

Amelia Ashton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 10

CLASE Y NIVEL

Feylost

TRASFONDO

Hecate

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +8
- ☒ Sabiduría +6
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +8
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +4
- ☐ Historia +4
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación +4
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +6
- ☐ Naturaleza +4
- ☐ Percepción +2
- ☒ Perspicacia +6
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +6
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga +6 1d4 +2 Cortante

Bastón de la Cor.. +4 1d6 +4 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Flauta
- Monedero
- Grimoire
- Paquete de explorador
- Ropas de travesía
- Ropas comunes
- Ropas comunes
- Equipo de sanador

Abalorios: Una antigua invitación al banquete de la Corte del verano, escrito en silvano en tinta sobre lana. Falsa carta de Tres-Dragones que representa un hada dragón. Bolsita de semillas que huele como a casa.

EQUIPO

Igual a una nómada, no me puedo quedar demasiado tiempo en un solo lugar. A donde quiera que vaya, trato de llevar un poco de la calidez y la tranquilidad de mi hogar.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Amistad. Jamás dejo a un amigo atrás.

IDEALES

Me siento atraída por la Feywild y anhelo volver allí, aunque solo sea por un corto tiempo.

VÍNCULOS

Fácilmente pierdo la noción del tiempo. Mi pobre sentido del tiempo hace que siempre llegue tarde a los lugares. Soy olvidadiza. A veces no puedo recordar las cosas más simples.

DEFECTOS

Mago Nivel 10:

- Abjuración mejorada
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la abjuración
- Guardián arcano
- Guardián proyectado
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- Sintonía Feérica
- Aegis
- Estilo de combate mágico

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Flauta, Honda

Idiomas:

Común, élfico, silvano y un poco de druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Amelia Ashton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Amelia mide alrededor de 1,58.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Sintonía Feérica: Has pasado mucho tiempo en el lado de la luz de la sociedad, te has reunido y realizado acuerdo con criaturas de fuera de este mundo para obtener ciertos privilegios, la exposición a su presencia y sus portales te ha afectado alterando tu esencia para ser mas cercano a las hadas y feericos.
- ▶ Aegis: Cuando tu conjuro incluya una tirada de salvacion o una tirada de ataque, puedes reducir el DC y el sumatorio de ataque tanto como tu modificador de lanzador de conjuro hasta el inicio de tu siguiente turno.
- ▶ Estilo de combate magico: Escoge uno de los siguientes estilos: Aegis, Artilleria, Ascendido, Sintonizado, Explosivo, Comunicación, Control, Desolación, Ejecución, Concentración, Curación, Engañar, Maestría, Cuerpo a cuerpo, Sutileza, Soporte. Puedes escoger esta dote mas de una vez escogiendo otros estilos de combate adi...
- ▶ Abjuración mejorada: Comenzando en el nivel 10, cuando lanzas un conjuro de abjuración que requiera que hagas una prueba de habilidad como parte del lanzamiento de ese conjuro (como contraconjuro o disipar magia), agregas tu bonificador de competencia a esa prueba de habilidad.
- ▶ 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 abjuración: A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de abjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.
- ▶ Guardián arcano: A partir del nivel 2 puedes entretener la magia a tu alrededor para protegerte. Cuando lanzas un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, puedes usar simultáneamente una parte de la magia del conjuro para crear un guardián arcano sobre ti mismo, que dura hasta que termines un descanso prolong...
- ▶ Guardián proyectado: A partir del nivel 6, cuando una criatura que puedas ver y que esté hasta a 30 pies de distancia de ti reciba daño, puedes usar tu reacción para que tu guardián Arcano absorba el daño. Si este daño reduce al guardián a 0 puntos de golpe, la criatura protegida recibe el daño restante.
- ▶ 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

0	1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.</p>							

Amelia Ashton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

2

OO

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

14

PREPARADOS

TRUCOS

5

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 Guardia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Concentras tu voluntad en un escudo de fuerza que puede desviar golpes y defenderte de cualquier daño, puede gastar su reacción en cualquier vez que te golpea un ataque para darte un +2 a tu clase de armadura,						
	Truco Prestidigitación	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/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<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, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<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 Protección contra el bien y el mal	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"/>	1 Proyectil mágico	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"/>	2 Oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<input type="checkbox"/>	2 Pirotecnia	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	60 pies	V, S
Elige un área de llamas no mágicas que puedas ver y de un tamaño de hasta 5 pies dentro del alcance. Puedes apagar el fuego en esa área, y creas fuegos artificiales o humo cuando lo hagas.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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 hacen 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.						
<input type="checkbox"/>	3 Círculo mágico	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elige celestiales, elementales, fatas, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.						
<input type="checkbox"/>	3 Contrahechizo	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.						
<input type="checkbox"/>	3 Disipar magia	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 de conjuro 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 Protección contra energía	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.						
<input type="checkbox"/>	3 Volar	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 Destierro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 Invocar constructo	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas el espíritu de un constructo. Se manifiesta en un espacio desocupado que puede ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el bloque de estadísticas del Espíritu Constructo. Cuando lances el conjuro, elige un material: arcilla, metal o piedra. La criatura se asemeja a un gólem.						
<input type="checkbox"/>	5 Atadura planar	Abjuración	1 hora	24 horas	60 pies	V, S, M
Vinculas a tu servicio a un celestial, un elemental, una fata o un infernal, que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de Carisma o quedar ligado para servirte y seguir tus órdenes lo mejor que pueda. La duración aumenta según el nivel de conjuro.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

3

○○○

NIVEL 4

3

○○○

NIVEL 5

2

00

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

14

PREPARADOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS