



Uriel el mago de las nieves

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

mago de las nieves

TRASFONDO

Mago de las nieves

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-2

6

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

13

- Fuerza -2
- Destreza +1
- Constitución +1
- Inteligencia +5
- Sabiduría +4
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
- Arcanos +5
- Atletismo -2
- Engañar +1
- Historia +5
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +5
- Juego de Manos +1
- Medicina +2
- Naturaleza +3
- Percepción +2
- Perspicacia +4
- Persuasión +1
- Religión +3
- Sigilo +1
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Espada de Fragm. +5 1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Bolsa de Monedas

EQUIPO

Calmado, Alegre

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aprender todo tipo de conocimientos, siguiendo su moral mayormente ética

IDEALES

Enemistad con una nación de enanos oscuros, es amigo de algunos estudiantes de la academia de magos y de artistas marciales.

VÍNCULOS

No es muy fuerte, Bipolar bajo presión, esta maldito cada vez que usa magia su pelo se vuelve blanco cuando este completamente en ese color queda en un estado de shock tiene que esperar x cantidad de turnos para recuperarse.

DEFECTOS

Mago Nivel 1

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Espada corta, Espada larga, Honda

Idiomas:

Común, Semi elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

## Uriel el mago de las nieves

NOMBRE DEL PERSONAJE

pelo negro, de cara ligeramente atractiva con un fisico calistenico un poco descuidado

APARIENCIA



APARIENCIA

Nacio en una aldea humana hasta los 17 años en donde aprendio kendo (esgrima) unos 4 años y karate durante unos 8 años, sabiendo artes marciales variadas basicas. Interesado por la magia, fue a la aldea de los enanos oscuros, ya que estaba el rumor de que hay se encontraban un grimorio de magia de magia de hielo. Robandolo y escondiendose en una cueva en la nacion elfica aprendiendo y perfeccionando su magia durante 5 años, (en la cueva se hizo amigo de un aprendiz de elfo el cual tras los 4 años logro forjar un arma el cual con un hechizo logro condensar la magia en fragmentos de hielo, haciendo la forma de una espada). Saliendo de la cueva despues de que los enanos oscuros dejaran su busqueda tan exhaustiva, viendo que varios de sus antiguos amigos se metieron en la academia de magos y otros que se dedicaron a las artes marciales, decidiendo estudiar la magia personalmente, comenzando un viaje para aprender lo maximo que pueda.

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Uriel el mago de las nieves

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2  
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4  
PREPARADOS

TRUCOS

3  
CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2	Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S

Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuero, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuero de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.