



Jaulo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 3

CLASE Y NIVEL

Decapitado

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Zafa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+1

12

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Bastón

BONIF.

+4

DAÑO/TIPO

1d6 +2 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de erudito
- Libro de conjuros
- 0 Pendientes Plateados - Rango D
- Poción - Curación
- Plata: 1000
- Ambar: 1

Tatuaje Nv1: Vincular Bestia

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)

IDEALES

El trabajo de mi vida es una serie de tomos relacionados con un campo específico del conocimiento.

VÍNCULOS

La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía. Desenterrar un antiguo misterio bien vale el precio de una civilización. Hablo sin detenerme a pensar mis palabras, invariablemente insultando a los demás.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Decapitado:

- Idioma
- Parásito
- Echar un vistazo
- Forma original

Mago Nivel 3:

- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Libro de Conjuros Despertado
- Pluma Mágica
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

Dotes:

- Runa de Teletransportación
- Runa de Araña

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

«**Nací enjaulado entre libros,**»

De alguna forma, y en algún momento en el último año, tomé consciencia de mi propia existencia, estaba envuelto en los libros que se esparcieron cuando comencé a moverme, revelando una hermosa habitación a mi alrededor repleta de estanterías y libros.

No sé cómo fui, ni por qué existo, pero intuitivamente entendía las palabras de los libros, así como la de las personas que susurraban desde el otro lado de la puerta. Así, durante meses me dediqué a leer, y escuchar,

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Idioma: Pueden hablar Común y otro idioma a elección

► Parásito: Puedes tomar un cadáver humanoide y sin cabeza. Para hacerlo necesitas pasar 1 minuto adentrándote en su sistema, que es el tiempo que te toma controlarlo por completo. Si ya controlabas un cuerpo, pierdes el control del anterior. Tus puntos de vida, velocidades y características no cambian de pe...

► Echar un vistazo: Cuando dominas un cuerpo, puedes salirte de éste sin perder el vínculo por completo. Con tu acción, puedes salirte del cuerpo manteniendo algunas conexiones físicas pero inhabilitando su movimiento y rasgos. Obtienes los rasgos de tu forma original y puedes moverte hasta 30 pies distanciado del c...

► Forma original: Mientras estés fuera de un cuerpo tienes tu forma original, la cual es una masa de carne que se arrastra. Mientras tienes esta forma obtienes los siguientes cambios: Eres considerado de tamaño diminuto. No puedes portar ningún equipo. Tus puntos de vida máximos de la Forma original se establece...

► Runa de Teletransportación: Esta runa permanente te permite establecer monolitos de teletransportación.

► Runa de Araña: Esta runa permanente te permite aferrarte a las paredes.

► 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.

► Libro de Conjuros Despertado: gracias al uso de tintas especialmente preparadas y de encantamientos ancestrales transmitidos de generación en generación por tu orden de magos, has despertado una conciencia arcana en tu libro de conjuros. Mientras sostengas el libro, te concederá los siguientes beneficios: Puedes usar el lib...

► Pluma Mágica: Como acción adicional, puedes crear mágicamente una pluma Diminuta en tu mano libre. Esta pluma mágica tiene las siguientes propiedades: No necesita tinta. Cuando escribes con ella, genera tinta del color que elijas en la superficie de escritura. Si usas la pluma para transcribir un conjuro, el...

► 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.

Jaulo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
	Truco <u>Prestidigitación</u>	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 <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esqueletrica y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empuce tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	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 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Arrojás una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rociada de color</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
	Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.					