

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

☐ Fuerza

-1

☐ Destreza

+1

☐ Constitución

+1

☒ Inteligencia

+5

☒ Sabiduría

+5

☐ Carisma

0

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias

+1

☒ Arcanos

+5

☐ Atletismo

-1

☐ Engañar

0

☒ Historia

+5

☐ Interpretación

0

☐ Intimidar

0

☒ Investigación

+5

☒ Juego de Manos

+3

☒ Medicina

+5

☒ Naturaleza

+5

☒ Percepción

+5

☒ Perspicacia

+5

☐ Persuasión

0

☐ Religión

+3

☐ Sigilo

+1

☐ Supervivencia

+3

☐ Trato con Animales

+3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA

11

INICIATIVA

+1

VELOCIDAD (PIES)

30

Puntos de Golpe Máximos

17

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

3d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

000

FALLOS

000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Bastón

+1

1d6 -1 Contunden...

Daga

+3

1d4 +1 perforante

Bastón Foco Arc...

+5

0 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- S. de Calígrafo

Mochila.

Libro. Este libro contiene texto ocultista sobre el señor demonio Demogorgon. Si consultas el libro sobre ello, obtienes un bonificador de +5 a las tiradas de Inteligencia (Religión) que realices sobre ese tema.

Lámpara y Aceite (10 frascos).

Túnica. una túnica tiene un significado vocacional o ceremonial.

Yesquero

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, S. de Calígrafo

Idiomas:

Común, dracónico, gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Mago Nivel 3:

- Copiar un conjuro en el libro

- Erudito de la Evocación

- Esculpir conjuros

- Lanzamiento de conjuros

- Lanzamiento ritual

- Recuperación arcana

- Remplazar el libro

Dotes:

- Habilidadoso

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

El mago Will Byers es un pilar del grupo y siempre está dispuesto a vivir nuevas aventuras. Cuando Will el Sabio lanza un hechizo, su magia a veces se manifiesta con colores inesperados.

Para ajustar más a la ficha original, de 2024, se le asignaría la dote Duro

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.
- ▶ **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.
- ▶ **Erudito de la evocación:** El oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.
- ▶ **Esculpir conjuros:** Puedes crear «bolsas» de relativa seguridad para los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas superan automáticamente la tirada...
- ▶ **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.
- ▶ **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.

Will El Sabio

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Luz</u>	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 <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
	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).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>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, disipas el conjuro.						
<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. Duermen 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 <u>Proyectil mágico</u> .						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
<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>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Flecha ácida de Helf</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>Invisibilidad</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pase brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<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.						