Zook		
NOMBRE DEL PERSONAJE		

Mago 12, Guerrero 1	Buscador de Poder	McArturo
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Gnomo de las rocas	Caótico neutral	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	0 (10)
DESTREZA	+3 (16)
CONSTITUCIÓN	+2 (14)
INTELIGENCIA	+5 (20)
SABIDURÍA	+2 (15)
CARISMA	+2 (15)

○ Fuerza	0
○ Destreza	+3
○ Constitución	+2
☒ Inteligencia	+10
☒ Sabiduría	+7
○ Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Acrobacias	+3
☒ Arcanos	+10
○ Atletismo	0
○ Engañar	+2
☒ Historia	+10
○ Interpretación	+2
○ Intimidar	+2
☒ Investigación	+10
○ Juego de Manos	+3
○ Medicina	+2
○ Naturaleza	+5
○ Percepción	+2
☒ Perspicacia	+7
○ Persuasión	+2
○ Religión	+5
○ Sigilo	+3
○ Supervivencia	+2
○ Trato con Animales	+2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
13	+3	25

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+5	1d6 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Jamás me guardo una pregunta para mí mismo, mi curiosidad me lleva a indagar sobre todo lo que pueda interesarme.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. No debemos aceptar las cosas tal y como son, está en nuestra mano dar forma al mundo (caótico).

IDEALES

Abandoné a mi familia y mi pueblo en la infancia para poder estudiar y no he vuelto a saber nada de ninguno de ellos.

VÍNCULOS

Uno de mis descubrimientos me ha puesto en el punto de mira de una logia secreta que trata de silenciarme.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Honda

Idiomas:
Gnomo y Comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Gnomo de las rocas:
- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Idiomas
- Conocimiento de artificiero
- Constructor

Mago Nivel 12:
- Truco potenciado
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la evocación
- Esculpir conjuros
- Evocación potenciada
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

Guerrero Nivel 1:
- Nuevas energías

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.23.8

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Zook

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pelo negro, ojos color cobrizo, una barba bien cuidada y una túnica roja con piezas doradas decorándolo.

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS ADICIONALES

- Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- Astucia de gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y gnomo. El idioma gnomo, que utiliza la grafía enana, es famoso por sus tratados técnicos y sus catálogos de conocimiento sobre el mundo natural.
- Conocimiento de artificiero: Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- Constructor: Tienes competencia con herramientas de artesano (constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o cua...
- Truco potenciado: El daño de tus trucos afecta incluso a criaturas que evitan el impacto del efecto. Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de salvación contra tu truco, recibe la mitad del daño (si lo hay), pero no sufre los efectos adicionales.
- 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...
- Evocación potenciada: Añades tu modificador por Inteligencia a una tirada de daño de cualquier conjuro de evocación que lances.
- Lanzamiento de conjuros: Como estudiante de magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos del verdadero poder.
- 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.
- Remplazar el libro: Puedes copiar un conjuro de tu propio libo 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.
- Nuevas energías: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS

© 2024 - Nivel20 v1.23.8

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Zook	Mago	Inteligencia	18	+10

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
4	3	3	3	2	1				17	5
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO	O					

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Contacto electrizante	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).							
	Truco	Ilusión menor	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.							
	Truco	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.							
	Truco	Rayo 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	Rociar veneno	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).							
☐	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	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.							
☐	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).							
☐	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	Manos ardientes	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.							
☐	1	Nube brumosa	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.							
☐	1	Onda 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	Protección contra el mal y el bien	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, fatas, 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.							
☐	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	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).							
☐	1	Terribles carcajadas	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.							
☐	4	Conjurar elementales menores	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S
Convocas elementales con VD 2 o menos en un espacio sin ocupar dentro del alcance. Son amistosos hacia ti y tus compañeros. Obedecen cualquier orden verbal que les des y se defienden de criaturas hostiles. La cantidad de elementales aumenta según el nivel de conjuro: x2 a nivel 6, y x3 a nivel 8.							
☐	5	Atravesar muro	Transmutación	1 acción	1 hora	30 pies	V, S, M
En un punto que elijas y que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance aparece un pasaje que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura hasta 5 pies de ancho, 8 pies de alto y 20 pies de profundidad.							
☐	5	Círculo de teletransporte	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.							
☐	5	Cono de frío	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe superar una TS de Constitución o recibir 8d8 puntos de daño por frío (si tiene éxito, la mitad). Si muere se convierte en una estatua de hielo. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							

