

# GNAL. JACINTO DE SAND...

MAGUS **3**

<b>ASCENDENCIA</b> Félido cazador	<b>BAGAJE</b> Noble
<b>JUGADOR</b> gyankos	<b>ALINEAMIENTO</b> -
<b>IDIOMAS</b>	
<b>EDAD</b> 35	<b>EXPERIENCIA</b>
<b>VELOCIDAD</b> 25 pies	<b>PERCEPCIÓN</b> +5

## PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

<b>FUERZA</b>	MODIFICADOR	<b>DESTREZA</b>	MODIFICADOR	<b>CONSTITUCIÓN</b>	MODIFICADOR
<b>FUE</b> 5	-3	<b>DES</b> 18	+4	<b>CON</b> 18	+4
<b>INTELIGENCIA</b>	MODIFICADOR	<b>SABIDURÍA</b>	MODIFICADOR	<b>CARISMA</b>	MODIFICADOR
<b>INT</b> 18	+4	<b>SAB</b> 11	0	<b>CAR</b> 9	-1

## HABILIDADES

<b>ACROBACIAS</b>	<b>ARCANOS</b>	<b>ARTESANÍA</b>
DES +9 EN	INT +11 EX	INT +4
<b>ATLETISMO</b>	<b>DIPLOMACIA</b>	<b>ENGAÑO</b>
FUE -3	CAR +4 EN	CAR -1
<b>INTERPRETACIÓN</b>	<b>INTIMIDACIÓN</b>	<b>LATROCINIO</b>
CAR -1	CAR -1	DES +9 EN
<b>MEDICINA</b>	<b>NATURALEZA</b>	<b>OCULTISMO</b>
SAB +5 EN	SAB 0	INT +9 EN
<b>RELIGIÓN</b>	<b>SABER</b>	<b>SIGILO</b>
SAB 0	INT +9 EN	DES +9 EN
<b>SOCIEDAD</b>	<b>SUPERVIVENCIA</b>	
INT +9 EN	SAB +5 EN	

## ATAQUES

**PISTOLA DE CHISPA** ➔ +9 a impactar. 1d8 +4 de daño (Fatal, Poco común)

**RAJAPERROS** ➔ +9 a impactar. 1d6 -3 de daño Cor (Ágil, Goblin, Poco común, Puñalada traperera, Sutil)

## DEFENSAS

<b>PUNTOS DE GOLPE</b>	<b>CLASE DE ARMADURA</b>	<b>ESCUDO</b>
ACTUALES <b>44</b> MÁXIMOS	<b>19</b> DEFENSA SIN ARMADURA	CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<b>FORTALEZA</b>	MODIFICADOR	<b>REFLEJOS</b>	MODIFICADOR	<b>VOLUNTAD</b>	MODIFICADOR
<b>FOR</b> EX +11		<b>REF</b> EN +9		<b>VOL</b> EX +7	

## COMPETENCIAS CON EQUIPO

**ENTRENADO** Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Ataques sin arma, Defensa sin armadura

**EXPERTO**

**MAESTRO**

**LEGENDARIO**

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

## APARIENCIA

Leopardo de las nieves meets jetmyr



## HISTORIA DEL PERSONAJE

## EQUIPO

- Ropa de explorador CA 0

20 semanas de comida.  
 Adv. pack  
 fine robes  
 winter robes  
 Polvora  
 Artisans toolkit  
 Tienda de 4  
 Material de curas  
 Herramientas de ladrón  
 Kit limpieza armas  
 Brújula  
 atlas topografico  
 Capa de duelo  
 Granlino cun



## NOTAS

## APTITUDES DE ASCENDENCIA

**VISIÓN EN LA PENUMBRA** Puedes ver con luz tenue como si se tratara de luz brillante, por lo que ignoras el estado oculto debido a la luz tenue.

**CAER DE PIE** Cuando caes, sólo sufres la mitad del daño normal y no aterrizas de bruces.

**OLFATO DE CAZADOR** Obtienes olfato impreciso con un alcance de 30 pies (9 m); esto significa que puedes usar tu sentido del olfato para determinar la ubicación de una criatura. El DJ suele duplicar el alcance si estás a favor del viento con respecto a la criatura o reducirlo a la mitad si estás en contra del viento...

