



Garou

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

BestoTaco21

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza +2
 - Constitución +2
 - Inteligencia +5
 - Sabiduría +4
 - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias +2
 - Arcanos +5
 - Atletismo +1
 - Engañar 0
 - Historia +5
 - Interpretación 0
 - Intimidar 0
 - Investigación +5
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +2
 - Naturaleza +3
 - Percepción +2
 - Perspicacia +2
 - Persuasión 0
 - Religión +5
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 8

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

Yo... hablo... lentamente... cuando hablo... para idiotas... que... casi... todos... lo son... comparándose... conmigo. Estoy convencido de que la gente siempre está tratando de robar mis secretos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

He vendido mi alma por el conocimiento. Espero hacer grandes hazañas y ganaria de nuevo.

VÍNCULOS

Hablo sin detenerme a pensar mis palabras, invariablemente insultando a los demás.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

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

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.

Garou

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 2 00	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 4	TRUCOS CONOCIDOS 3
--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).					
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	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 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...					
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.					
<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 15 pies 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 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Provocar Miedo</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Despiertas la consciencia de su propia mortalidad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Los autómatas y muertos vivientes son inmunes a este efecto. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustado de ti hasta que termine el conjuro. La...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Un rayo de energía enfermiza arremete contra una criatura. Si le alcanzas con un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe superar una TS de Constitución o quedar envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumentará 1d8 por cada nivel por encima de 1.					