

DUNGEONS & DRAGONS

Will El Sabio

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 3

CLASE Y NIVEL

Humano (Alternativo)

ESPECIE

Erudito Sabio

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+1
	13

CONSTITUCIÓN	+1
	12

INTELIGENCIA	+3
	16

SABIDURÍA	+3
	16

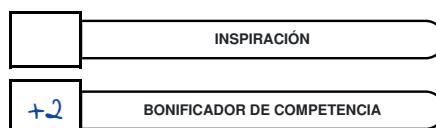
CARISMA	0
	10

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+5
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+5
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+5
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+5
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+1
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES



11	+1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 17

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO TIPO
Bastón	+1	1d6 -1 Contundente
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Bastón Foco Arc..	+5	o Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEALES
VÍNCULOS
DEFECTOS

Mago Nivel 3:

- Copiar un conjuro en el libro
- Eruditio de la evocación
- Esculpir conjuros
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- Habilidoso

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

- Común, dracónico, gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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 Y ATRIBUTOS

Will El Sabio

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

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 unconjuro 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 elconjuro 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 unconjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.
- **Escupir conjuros:** Puedes crear «bolsas» de relativa seguridad para los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lances unconjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedes ver, puedes elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel delconjuro. 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 unconjuro debes gastar un espacio deconjuro (salvo trucos).
- **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquierconjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener elconjuro preparado.
- **Recuperación arcaica:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios deconjuro con un nivel combinado igual o menor 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 deconjuro.
- **Reemplazar el libro:** Puedes copiar unconjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieress hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar unconjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel delconjuro copiado.

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

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Will El Sabio

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
2
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
6
PREPARADOSTRUCOS
3
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	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.				
Tiruco	Mano de mago	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 puedes atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.				
Tiruco	Rayo de escarcha	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Un rayo helado 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 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, disipa el conjuro.				
<input type="checkbox"/>	1 Dormir	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
		Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 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 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.				
<input type="checkbox"/>	1 Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Crees 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 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.				
<input type="checkbox"/>	1 Proyectil mágico	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Crees 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 infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.				
<input type="checkbox"/>	1 Rociada de color	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 Salto	Tránsmutación	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 Flecha ácida de Melf	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"/>	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.				
<input type="checkbox"/>	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.				
<input type="checkbox"/>	2 Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
		Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzártelos 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. Crees un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.				