencia y animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas. Puedes preguntártelas sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Volar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
		Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.				
<input type="checkbox"/> 4	<u>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 libera).				
<input type="checkbox"/> 5	<u>Creación</u>	Ilusión	1 minuto	Especial	30 pies	V, S, M
		Sacas hebras de materia de las sombras para crear un objeto inerte no mayor que un cubo de 5 pies dentro del alcance. La duración depende del material del objeto. La creación no sirve como material para otro conjuro. El tamaño del cubo aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 5.				
<input type="checkbox"/> 5	<u>Danza macabra</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S
		Hilos de poder oscuro saltan de tus dedos para perforar hasta cinco cadáveres pequeños o medianos que puedes ver dentro del alcance. Cada cadáver se levanta de inmediato y se convierte en muerto viviente.				