



gand

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

InfernalMSA

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

+2

15

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza 0
- Constitución +1
- Inteligencia +6
- Sabiduría +5
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias 0
- Arcanos +6
- Atletismo 0
- Engañar +2
- Historia +6
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +6
- Juego de Manos 0
- Medicina +3
- Naturaleza +4
- Percepción +3
- Perspicacia +5
- Persuasión +2
- Religión +4
- Sigilo 0
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

10 CA 0 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
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

He leído todos los libros de las mayores bibliotecas del mundo, o me gusta presumir que lo he hecho. Estoy dispuesto a escuchar todas las partes de una discusión antes de formarme un juicio propio.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Autosuperación. La meta de una vida de estudio es la mejora de uno mismo. (Cualquiera)

IDEALES

Es mi deber de proteger a mis alumnos. El trabajo de mi vida es una serie de tomos relacionados con un campo específico del conocimiento.

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Común, celestial, demoniaco, arcano, élfico, enano...

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Mago Nivel 1:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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