



Korit
NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Gnomo de los bosques

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Pigro

JUGADOR

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

9

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +5
- ☒ Atletismo +3
- ☐ Engañar -1
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☒ Investigación +5
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +3
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión -1
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

Me impulsa una pasión por los viajes que me condujo muy lejos de mi hogar. Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

VÍNCULOS

No hay lugar para la precaución cuando se vive al máximo.

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga	+4	1d4 +2 perforante
Bastón	+3	1d6 +1 Contunden...
Kunai	+4	1d4 +2 perforante
Mosquete	+4	1d12 +2 Perforan...
Grimorio de Korit	+3	1d4 +1 perforante
Varita	+3	1d4 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Mosquete (Arquetipo Guerrero Pistolero), vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común y Gnomo.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Broche Escudo
- Botas de zancadas y Brincos
- Pack de erudito
100 po

-1 Galon de Sal
-2 Tienda para 2 personas
-3 Polipasto
-2 Cuerda de Cañamo 50 pies
-30 munición de Mosquete

+1 Cantimplora con agua
- 4/4 pintas.

+ 3 Barril de agua.-
- 40/40 galones = 320/320 pintas
- 40/40 galones = 320/320 pintas
- 40/40 galones = 320/320 pintas

EQUIPO

Gnomo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Ilusionista Natural
- Hablar con las Bestias Pequeñas

Mago Nivel 1:

- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

Rasgos personalizados:

- Adepto Sobrenatural

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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 gnomos: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- ▶ Ilusionista Natural: Conoces el truco ilusión menor. Inteligencia es tu característica para realizar el conjuro.
- ▶ Hablar con las Bestias Pequeñas: A través de sonidos y gestos, puedes comunicar ideas simples a bestias Pequeñas o más pequeñas. Los gnomos de los bosques aman a los animales y frecuentemente tienen ardillas, tejones, conejos, topos, pájaros carpinteros y otras criaturas como adoradas mascotas.
- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ 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.
- ▶ Adepto Sobrenatural: Poseo 1 invocación sobrenatural: Capa de sombras; Puedes lanzar Armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

A horizontal sequence of nine rounded rectangular boxes, each containing a level label from 'NIVEL 1' to 'NIVEL 9'.

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Ilusión menor	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
<p>Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar 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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 Armadura de mago	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
<p>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.</p>						

Korit

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

13

+5

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

2

00

4

3

PREPARADOS

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 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 disparar 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 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/calentar 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 Dormir	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duermen 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 Encontrar familiar	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<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 Falsa vida	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<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.						