

DUNGEONS & DRAGONS

Amelia Ashton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 10

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Feylost

TRASFONDO

Hecate

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	0
	10

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+2
	15

INTELIGENCIA	+4
	18

SABIDURÍA	+2
	14

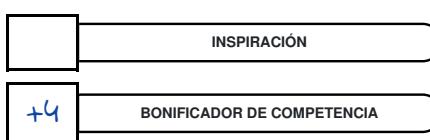
CARISMA	0
	10

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+6
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+8
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+4
<input type="radio"/> Historia	+4
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input type="radio"/> Investigación	+4
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+6
<input type="radio"/> Naturaleza	+4
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+6
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+4
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+6
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES



12	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d6

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
- Grimorio
- 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.

igual a una nómada, no me puedo quedar demasiado tiempo en un solo lugar. A donde quiera que vaya, trato de llevar un poquito 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 arcaña
- Reemplazar el libro

Dotes:

- Sintonía Feérica
- Aegis
- Estilo de combate magico

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Éfico, silvano y un poco de druidico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

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 más cercano a las hadas y feéricos.
- ▶ **Aegis:** Cuando tu conjuro incluya una tirada de salvación 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 mágico:** Escoge uno de los siguientes estilos: Aegis, Artillería, Ascendido, Sintonizado, Explosivo, Comunicación, Control, Desolación, Ejecución, Concentración, Curación, Engañar, Maestría, Cuerpo a cuerpo, Sutiliza, Soporte. Puedes escoger esta dote más 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 entrelazar 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 ó 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

Amelia Ashton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sintonía Feérica

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

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
<input type="checkbox"/>	1 Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	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.					
<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.					

Amelia Ashton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
3
000NIVEL 4
3
000NIVEL 5
2
00

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
14
PREPARADOSTRUCOS
5
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	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 <u>Guardia</u>	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 <u>Prestidigitación</u>	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/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.				
	Truco <u>Reparar</u>	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 botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.				
<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, disipa el conjuro.				
<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>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 tiene, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.				
<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 Proyectil mágico.				
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	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 <u>Proyectil mágico</u>	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 puedes ver dentro del alcance. Cada dardo infinge 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.				
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
		Crees 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 <u>PIrotecnia</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	instantáneo	60 pies	V, S
		Elige un área de llamas no mágicas que puedes 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 <u>Acelerar</u>	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, esquivar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.				
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	3 <u>Círculo mágico</u>	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
		Crees 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 <u>Contrahechizo</u>	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 <u>Disipar magia</u>	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 <u>Protección contra energía</u>	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 <u>Volar</u>	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 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Una criatura que puedes 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 <u>Invocar constructo</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Invoca 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 <u>Atadura planar</u>	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.				

Amelia Ashton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

3

000

NIVEL 5

2

00

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

14

PREPARADOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 5	Círculo de teletransportación	Conjuración	1 minuto	1 asalto	10 pies	V, S, M

Dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo con símbolos que conectan con un círculo permanente de tu elección, cuyos símbolos conoces y en tu mismo plano. Un portal se abre hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entre en él aparece en el destino inmediatamente.