

DUNGEONS & DRAGONS® STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 3
CLASE Y NIVEL

Semielfo
RAZA

Acólito
TRASFONDO

Neutral bueno
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

900
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR
COMPETENCIA

- ☐ -1 Fuerza
- ☐ +2 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☒ +5 Inteligencia
- ☒ +3 Sabiduría
- ☐ +1 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +2 Acrobacias (Des)
- ☐ +1 T. con Animales (Sab)
- ☒ +5 C. Arcano (Int)
- ☐ -1 Atletismo (Fue)
- ☐ +1 Engaño (Car)
- ☐ +3 Historia (Int)
- ☒ +3 Perspicacia (Sab)
- ☐ +1 Intimidación (Car)
- ☒ +5 Investigación (Int)
- ☒ +3 Medicina (Sab)
- ☐ +3 Naturaleza (Int)
- ☐ +1 Percepción (Sab)
- ☐ +1 Interpretación (Car)
- ☐ +1 Persuasión (Car)
- ☒ +5 Religión (Int)
- ☐ +2 Juego de Manos (Des)
- ☐ +2 Sigilo (Des)
- ☒ +3 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

12

CLASE DE
ARMADURA

+2

INICIATIVA

30
pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA
MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Daga	+4	1d4 + 2 perforante
Rayo de escarcha	+5	1d8 frío
Agarre electrizante	+5	1d8 relámpago

Trucos. Conoces *agarre electrizante*, *mano de mago* y *rayo de escarcha*, y puedes lanzarlos a voluntad.

Espacios de conjuro. Dispones de cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2 que puedes usar para lanzar conjuros preparados.

Conjuros preparados. Preparas cuatro conjuros de nivel 1 y dos conjuros de nivel 2 para así poder lanzarlos cuando quieras. Escógelos de entre los que aparecen en tu libro de conjuros.

Libro de conjuros. Tienes un libro de conjuros que contiene los siguientes conjuros: nivel 1: *armadura de mago*, *detectar magia*, *dormir*, *escudo*, *manos ardientes*, *ola atronadora* y *proyector mágico*; nivel 2: *esfera de llamas* y *paso brumoso*. Sus descripciones aparecen en el reglamento.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, enano, elfo, orco, habla de las profundidades

Competencias. Ballesta ligera, bastón, Conocimiento Arcano, daga, dardo, honda, Investigación, juego de dados, Medicina, Perspicacia, Religión, Supervivencia

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PT

15

- Daga
- Cristal
- Mochila
- Petate
- Ropas de viaje
- Saquito de componentes
- Utensilios de cocina
- Raciones (1 día) (10)
- Cuerda de cáñamo (50 pies)
- Libro de conjuros
- Yesquero
- Antorcha (10)
- Cantimplora
- Símbolo sagrado
- Rueda de plegarias
- Varas de incienso (5)
- Vestiduras
- Ropas comunes

EQUIPO

Aptitud mágica. La Inteligencia es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 13. Tu bonificador de ataque con conjuros es +5. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Recuperación Arcana. Puedes recuperar una parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Una vez al día, durante un descanso corto puedes elegir recuperar los espacios de conjuro gastados. La suma de niveles de estos espacios debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel de mago (redondeado hacia abajo).

Visión en la oscuridad. Puedes ver a una distancia de hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, a esa misma distancia, en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te hechicen y la magia no puede dormirte.

Experto en Evocación. Solo necesitas la mitad de oro y tiempo para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros.

Esculpir Conjuros. Cuando lanzas un conjuro de evocación que afecta a otras criaturas que puedes ver, puedes elegir a tantas de estas criaturas como 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro y no reciben daño alguno si normalmente recibirían la mitad de daño del mismo al superar una tirada de salvación.

RASGOS Y ATRIBUTOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Semielfo

Los semielfos caminan entre dos mundos sin llegar a pertenecer a ninguno de ellos y combinan lo que algunos consideran las mejores cualidades de sus padres elfos y humanos: la curiosidad, la inventiva y la ambición de los humanos, moderadas por los sentidos refinados, el amor por la naturaleza y los gustos artísticos de los elfos. Algunos semielfos viven entre los humanos, aunque separados por sus diferencias emocionales y físicas, ya que ven envejecer a sus amigos y seres queridos mientras que el tiempo no parece afectarles a ellos. Otros prefieren vivir con los elfos, aunque su inquietud aumenta a medida que alcanzan la edad adulta en los reinos atemporales de esta raza, en los que sus coetáneos continúan viviendo como niños. Muchos semielfos, al sentirse incapaces de encajar en ninguna de las dos sociedades, se decantan por una vida errante en solitario o por unirse a otros inadaptados o marginados en pos de aventuras.

Mago

Los magos son usuarios supremos de la magia. Se valen del delicado tejido mágico que permea el cosmos para lanzar conjuros de fuego explosivo, relámpagos súbitos, engaños sutiles y control mental agresivo. Los magos más poderosos aprenden a conjurar elementales desde otros planos de existencia, vislumbrar el futuro o convertir enemigos caídos en zombis.

Trasfondo

Has dedicado tu vida al servicio de un templo de un dios o panteón de dioses determinado. Actúas de intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo mortal, pero no eres un clérigo.

Habla con tu DM para definir la naturaleza de tu servicio a la religión. ¿Eras un funcionario menor de un templo al que criaron desde pequeño para asistir a los sacerdotes en sus ritos sagrados? ¿O eras un sumo sacerdote que, de pronto, sintió que su dios le llamaba para servirle de otra forma? Quizá eras el líder de una pequeña secta al margen de cualquier religión establecida o, incluso, de un grupo de adoradores de las artes ocultas que servía a un maestro infernal del que ahora reniegas...

Refugio del Fiel. Como acólito, mereces el respeto de todos aquellos que profesan tu fe y estás capacitado para celebrar las ceremonias religiosas de tu dios. Tanto tus compañeros de aventuras como tú podéis acudir a un templo, santuario u otros lugares consagrados a tu fe para que os sanen u os proporcionen cuidados sin coste alguno. Aquellos que comparten tu religión te mantendrán (pero solo a ti) con un nivel de vida modesto.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d6 (o 4) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. Podrás preparar tantos conjuros como tu nivel + tu modificador por Inteligencia, tal y como se muestra en la tabla de Avance en lanzamiento de conjuros. También obtendrás más espacios de conjuro.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—

Nivel	Conjuros preparados	1	2	3
3	6	4	2	—
4	8	4	3	—
5	9	4	3	2

AÑADIR CONJUROS A TU LIBRO

Cada vez que subas un nivel de mago, podrás añadir dos conjuros de tu elección a tu libro de conjuros. Elígelos de entre la lista de conjuros de mago del reglamento. Estos deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Es posible que durante tus aventuras encuentres pergaminos o libros que contengan otros conjuros, que también podrás añadir a tu libro.

Copiar un conjuro en tu libro. Cuando encuentres un conjuro de mago, puedes añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel para el que tengas espacios de conjuro y si dispones del tiempo suficiente para descifrarlo y copiarlo.

El proceso exige 2 horas y 50 po por cada nivel del conjuro. Este coste representa los componentes materiales que gastas al experimentar con el conjuro hasta dominarlo, así como las valiosas tintas que utilizas para registrarlo. Una vez que hayas dedicado este tiempo y dinero, podrás preparar el conjuro exactamente igual que cualquier otro.

NIVEL 4: 2700 PX

Conjuros. Aprendes el truco de mago adicional que quieras. Además, obtienes un espacio de conjuro de nivel 2.

Mejora de Característica. Tu Inteligencia aumenta a 18, lo que implica que:

- Tu modificador por Inteligencia pasa a ser +4.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +6.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Inteligencia aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Inteligencia aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 3 y obtienes dos espacios de conjuro de nivel 3.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.