

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución 0
- Inteligencia +5
- Sabiduría +4
- Carisma +3

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 206

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Látigo	+4	1d4 +2 cortante
Bastón	+4	1d6 +2 Contunden..

RASGOS DE PERSONALIDAD

• Hablo poco y suelo distraerme pensando en magia antigua. • Me emocionan más los pequeños hechizos curiosos que la magia destructiva.

IDEALES

Cada hechizo, por inútil que parezca, refleja parte de quienes lo crearon

VÍNCULOS

Viajo recopilando grimorios y hechizos olvidados para preservar la memoria de quienes los crearon.

DEFECTOS

• Puedo ignorar peligros reales por investigar un hechizo trivial. • Tengo dificultades para expresar afecto o interés por los demás.

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Arco corto, Arco largo, Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Escudo, Espada corta, Espada larga, Herramientas de ladrón, Honda, Látigo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Paquete de erudito

- Herramientas de ladrón

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto elfo:

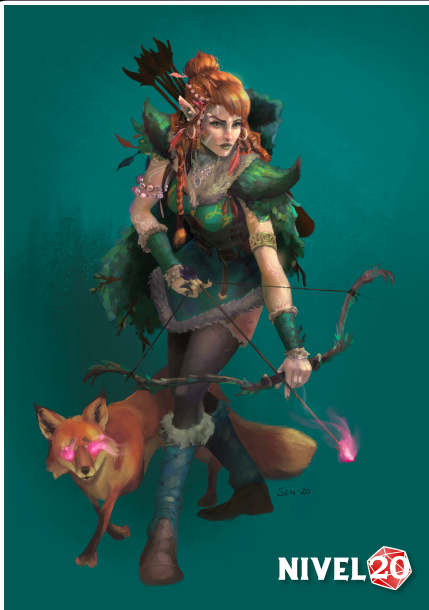
- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Mago Nivel 2:

- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la Evocación
- Esculpir conjuros
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Un elfo alto y delgado, de apariencia etérea pero relajada, como alguien que nunca ha tenido verdadera prisa en su vida. Su rostro tiene facciones finas y elegantes, casi aristocráticas, pero suavizadas por una expresión tranquila y distraída. Sus ojos son grandes, algo cansados, de un tono verde grisáceo o ámbar apagado, como si siempre estuviera pensando en algo lejano. No transmite intensidad agresiva; transmite

APARIENCIA



APARIENCIA

Nació hace aproximadamente trescientos años en una pequeña comunidad élfica rodeada de bosques antiguos y ruinas mágicas. A diferencia de otros elfos de su edad, nunca mostró demasiado interés por la magia de combate, la política o las grandes hazañas. Mientras otros estudiaban conjuros destructivos o técnicas refinadas, él pasaba el tiempo aprendiendo hechizos extraños y aparentemente inútiles: magia para secar ropa, conservar flores, calentar comida o reparar libros dañados.

Muchos lo consideraban alguien talentoso, pero sin ambición.

Con el tiempo desarrolló una fascinación por los grimoiros antiguos y los pequeños fragmentos de magia olvidada. Descubrió que detrás de muchos hechizos simples existían historias, costumbres y recuerdos de

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

▶ **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es inteligencia.

▶ **Idioma adicional:** Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.

▶ **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 evocación:** El oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

▶ **Esculpir conjuros:** Puedes crear «bolsas» de relativa seguridad para los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas superan automáticamente la tirada...

▶ **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.

Herazmux

NOMBRE DEL PERSONAJE

Los mejores hechizos... Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

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>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>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.							
<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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							

Herazmux

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 3 000	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 5 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>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>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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago (2024)</u>	Abjuración	1 acción	Mantenido 8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia (2024)</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Percibes efectos mágicos a 30 pies de ti. Puedes usar una acción para ver un aura en objetos o criaturas visibles en la zona que esté afectada y si el efecto lo creó un conjuro, saber a qué escuela pertenece. El conjuro no puede atravesar 30 cm de piedra, 2,5 cm de metal o una lámina de plomo.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático (2024)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Lanzas un orbe a un objetivo; eliges ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno. Haces un ataque de conjuro; si acierta inflige 3d8. Si dos o más d8 coinciden, salta a otro objetivo. El daño aumenta 1d8 cada nivel por encima de 1. Puede saltar tantas veces como el nivel de espacio de conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo nauseabundo (2024)</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Disparas un rayo verduzco hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufrirá 2d8 de daño de veneno y el estado de envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Sirviente invisible</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	60 pies	V, S, M
	Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.					