



Eloise

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

6  
NIVEL

Mago 6

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

PX

**BONO COMPETENCIA**

+3

**INSPIRACIÓN**

0

**INICIATIVA**

0

**VELOCIDAD**

9 metros

**TAMAÑO**

Mediano

**PERCEPCIÓN PASIVA**

13

**FUERZA**

MODIFICADOR: -1 PUNT: 8

Salvación: -1

**INTELIGENCIA**

MODIFICADOR: +3 PUNT: 16

Salvación: +6

**CLASE ARMADURA**

14

**ESCUDO**

0

**PUNTOS DE GOLPE**

ACTUALES: 26

MÁX. TEMP

**DADOS GOLPE**

GASTADOS: 6d6

MÁXIMOS

**CANSANCIO**

0-2 0-4 0-6 0-8 0-10

**SALVACIONES DE MUERTE**

ÉXITOS: 0-0-0 FALLOS: 0-0-0

**DESTREZA**

MODIFICADOR: 0 PUNT: 10

Salvación: 0

**SABIDURÍA**

MODIFICADOR: +3 PUNT: 16

Salvación: +6

**CONSTITUCIÓN**

MODIFICADOR: 0 PUNT: 10

Salvación: 0

**CARISMA**

MODIFICADOR: +2 PUNT: 14

Salvación: +2

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Bastón	+2	1d6 -2 cont.	Maestría: Derribar, versátil
Herramientas de Alquimista	0		Herramientas de artesano
Útiles de herborista	0		otras herramientas

**HABILIDADES**

<input type="radio"/> 0 Acrobacias	<input checked="" type="checkbox"/> +6 Medicina
<input type="radio"/> -1 Atletismo	<input type="radio"/> +3 Naturaleza
<input checked="" type="checkbox"/> +9 Conoc. Arcano	<input type="radio"/> +3 Percepción
<input type="radio"/> +2 Engaño	<input type="radio"/> +3 Perspicacia
<input checked="" type="checkbox"/> +6 Historia	<input type="radio"/> +2 Persuasión
<input type="radio"/> +2 Interpretación	<input type="radio"/> +3 Religión
<input type="radio"/> +2 Intimidación	<input type="radio"/> 0 Sigilo
<input checked="" type="checkbox"/> +6 Investigación	<input type="radio"/> +3 Supervivencia
<input type="radio"/> 0 Juego de Manos	<input checked="" type="checkbox"/> +6 Trato con Animales

**COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

- Armas sencillas

Idiomas:

Lenguaje común

**EQUIPO**

- Acolchada CA 13
- Herramientas de Alquimista CA
- Útiles de herborista CA

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Humano:

- Diestro
- Ingenioso
- Versátil

Mago Nivel 6:

- Académico
- Adepto en rituales
- Ampliar y sustituir un libro de conjuros
- Esculpir trucos
- Experto en evocación
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Memorizar conjuro
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Truco potente

Dotes:

- Defensa
- Iniciado en la magia



APARIENCIA

Eloise nació como la hija ilegítima del Duque Valerius Caelum y una de las sirvientas del castillo, Elara, quien fue obligada a entregar a la recién nacida al duque Caelum y a su esposa Margo. Su existencia era una vergüenza para el linaje de la familia Caelum y fue criada en los cuartos de servicio con sólo educación básica para mantenerla "civilizada" pero sin los privilegios de su sangre. Sufrió constantes maltratos por parte de su familia y era ignorada por ellos. Los sirvientes imitaron el trato de sus amos, siendo negligentes con Eloise, como usando alimentos podridos en la comida.

