DUNGEONS & DRAGONS

Edward Barthold antiguo #	Artífice 9	Marinero	Todouw
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Humano (alternativo)	Legal neutral	26
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA -1 (8)

DESTREZA +2 (14)

CONSTITUCIÓN +3 (16)

INTELIGENCIA +5 (20)

SABIDURÍA 0 (10)

CARISMA -1 (8)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	-1
○ Destreza	+2
☒ Constitución	+7
☒ Inteligencia	+9
○ Sabiduría	0
○ Carisma	-1

HABILIDADES

○ Acrobacias	+2
☒ Arcanos	+11
☒ Atletismo	+3
○ Engañar	-1
○ Historia	+7
○ Interpretación	-1
○ Intimidar	+1
☒ Investigación	+15
☒ Juego de Manos	+6
○ Medicina	0
○ Naturaleza	+5
☒ Percepción	+4
○ Perspicacia	0
○ Persuasión	-1
○ Religión	+5
○ Sigilo	+2
○ Supervivencia	0
○ Trato con Animales	0

14 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

INSPIRACIÓN

+4 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

18	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 75

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+6	1d8 +2 perforante
Bate Arcano +1	+10	1d6 -1 Contunden...
Daga	+6	1d4 +2 perforante
Martillo ligero	+3	1d4 -1 contundent..
Hacha de mano	+3	1d6 -1 cortante
Lámpara de la Ni...	+3	1d6 -1 Contunden...
Bastón	+3	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Coraza CA 14
- Máscara del Conocimiento CA 11
- Bada CA 11
- 0 Pendientes Plateados - Presentación
- 0 Pendientes Plateados - Rango D
- 0 Pendientes Plateados - Rango C
- 0 Pendientes Plateados - Rango B
- 0 Pendientes Plateados - Rango A
- Herramientas de ladrón
- Herramientas de ebanista
- Herramientas de navegante
- Herramientas de manitas
- Paquete de explorador de mazmorras
- Relicario Vahlok
- Vahlok - Pupilas
- Vahlok - Escamas CA +1
- Poción - Curación
- Herramientas de herrero

* Pernos x19
* Cuerda de cañamo 100 pies
* Mochila
* Manta verde
* Manta azul
* Orbe de direccion
* Orbe de tiempo
* Saco de dormir
* 2x tienda para dos personas
* 20x Dardos magicos 1d4+1
* 4x Mantas
* 2 Libras de sal
* 1 Libra de pimienta

EQUIPO

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de ebanista, Herramientas de ladrón, Herramientas de manitas, Herramientas de navegante, Vehículo (acuático)

Idiomas:
-Comun -Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Rasgos de personalidad. Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No me separo con facilidad de mi dinero y regatearé para conseguir el mejor trato posible.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Confianza. El valor de las razas humanoides reside en su palabra.(Legal)

IDEALES

Jamas olvidare al Maestro que me enseño el oficio para reparar y construir en medio del mar.

VÍNCULOS

Una vez que alguien cuestiona mi coraje, nunca me retracto, sin importar lo peligrosa de la situación.

DEFECTOS

Artífice Nivel 9:
- Arma Mejorada: +1 a las tiradas de ataque y daño
- Arma de Fuego Arcana
- Arreglos Mágicos
- Cañón Explosivo
- Cañón Sobrenatural
- Competencia con Herramientas
- Conjuros de Artillero
- Defensa Mejorada: +1 CA
- Destello de Genio
- Escudo de Repulsión
- Imbuir objeto: Infusiones conocidas: 6 // Objetos imbuidos: 3
- La Herramienta Adecuada para la Tarea
- Lanzamiento de Conjuros
- Lanzamiento ritual
- Pericia con Herramientas
- Replicar objeto mágico: Bolsa de contención
- Replicar objeto mágico: Capa élfica
- Sirviente Homúnculo

Dotes:
- Toque Feérico
- Ratón de biblioteca (Director: Maus)

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

Edward Barthold antiguo #

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre joven de baja estatura (174 centímetros), tiene callos y unas cuantas cicatrices en sus manos por su continuo trabajo, complexión media, piel clara, cabello corto oscuro y ojos marrones.

