



Ramiro(Caranthir)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 4

CLASE Y NIVEL

Alto elfo

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Francisco756

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +5
- ☒ Sabiduría +2
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos +3
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☒ Investigación +5
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +2
- ☒ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión 0
- ☒ Religión +5
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 26

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1d8 +3 perforante
Espada de la ven..	+5	1d8 +4 perforante
Bastón	+1	1d6 -1 Contundent..
Daga	+5	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 13
- Libro de conjuros
- Paquete de explorador
- Foco Arcano
- Libro de Conjuros Duradero (conjuros copiados)
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Capa verde (Regalo del Director Kout)
- OTROS OBJETOS ●
- >Bolsa de componentes (1)

- MATERIALES PARA CONJUROS ●
- >Componente para conjuro Invocar familiar (2)

- PERGAMINOS ●
- >Pergamino de Conjuro (1er Nivel) para usar un conjuro (Rayo de Hechicería)(1)
- >Pergamino de Conjuro (o Truco) para usar un truco (Fragmento mental) (1)

- HERRAMIENTAS ●
- >Herramientas de ladrón (1)

- POCIONES ●
- >Poción de vida (2)

EQUIPO

Nada puede turbar mi optimismo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno).

IDEALES

Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido.

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Mago Nivel 4:

- Canción de la Hoja
- Copiar un conjuro en el libro
- Entrenarse en la guerra y la Canción
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Restricción: Solo Elfos

Dotes:

- Adepto Metamágico

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera
- Arco corto, Arco largo, Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Estoque, Honda

Idiomas:

Común, Infracomún, Élfico, Diacrónico, Orco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ramiro(Caranthir)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Genero: Hombre Altura: 1,78cm Confección física: delgado Color de piel: blanca Color de los ojos: oscuro con el iris blanco Color del cabello: plateado y largo vestimentas: tiene una túnica oscura con capucha, unos pantalones blancos objetos visibles: un bastón de sauce con escritas runicas elficas, en la punta del bastón tiene un orbe de luz. En la cintura tiene un libro de conjuros y en la muñeca tiene un foco de arcano

APARIENCIA



APARIENCIA

El mago elfo se llamaba Caranthir, y era el guardián del templo de la luz, un lugar sagrado donde se custodiaba el orbe de la armonía, una reliquia mágica que mantenía el equilibrio entre el bien y el mal en el mundo.

Un día, Caranthir recibió la visita de su antiguo amigo y mentor, Elarion, que había sido como un padre para él. Elarion le dijo que venía a ver cómo estaba y a compartir sus conocimientos con él. Caranthir lo recibió con alegría y lo invitó a entrar al templo.

Sin embargo, lo que Caranthir no sabía era que Elarion había sido corrompido por el señor oscuro, un poderoso hechicero que ansiaba el orbe de la armonía para usarlo en sus planes de conquista y destrucción. Elarion había traicionado a Caranthir y al templo, y había traído consigo a un ejército de criaturas malignas que esperaban

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 semiconscientes 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.

► **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 ...

► **Canción de la Hoja:** A partir del nivel 2 puedes invocar una magia éfica secreta llamada Canción de la Hoja, siempre que no lleves armadura media o pesada o uses escudo. Te concede una velocidad, agilidad y concentración sobrenaturales. Puedes usar una acción adicional para iniciar la Canción de la Hoja, que dura 1...

► **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.

► **Entrenarse en la guerra y la Canción:** A partir del momento en el que eliges esta tradición, a nivel 2, obtienes competencia con armaduras ligeras, así como con un tipo de arma cuerpo a cuerpo de una mano a tu elección. También adquieres competencia en la habilidad de Interpretación, si no la tenías ya.

► **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.

► **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.

► **Restricción Solo Elfos:** Solo los elfos y semie Elfos pueden escoger la tradición arcana del Canto de la Hoja. En el mundo de Faerûn, los elfos custodian celosamente los secretos de los hojacentantes. Tu DM puede eliminar esta restricción para que encaje con su campaña. La restricción muestra la historia de los hojacentantes...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.						
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
	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>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brebaje cáustico de Tasha</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar empapada en ácido durante la duración del conjuro o hasta que una criatura use su acción para rá...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	60 pies	S
Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras, se encuentre dentro del alcance y no esté siendo vestido ni transportado. Este vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies en una dirección que escojas antes de caer al suelo, deteniéndose si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto f...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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 tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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. Aguanta 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"/>	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 Proyectoil mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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"/>	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>Clavo Mental</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	S
Entrás en la mente de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, sufriendo 3d8 de daño de psíquico si la falla o la mitad de ese daño si la supera. Además, si falla la tirada de salvación, conocerás en todo momento...						
<input type="checkbox"/>	2 <u> Flecha ácida de Melf</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
lanzas una flecha verde reluciente que rocía 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"/>	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.						