## RASGOS DE CLASE

**CONJUROS DE CONFLUENCIA** Aprendes un conjuro de confluencia a partir de tus estudios híbridos. Son conjuros de foco y empiezas con una reserva de 1 Punto de Foco. Los recuperas durante tus preparativos diarios y puedes Reenfocar. Estos conjuros se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

**DISTANCIA DE LUZ ESTELAR** Cuando utilizas Impacto de conjuro, puedes hacer un ataque a distancia o un Golpe sin armas a distancia, si el objetivo se encuentra dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma a distancia o de tu ataque sin armas a distancia. Conjuro de confluencia: estrella fugaz.

**ESTUDIO HÍBRIDO** Eliges un campo de estudio híbrido para representar tu particular combinación de habilidades. Tu estudio híbrido te concede una aptitud especial, ligada por lo general a Impacto de conjuro o Cascada arcana, y determina tu conjuro de confluencia inicial.

**IMPACTO DE CONJURO** Lanzas un conjuro cuyo lanzamiento requiere 1 ó 2 acciones, además de una tirada de ataque de conjuros. Los efectos no tienen lugar de inmediato sino que en su lugar se imbuyen en tu ataque. Hay aspectos específicos a tener en cuenta.

## DOTES

**CASCADA ARCANA** ✦ La magia circula por tu cuerpo y arma, mientras estás en esta posición, tus Golpes cuerpo a cuerpo infligen 1 daño adicional. Incrementa a 2 si dispones de especialización de arma y a 3 si dispones de especialización mayor. Cualquier Golpe que se beneficia de este daño obtiene el rasgo arcano.

**CONFRATERNIZADOR** Eres hábil en averiguar información conversando. La actividad de exploración Reunir información te cuesta sólo la mitad de lo normal. Si eres maestro en Diplomacia y Reúnes información a la Velocidad normal, si sufres un fallo crítico, obtienes un fallo en su lugar.

**FAMILIAR** Haces un pacto con una criatura que te ayuda en tus tareas marciales y te asiste en el lanzamiento de conjuros. Obtienes un familiar.

## DOTES

**GRACIA CORTESANA** Puedes utilizar Sociedad para Causar impresión en un noble, así como Disfrazarse para pretender que eres un noble si no lo eres. Si quieres disfrazarte como un noble específico, tendrás que utilizar Engaño para Disfrazarte de la forma normal, y después Mentir cuando sea necesario.

**IMPACTO DE CONJURO** ✦✦ Da un Golpe cuerpo a cuerpo con un arma o haz un ataque sin armas. Tu conjuro se combina con tu ataque, utilizando el resultado de tu tirada de ataque para determinar los efectos tanto del Golpe como del conjuro. Esto cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple tras el Impacto.

**PARAGÓN ANCESTRAL** Ya sea a través del instinto, del estudio o de la magia, notas una conexión más profunda con tu linaje. Obtienes una dote de linaje de 1er nivel.

**RECONOCER CONJURO** ↻ Si estás entrenado en la habilidad apropiada para la tradición del conjuro y es un conjuro común de 2º nivel o inferior, lo identificas automáticamente. Si no estás entrenado en la habilidad, no puedes obtener un resultado mejor que un fallo. Cuánto reconoces el conjuro depende el grado de éxito.

**SUERTE FELINA** ✦ Te alejas instintivamente del peligro. Puedes volver a tirar la tirada de salvación y te quedas con el mejor resultado.

**VIAJERO BIEN HALLADO** Has visto a gente de tantas clases sociales en tus viajes que adoptas de forma natural un comportamiento agradable y afable cuando conoces a otra gente. Estás entrenado en Diplomacia (u otra, si ya la tienes), y obtienes la dote de habilidad Confraternizador.

# GNAL. JACINTO DE SAND...

MAGUS **3**

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

## CONJUROS DE MAGUS

ATAQUE DE CONJUROS			CD SALVACIÓN			NIVEL DE TRUCO		
INT	+9	EN	INT	19	EN	2		

### CONJUROS PREPARADOS

#### TRUCOS (5) - A VOLUNTAD

Detectar magia

Escudo

Flamear

Mano del mago

Proyectil telecinético

#### NIVEL 1 - 2 AL DÍA

Armadura de mago

Impacto verdadero

#### NIVEL 2 - 1 AL DÍA

Invisibilidad

## CONJUROS DE FOCO

### TRUCOS

#### ESTRELLA FUGAZ (conjuro de foco, adivinación, poco común) Lanzamiento $\blacklozenge$ V:

**Efecto** Da un Golpe a distancia, ignorando el ocultamiento del objetivo y reduciendo su cobertura en un grado sólo para este Golpe. Si impacta, la cola del meteorito cuelga en el aire. Esto proporciona los beneficios de negación de ocultamiento y reducción de cobertura hasta el inicio de tu siguiente turno.

## DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

### TRUCOS

**DETECTAR MAGIA** (adivinación, detección) Lanzamiento  $\blacklozenge$  S, V: **Area** Emanación de 30 pies: **Efecto** Envías un pulso que detecta la presencia o ausencia de magia. Sólo detectas magia de ilusión si el efecto de dicha magia tiene un nivel inferior al de tu conjuro de detectar magia. Potenciado (3º) Averiguas la escuela del mayor efecto. Potenciado (4º) Igual que (3º) y acotas la ubicación.

**ESCUDO** (abjuración, fuerza) Lanzamiento  $\blacklozenge$  V: **Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno: **Efecto** Alzas un escudo de fuerza mágica concediéndote +1 a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno. Puedes utilizar la reacción Bloquear con el escudo con tu escudo mágico (Dureza 5). Puedes usarlo contra proyectil mágico. Potenciado (3º) (5º) (7º) (9º) Dureza 10, 15, 20 y 25 respectivamente.

**FLAMEAR** (evocación, ataque, fuego) Lanzamiento  $\blacklozenge$  S, V: **Alcance** 30 pies: **Objetivo** 1 criatura: **Efecto** Creas una bolita de llamas y atacas con ella cuerpo a cuerpo o a distancia. Con un éxito, infliges 1d4 daño por fuego + mod por característica de lanzamiento de conjuros. Un éxito crítico inflige doble de daño y 1d4 por fuego persistente. Potenciado (+1) +1d4 daño; crítico +1d4 daño persistente.

**MANO DEL MAGO** (evocación) Lanzamiento  $\blacklozenge$  S, V: **Alcance** 30 pies: **Duración** Mantenido: **Objetivo** 1 objeto no atendido de Impedimenta ligera o menor: **Efecto** Creas una sola mano mágica, o bien invisible o bien fantasmal, que aferra el objeto objetivo y lo mueve lentamente hasta 20 pies. Potenciado (3º) Objeto con Impedimenta 1. Potenciado (5º) Como 3º a 60 pies. Potenciado (7º) Objeto con Impedimenta 2 a 60 pies.

**PROYECTIL TELECINÉTICO** (evocación, ataque) Lanzamiento  $\blacklozenge$  S, V: **Alcance** 30 pies: **Objetivo** 1 criatura: **Efecto** Haces un ataque de conjuro y lanzas un objeto suelto y no atendido dentro del alcance y con una Impedimenta de 1 o menos. Haces tanto daño Con, Per o Con como 1d6 más tu mod por característica de lanzamiento de conjuros. EC: doble de daño. E: daño completo. Potenciado (+1) Daño +1d6.

### NIVEL 1

**ARMADURA DE MAGO** (abjuración) Lanzamiento  $\blacklozenge$  S, V: **Duración** hasta la siguiente vez en la que realices tus preparativos diarios: **Efecto** Te proteges a ti mismo con una energía mágica brillante, que te concede un bonificador +1 por objeto a la clase de armadura y un bonificador máximo por Destreza de +5. Mientras llevas armadura de mago, utilizas tu competencia sin armadura para calcular tu CA. El bonificador aumenta por Potenciado.

## DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

### NIVEL 1

**IMPACTO VERDADERO** (adivinación, fortuna) Lanzamiento  $\blacklozenge$  V: **Duración** hasta el final de tu siguiente turno: **Efecto** Atisbas hacia el futuro y aseguras que tu siguiente impacto resulte certero. En tu próxima tirada de ataque este turno, lanzas dos veces y te quedas con el mejor resultado. El ataque ignora los penalizadores por circunstancia a la tirada de ataque y cualquier prueba por estar oculto o escondido.

### NIVEL 2

**INVISIBILIDAD** (ilusión) Lanzamiento  $\blacklozenge$  M, S: **Alcance** Toque: **Duración** 10 minutos: **Objetivo** 1 criatura: **Efecto** El objetivo se vuelve invisible. No detectado para todas las criaturas, aunque éstas pueden intentar encontrarle, haciendo que en su lugar quede escondido. El conjuro acaba si el objetivo utiliza una acción hostil. Potenciado (4º) Duración 1 minuto y no acaba aunque utilice una acción hostil.