APARIENCIA

APARIENCIA

Edward Barthold nació en una pequeña isla llamada ballena en la cual fue criado por su padre, Taro Barthold. Su madre era Ema Lunablade que lamentablemente fallecio durante el parto. Esto fue devastador para Taro con lo cual hizo un juramento para pasar el resto de sus dias en la isla. La infancia de Edward fue bastante tranquila ayudando a su padre en lo posible en las labores de la granja y explorando las zonas más enverdecidas de la isla como un pequeño bosque, la playa y una que otra cueva, su deseo de investigación era tanta que se metía en situaciones peligrosas de vez en cuando con los animales y por probar la vegetación, se llevó varios regaños y palos de su padre por este motivé, pasado el tiempo un Edward de 23 años andaba pensativo mientras veía hacia el horizonte, pensando que más podría haber más allá, después de unas semanas considerando sus opciones finalmente se decidió a dar un paso al frente. Pidiéndole permiso a su padre para poder salir a viajar por su cuenta, Edward esperaba una negativa rotunda, pero en lugar de eso, su

HISTORIA DEL PERSONAJE

Mision #1 : Reconocimiento de portales
Dm: Granade
Resumen: nos reunimos con nuestros compañeros en un pequeño pueblo desierto, se nos fue encomendada la mision de buscar y analizar unos portales, salimos al desierto montandos en criaturas llamadas thomas, en una trifurcacion triple tomamos la derecha hacia una mezquita, fuimos emboscados por unos bandidos, peleamos y acabamos 6 bandidos y su jefe, Balak murio durante la pelea, escapamos antes de que hubieran mas refuerzos,
Conclusion: **Mision fallada.**

Mision #2: Practica de combate
Dm: Matomoe Chiquito
Resumen: El directo nos reunio en un campo de practica, nos dio a tocar instrumentos a cada uno, lo hicimos relativamente bien, despues el director nos ordeno a pelear contra los instrumentos que cobraron vida, al final de la pelea la mayoria salimos ilesos excepto por la Picara Elizabeth,
Conclusion: **Mision cumplida.**

Mision #3: Asesinato de la dictadora Loca
Dm: Lucchi
Resumen: Se nos encargo la mision del asesinato de un mienbro de la trinidad, nuestro grupo de 9 heroes dio un largo viaje hasta llegar a su fortaleza, tuvimos una fuerte pelea contra ella y sus secuacez en especial su general al mando que aguanto hasta las utlimas, una vez sola logramos abatirle con ataques a distancia hasta caer, no hubo muertos de nuestra lado unicamente 2 heridos de gravedad (incluyendome recibi una contusion que me deja en desventaja al intentar concentrarme/ duracion 4 dias, comenzo el jueves 18, curacion completa Lunes 22),
Conclusion: **Mision cumplida.**

Mision #4: Carreras Fumadas
Dm: roxuke
Resumen: Fuimos llevados hasta la playa por un tema de curiosidad, nosotros 4 nos encontramos con un Anciano algo... loco y que tambien tenia un dispositivo de humos especiales (Marihua) Todos absorbimos un poco para despues ser llevados hasta una cueva por un pulpo, usamos Airboard para la carrera, una especie de patineta voladora, tuvimos una reñida pelea intentando llegar a la meta, Smaug llego primero, una especie de hombre arbol, para las siguiente carrera resulte vencedor yo, ganando una apuesta que cada uno hizo de 50 de plata de nuestra recompensa, para la ultima carrera subimos la apuesta a 200 por cabeza + 1 pocion menor, despues de una reñida pelea y problemas tecnicos, llegue a la meta como vencedor,
Conclusion: **Mision cumplida.**