© 2024 - Nivel20 v1.23.8

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Zook	Mago	Inteligencia	18	+10
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	3	2	1				17	5
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO	O				PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	5	Conocimiento de leyendas	Adivinación	10 minutos	Instantáneo	Personal	V, S, M
Proporciona un resumen del conocimiento popular sobre una persona, lugar u objeto nombrado: relatos actuales, historias olvidadas o incluso un saber secreto poco conocido. Sólo consigues información si tiene una importancia legendaria. La información es precisa pero puede usar lenguaje figurativo.							
☐	5	Contactar con otro plano	Adivinación	1 minuto (ritual)	1 minuto	Personal	V
Si superas una TS de Inteligencia CD 15, puedes hacer 5 preguntas a un semidiós, espíritu o entidad de otro plano. Responde a cada pregunta con una palabra («sí», «no», «quizas»...) . Si fallas la TS, recibes 6d6 puntos de daño psíquico y quedas enloquecido hasta que terminas un descanso prolongado.							
☐	5	Creación	Ilusión	1 minuto	Especial	30 pies	V, S, M
Sacas hebras de materia de las sombras para crear un objeto inerte no mayor que un cubo de 5 pies dentro del alcance. La duración depende del material del objeto. La creación no sirve como material para otro conjuro. El tamaño del cubo aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Doble engañoso	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	S
Te vuelves invisible y un doble ilusorio tuyo aparece donde estabas mientras dura el conjuro. La invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro. Usa tu acción para mover a la ilusión hasta dos veces tu velocidad y hacerle gesticular o hablar. Como acción adicional puedes usar sus ojos y oídos.							
☐	5	Dominar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría (con ventaja si estáis luchando contra él) o quedar hechizado. Puedes darle órdenes con un vínculo telepático y hará lo posible por obedecerlas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.							
☐	5	Escudriñar	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Elige una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Debe hacer una TS de Sabiduría, modificada según lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si falla, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escuchar.							
☐	5	Geas	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.							
☐	5	Inmovilizar monstruo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Ligadura de los planos	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.							
☐	5	Mano arcana	Evocación	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S, M
Creas una mano Grande que se mueve a tus órdenes. Tiene CA 20, PG igual a tu máximo, Fue 26 (+8) y Des 10 (+0). Puedes usar tu acción adicional para provocar efectos: Agarrar, presa 2d6+mod conjuros; Puño: golpe cuerpo a cuerpo 4d8 daño; Interponerse y Empujar. El daño aumenta por nivel de conjuro.							
☐	5	Modificar recuerdo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Una criatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja si luchas contra ella) o quedar hechizada mientras dura el conjuro. Puedes hablar con ella para alterar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 10 minutos. Los recuerdos se asientan al terminar el conjuro.							
☐	5	Muro de fuerza	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Un muro de fuerza surge en un punto que elijas en cualquier orientación. Flotando o sobre una superficie sólida. Puede ser una semiesfera de 10 pies de radio o estar compuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Bloquea el Plano Etéreo. Es inmune al daño. Sólo puede ser destruido con Desintegrar.							
☐	5	Muro de piedra	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Creas una pared no mágica de piedra sólida en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 paneles contiguos cuadrados de 10 pies (o paneles de 10x20 pies con 3 pulgadas de grosor). Puedes darle forma al muro. Si mantienes la concentración, se vuelve permanente.							
☐	5	Nube aniquiladora	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una esfera de niebla venenosa de 20 pies de radio en un punto que elijas. Al entrar o comenzar el turno dentro, una criatura debe realizar una TS de Constitución. Si falla recibe 5d8 de daño por veneno. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Similitud	Ilusión	1 acción	8 horas	30 pies	V, S
Cambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puede superar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia física, la ropa, armadura, armas y equipo.							
☐	5	Soñar	Ilusión	1 minuto	8 horas	Ilimitado	V, S, M
Da forma a los sueños de una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano. Tú o una criatura voluntaria que tocas actuáis como mensajeros. Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.							
☐	5	Telecinesis	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S
Al lanzar el conjuro y como acción en las siguientes rondas, puedes mover o manipular criaturas u objetos con el pensamiento. Puedes mover 30 pies un objeto de hasta 1000 libras o una criatura (si superas una prueba enfrentada de tu característica para lanzar conjuros contra su Fuerza).							
☐	5	Vínculo telepático	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Forjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo tengan o no un idioma común. Pueden comunicarse a distancia, aunque no entre distintos planos de existencia.							

© 2024 - Nivel20 v1.23.8