

FUERZA

+4

18

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza 0
- Constitución +4
- Inteligencia +5
- Sabiduría +4
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias 0
- Arcanos +5
- Atletismo +4
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +5
- Juego de Manos 0
- Medicina 0
- Naturaleza +1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo +4
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 105

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1106

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga de Baruka	+8	1d6 +9 perforante
Daga de Rasaka	+8	1d4 +8 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

- Peto del Caballero CA 18
- Collar de Los planos inferiores
- Guantelete del Alto Caballero
- Yelmo de Caballero Rojo

Antes de experimentar su doble despertar, Sung Jin-woo era una persona tímida y nerviosa que respetaba a los cazadores. A pesar de ser considerado el "cazador más débil del mundo", tenía el suficiente valor como para seguir luchando en las mazmorras y conseguir el dinero para cuidar a su hermana y pagar la cuenta de las medicinas de su madre. Es una persona muy inteligente y capaz de mantener la calma en toda las situaciones.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. Respeto a las personas que merecen ser tratadas con dignidad y respeto y yo hago mi propia justicia por mi mano.

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos y arriesgí mi vida sólo para conseguir el dinero suficiente para pagar las medicinas para mantener a mi madre con vida y me hago cargo de mi hermana menor.

VÍNCULOS

La regeneración de sus soldados en la sombra depende de su maná, así que si continúan recibiendo un daño considerable, su maná eventualmente se agotará. Sin embargo, su capacidad de almacenar maná aumentó enormemente después de obtener el Corazón.

DEFECTOS

Mago Nivel 11:

- Conjuración concentrada
- Conjuración menor
- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la conjuración
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Transposición benigna

Dotes:

- Telequinético

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de manitas, Hónda, Útiles de cocinero

Idiomas:

Todos los idiomas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Sung Jin-woo era un Cazador de Clase E, que es gente dotada de un poder especial que les permitía cazar monstruos. Sin embargo, debido a su bajo rango, era extremadamente débil, y arriesgó su vida sólo para conseguir el dinero suficiente para pagar las facturas del hospital para mantener a su madre con vida.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Telequinético:** Aprendes a mover cosas con tu mente, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el truco Mano de mago. Puedes lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos y puedes hacer invisible la mano espect...
- ▶ **Conjuración concentrada:** A partir del nivel 10, mientras estés concentrándote en un conjuro de conjuración, tu concentración no puede ser rota como resultado de recibir daño.
- ▶ **Conjuración menor:** A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, puedes usar tu acción para conjurar un objeto inanimado en tu mano o en el suelo, en un espacio desocupado que puedas ver en un rango de 10 pies. Este objeto no puede medir más de 3 pies en ninguna de sus dimensiones ni pesar más de 1...
- ▶ **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.
- ▶ **Erudito de la conjuración:** A partir del momento en el que eliges esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de conjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Transposición benigna:** Comenzando en el nivel 6, puedes usar tu acción para teletransportarte hasta 30 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, puedes elegir un espacio a tu alcance que esté ocupado por una criatura Mediana o Pequeña. Si la criatura es voluntaria, los dos se teletransportan, i...

Sung Jin-woo

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 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Filo de llamas verdes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y puedes hacer que salte fuego verde de ese objetivo a otra criatura de tu elección.						
	Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
	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>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética 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 empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.						
<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"/>	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>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Desplazamiento Sombrío</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Puedes desplazarte de una sombra a otra solo con pensar.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Protección contra energía</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Esfera elástica de otilluke</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño grande o menor. Puede evitarlo con una TS de Destreza. Nada puede atravesar la barrera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura en el interior puede respirar. La esfera es inmune a todo daño.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Sombra Tumultuosa</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Sombras parecidas a llamas envuelven tu cuerpo hasta que el conjuro termine, haciendo que los demás te perciban como si estuvieras en un área muy oscura. Además, las sombras transforman la luz tenue a 10 pies o menos de ti en oscuridad y la luz brillante a esa misma distancia en luz tenue. Hasta...						
<input type="checkbox"/>	6 <u>Transformación de Tenser</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Te dotas de resistencia y destreza marcial, alimentadas mediante la magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar más conjuros y obtienes los siguientes beneficios: Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si aún conservas algunos cuando el conjuro termina, se pierden. Tienes ventaja en las...						
<input type="checkbox"/>	7 <u>Regenerar</u>	Transmutación	1 minuto	1 hora	Personal	V, S, M
Tocas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. Recupera 4d8 + 15 PG y 1 PG por turno (10/turno). Si tiene algún miembro amputado, se restaura después de 2 minutos. Si tienes el miembro y lo sujetas al muñón, el conjuro hace que se cosa inmediatamente.						