Todo cambió al cumplir 14 años Azuth, el dios de los magos, la eligió como su campeona. La familia Caelum pasó de despreciarla a tratarla como si siempre hubiese sido una amada hija. Educaron formalmente en magia a Eloise y su ascenso fue meteórico debido al gran talento natural que poseía. A la edad de 22 años fue

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Defensa:** Mientras lleves puesta una armadura ligera, media o pesada, recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **Académico:** Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo. Elige una de las siguientes habilidades en la que tengas competencia: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Ganas pericia en la habilidad elegida.
- ▶ **Adepto en rituales:** Puedes lanzar de forma ritual cualquier conjuro de mago que figure en tu libro de conjuros y esté marcado como "ritual". No necesitas tenerlo preparado, pero debes leerlo del libro para lanzarlo de esta forma.
- ▶ **Ampliar y sustituir un libro de conjuros:** Puedes copiar conjuros a tu libro con un costo de 2 h y 60 po por cada nivel del conjuro. Puedes copiar un conjuro de tu libro en otro libro. Solo necesitas dedicar 1 hora e invertir 10 po por cada nivel del conjuro copiado.
- ▶ **Esculpir trucos:** Al lanzar un conjuro de evocación que afecte a criaturas visibles, puedes elegir un número de ellas igual a 1 + nivel del conjuro. Esas criaturas superan automáticamente la salvación y no reciben daño si normalmente sería la mitad al superar.
- ▶ **Experto en evocación:** Elige dos conjuros de mago de la escuela de evocación de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.
- ▶ **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).
- ▶ **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.
- ▶ **Memorizar conjuro:** Tras finalizar un descanso corto, puedes estudiar tu libro de conjuros y sustituir un conjuro de mago de nivel 1 o superior que tengas preparado con tu rasgo Lanzamiento de conjuros por otro de nivel 1 o superior del libro.
- ▶ **Recuperación arcana:** Tras un descanso corto, el mago puede recuperar espacios de conjuro gastados cuya suma de niveles sea igual o menor a la mitad de su nivel (redondeando hacia arriba), sin superar nivel 5. Solo puede usarse una vez por descanso largo.
- ▶ **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.
- ▶ **Truco potente:** Cuando lances un truco a una criatura y falles la tirada de ataque o el objetivo supere la tirada de salvación contra el truco, el objetivo recibirá la mitad del daño del truco (si es que causó alguno), pero no sufrirá ningún otro de sus efectos adicionales.

Eloise

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 10 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	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 ataques de oportunidad hasta el principio de su siguiente turno. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Tocas un objeto grande o más pequeño que no esté siendo llevado ni observado. Hasta que termine el conjuro, emitirá luz brillante en un radio de 6 metros y luz tenue 6 metros más allá, del color que elijas. Cubrirlo completamente con un material opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas de nuevo.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y reduce su velocidad en 3 metros hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 4.5 metros. Las criaturas situadas en un cono de 4.5 metros hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. El daño aumenta 1d6 por cada espacio por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 4.5 metros 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 3 metros lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	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 daño de fuerza.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Flèche ácida</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	27 metros	V, S, M
Disparas una flecha verde que explota en ácido. Haz un ataque de conjuro a distancia; si aciertas, el objetivo recibe 4d4 de daño de ácido y 2d4 adicionales al final de su siguiente turno; si fallas, sufre la mitad del daño inicial por la salpicadura.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 3 metros de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	45 metros	V, S, M
Un rayo brillante surge de ti y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 6 metros de radio hacen 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>Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un relámpago de 30 metros x 1.5 metros surge de ti en la dirección elegida. Las criaturas en la línea hacen salvación de Destreza; reciben 8d6 de daño por fallo o la mitad si la superan. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tormenta de hielo</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 metros	V, S, M
Cae granizo en un cilindro de 6 metros de radio y 12 metros de alto. Las criaturas dentro hacen una salvación de Destreza; si fallan, sufren 2d10 de daño contundente y 4d6 de frío; si aciertan, la mitad. El suelo queda en terreno difícil. Con niveles superiores, el daño contundente sube 1d10 por nivel extra.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Cono de frío</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Todas las criaturas situadas en un cono de 18 metros que se origina en ti hacen una TS de Constitución; sufrirán 8d8 de daño de frío si la fallan o la mitad de daño si la superan. Si una criatura muere a causa de este conjuro, se convertirá en una estatua congelada hasta que se descongele.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Mano arcana</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	36 metros	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.						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Rayo solar</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un rayo de luz brillante surge de tu mano en una línea 1.5 metros de ancho y 18 de largo. Las criaturas en su interior reciben 6d8 de daño radiante y quedan cegadas hasta el siguiente turno (TS Constitución mitad y no ciega). Puedes crear un nuevo rayo como acción hasta que el fin del conjuro.						