Mision #5: Infiltracion y conclusion de Denzel
Dm: el_Tintas
Resumen: Mis compañeros y yo nos infiltramos en una fabrica localizada en la region de Evanoft, despues de un primer encuentro con una de las guardias pudimos pasar desapercibidos pasando por prisioneros de nuestra compañera disfrazada de guardia, continuamos

NOTAS ADICIONALES

- Toque Feérico: Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuel...
- Ratón de biblioteca (Director: Maus): Tu Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1. Tu tiempo en la biblioteca te ha llevado a desarrollar habilidades para organizar, memorizar y descifrar.
- Arma Mejorada: objeto: un arma sencilal o marcial Esta arma mágica concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
  - +1 a las tiradas de ataque y daño
- Arma de Fuego Arcana: Sabes cómo convertir una varita, un bastón o una vara en un arma de fuego arcana, un canalizador para tus conjuros destructivos. Tras finalizar un descanso largo, puedes utilizar herramientas de ebanista para tallar sellos especiales en una varita, un bastón o una vara y convertirlos en tu arma d...
- Arreglos Mágicos: Has aprendido a inyectar una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta característica, tienes que tener a mano herramientas de ladrón o de artesano. Después, toca un objeto no mágico Diminuto como acción y otórgale una de las siguientes propiedades mágicas a tu elección: El objeto emi...
- Cañón Explosivo: A partir de ahora, los cañones sobrenaturales que crees serán más destructivos: Todas las tiradas de daño del cañón aumentarán en 1d8. Como acción, podrás ordenar al cañón que explote si estás a 60 pies o menos de él. Al hacerlo, el cañón se destruirá y obligará a todas las criaturas que estén ...
- Cañón Sobrenatural: Has aprendido a crear un cañón mágico. Con el uso de herramientas de ebanista o de herrero, podrás llevar a cabo una acción para crear mágicamente un cañón sobrenatural Pequeño o Diminuto en un espacio sin ocupar sobre una superficie horizontal a 5 pies o menos de ti. Un Cañón Sobrenatural Pequeñ...
- Competencia con Herramientas: Obtienes competencia con herramientas de ebanista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano que elijas.
- Conjuros de Artillero: Siempre tienes algunos conjuros preparados cuando alcanzas determinados niveles en esta clase, tal y como aparece en la tabla "Conjuros de artillero". Estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de artífice, pero no cuentan para el total de conjuros de artífice que preparas.
- Defensa Mejorada: objeto: una armadura o un escudo Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras lleva (si es una armadura) o porta (si es un escudo) el objeto con la infusión. El bonificador aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 de esta clase.
  - +1 CA
- Destello de Genio: Has obtenido la capacidad de encontrar soluciones cuando estás bajo presión. Cuando tú o una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti haga una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes emplear tu reacción para añadir tu modificador por Inteligencia a la tirada. Puedes usa...
- Escudo de Repulsión: objeto: un escudo (requiere sintonización) Una criatura recibe un bonificador de +1 a la Clase de Armadura mientras porta este escudo. El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostenga, la criatura podrá usar una reacción inmediatamente tras el impacto de un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 d...
- Imbuir objeto: Has obtenido la capacidad inyectar ciertas infusiones mágicas en objetos mundanos para convertirlos en objetos mágicos. Cuando obtengas este rasgo, elige cuatro infusiones de artífice que aprender de la sección "Infusiones de artífice". Podrás elegir más infusiones cuando llegues a determinados ...
  - Infusiones conocidas: 6 // Objetos imbuidos: 3
- La Herramienta Adecuada para la Tarea: Has aprendido a fabricar exactamente la herramienta que necesitas: con herramientas de ladrón o de artesano a mano, puedes crear mágicamente un juego de herramientas de artesano en un espacio sin ocupar a 5 pies o menos de ti. Para esta creación, necesitarás 1 hora de trabajo ininterrumpido, que ...
- Lanzamiento de Conjuros: Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar conjuros, canalizando la magia a través de los objetos. Para los observadores, no pareces estar lanzando conjuros de una manera convencional; parece que estás haciendo maravillas con objetos mundanos e inventos extravagantes. Produces tus...
- Lanzamiento ritual: Puedes lanzar de forma ritual aquellos conjuros de artífice de tu lista si están marcados como "ritual" y tienes preparado el conjuro.
- Pericia con Herramientas: Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta.
- Replicar objeto mágico: Bolsa de contención: Esta bolsa posee un espacio interior considerablemente mayor que sus dimensiones exteriores, que son de 2 pies de diámetro en la abertura y 4 pies de profundidad. La bolsa puede contener hasta 500 libras, con un volumen máximo de 64 pies cúbicos. Siempre pesará 15 libras, independientemente del c...
- Replicar objeto mágico: Capa élfica: Requiere sintonización. Mientras lleves esta capa y tengas la capucha puesta, las pruebas de Sabiduría (Percepción) para verte sufrirán desventaja, mientras que tú tendrás ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderte, ya que el color de la capa varía para camuflarte. Es necesaria una ...
- Sirviente Homúnculo: objeto: una gema o un cristal que valga al menos 100 po Aprendes métodos intrincados para crear mágicamente un homúnculo especial que te sirve. El objeto imbuido será el corazón de la criatura y el cuerpo se creará a su alrededor inmediatamente. Tú decides el aspecto del homúnculo. A algunos ar...

