

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+3

17

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +5
- ☒ Sabiduría +4
- ☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☒ Investigación +5
- ☒ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +4
- ☐ Naturaleza +3
- ☒ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +2
- ☒ Persuasión +3
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 15

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

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

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cada hechizo, por inútil que parezca, refleja parte de quienes lo crearon. Viajo recopilando grimoarios y hechizos olvidados para preservar la memoria de quienes los crearon.

IDEALES

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas
- Escudo, Herramientas de ladrón, látigo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Herramientas de ladrón
- Paquete de erudito

EQUIPO

Alto Elfo:

- Linaje feérico
- Sentidos agudos
- Trance
- Visión en la oscuridad
- Truco
- Conjuro a nivel 3
- Conjuro a nivel 5

Mago (2024) Nivel 2:

- Académico
- Adepto en rituales
- Competencias
- Copiar el libro
- Copiar un conjuro en tu libro.
- Lanzamiento de conjuros
- Libro de conjuros
- Recuperación arcana

Dotes:

- Iniciado en la magia (mago)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Herasmux 5.5

NOMBRE DEL PERSONAJE

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 grimorios antiguos y los pequeños fragmentos de magia olvidada. Descubrió que detrás de muchos hechizos simples existían historias, costumbres y recuerdos de

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.
- **Sentidos agudos:** Tienes competencia en la habilidad de Percepción, Perspicacia o Supervivencia.
- **Trance:** No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.
- **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta 60 pies.
- **Truco:** Conoces el truco prestidigitación. Tras finalizar un descanso largo, puedes sustituir ese truco por otro truco diferente de la lista de conjuros de mago.
- **Conjuro a nivel 3:** Conoces el conjuro detectar magia. Siempre tienes ese conjuro preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas del...
- **Conjuro a nivel 5:** Conoces el conjuro paso brumoso. Siempre tienes ese conjuro preparado. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro y recuperas la capacidad de hacerlo de esta forma tras finalizar un descanso largo. También puedes lanzar el conjuro usando cualquier espacio de conjuro que tengas del...
- **Iniciado en la magia (mago):** Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de clérigo, druida o mago. Elige un conjuro de nivel 1 de la misma lista que seleccionaste los trucos de esta dote. Siempre tienes ese conjuro preparado.
- **Académico:** Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo. Elige una de las siguientes habilidades en la que tengas competencia: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Ganas pericia en la habilidad elegida.
- **Adepto en rituales:** Puedes lanzar de forma ritual cualquier conjuro de mago que figure en tu libro de conjuros y esté marcado como "ritual". No necesitas tenerlo preparado, pero debes leerlo del libro para lanzarlo de esta forma.
- **Competencias:** Obtienes todos los atributos de la tabla "Atributos básicos de mago". Obtienes los rasgos de nivel 1 de mago, que se muestran en la tabla "Rasgos de Mago".
- **Copiar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu libro de conjuros en otro libro. Este proceso es el mismo que cuando copias un conjuro en tu libro, pero más rápido, pues ya sabes como lanzarlo. Solo necesitas 1 hora e invertir 10 piezas de oro por cada nivel del conjuro copiado.
- **Copiar un conjuro en tu libro:** Cuando encuentres un conjuro de mago de nivel 1 o superior, podrás añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel que puedas preparar y dispones del tiempo suficiente para copiarlo. La transcripción exige 2 horas y 50 piezas de oro por cada nivel de conjuro.
- **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu inteligencia. Al subir de nivel copias más conjuros en tu libro. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes cambiar tus trucos o los conjuros que tengas en el libro en un descanso largo.
- **Libro de conjuros:** Tu aprendizaje de mago culminó con la creación de un libro único: tu libro de conjuros. El libro contiene los conjuros de nivel 1 y superiores que conoces. Siempre que subas un nivel de mago después del 1, añade dos conjuros de mago de tu elección a tu libro de conjuros.
- **Recuperación arcana:** Puedes recuperar parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Tras finalizar un descanso corto, puedes elegir espacios de conjuros gastados y recuperarlos. La suma de niveles de espacios de conjuros debe ser igual o inferior a la mitad de tu nivel de mago hasta máximo nivel 5.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

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

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Elementalismo (2024)	Abjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Esculpes tierra, arena, fuego, humo, niebla o agua en un cubo de 30 cm por lado, dándoles una forma tosca durante una hora. Invocas agua (rocío o taza que se evapora en un minuto), aire (brisa que agita y cierra puertas), fuego (ascuas y humo perfumado, un minuto) y tierra (capa o palabra).						
Truco	Mano de mago (2024)	Conjuración	1 acción	Mantenido 1 minuto	30 pies	V, S
Conjuraras una mano espectral flotante. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, sacar un objeto o guardarlo, o verter el contenido de un vial. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 5 kg.						
Truco	Mensaje (2024)	Transmutación	1 acción	Mantenido 1 asalto	120 pies	S, M
Señalas a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y únicamente el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solamente tú puedes oír. El silencio mágico, 30 cm de piedra, metal o madera o una lámina fina de plomo bloquean el conjuro.						
Truco	Prestidigitación (2024)	Transmutación	1 acción	Mantenido 1 hora	10 pies	V, S
Creas hasta tres efectos mágicos dentro del alcance: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
Truco	Reparar (2024)	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Este conjuro repara una sola grieta o desgarrón en un objeto que toques. Mientras no tenga más de 30 cm de tamaño en ninguna de sus dimensiones, lo arreglarás sin dejar rastro del daño. Este conjuro puede reparar el componente físico de un objeto mágico, pero no puede restaurar su magia.						
Truco	Taumaturgia (2024)	Transmutación	1 acción	Mantenido 1 minuto	30 pies	V
Creas hasta tres efectos mágicos dentro del alcance: que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color, cambiar el aspecto de tus ojos, abres o cierras de golpe una puerta, creas un sonido, tu voz resuena hasta tres veces más alto de lo normal, lo que te da ventaja en intimidación.						
☐	1 Armadura de mago (2024)	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.						
☐	1 Detectar magia	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.						
☐	1 Orbe cromático (2024)	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.						
☐	1 Rayo nauseabundo (2024)	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.						
☐	1 Sirviente invisible (2024)	Conjuración	1 acción (ritual)	Mantenido 1 hora	60 pies	V, S, M
Este conjuro crea una fuerza invisible, sin mente y sin forma, que realiza tareas sencillas que le ordenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 416 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.						