RASGOS

Edward Barthold antiguo #3
NOMBRE DEL PERSONAJE

Conjuros de la magia ..
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

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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.							
☐	1	Maleficio	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.							
☐	1	Ola atronadora	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.							
☐	2	Hacer añicos	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.							
☐	2	Paso brumoso	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.							
☐	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.							
☐	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	Muro de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro contínuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.							

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

Edward Barthold antiguo #3
NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice	Inteligencia	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	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	2 OO			9 PREPARADOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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	Látigo de espinas	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).							
☐	1	Alarma	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.							
☐	1	Atrapar	Abjuración	1 minuto	8 horas	Toque	S, M
Mientras lanzas este conjuro, utilizas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en el suelo. Cuando terminas de lanzarlo, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica. Esta última es casi invisible, por lo que es necesario tener éxito en una prueba de Inteligе...							
☐	1	Brebaje cáustico de Tasha	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 ra...							
☐	1	Caída de pluma	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.							
☐	1	Catapulta	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...							
☐	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	Detectar magia	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.							
☐	1	Disfrazarse	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.							
☐	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.							
☐	1	Falsa vida	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.							
☐	1	Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.							
☐	1	Grasa	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.							
☐	1	Identificar	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 afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.							
☐	1	Ola atronadora	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.							
☐	1	Purificar comida y bebida	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.							
☐	1	Retirada expeditiva	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.							
☐	1	Salto	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							
☐	1	Zancada prodigiosa	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina							
☐	2	Agrandar/reducir	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.							

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

Edward Barthold antiguo #3
NOMBRE DEL PERSONAJE

Artífice	Inteligencia	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	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	2 OO			9 PREPARADOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel: +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.							
☐	2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.							
☐	2	Contorno borroso	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.							
☐	2	Hacer añicos	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.							
☐	2	Invisibilidad	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Levitar	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.							
☐	2	Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.							
☐	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.							
☐	2	Telaraña	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 20 pies. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar apresada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.							
☐	2	Truco de la cuerda	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Una cuerda que toques se alza en el aire y, en el extremo más alto, se abre un portal invisible que lleva a un espacio extradimensional al que se accede trepando por la cuerda. Los ataques y conjuros no pueden atravesar el portal. Desde dentro se puede ver el exterior, pero no al contrario.							
☐	3	Acelerar	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.							
☐	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	Muro de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro continuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.							

© 2025 - Nivel20 v2.1.6