



Zelgador

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 5

CLASE Y NIVEL

Gnomo de las rocas

ESPECIE

Charlatán

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

germán Fromm

JUGADOR

6500

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +6
- Constitución +3
- Inteligencia +6
- Sabiduría +3
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos +6
- Atletismo -1
- Engañar +2
- Historia +3
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +6
- Juego de Manos +6
- Medicina 0
- Naturaleza +3
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión -1
- Religión +3
- Sigilo +3
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

16 CA

+3 INICIATIVA

25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+2	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Honda, Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:

Gnomo, Común y Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Kit de disfraz
- Kit de falsificación

Miento sobre casi todo, incluso cuando no hay una buena razón para hacerlo. Llevo encima varios símbolos sagrados e invoco a cualquier deidad que pueda resultarme útil en el momento.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Estoy decidido a hacer algo de mí mismo. (Cualquiera)

IDEALES

Fui expulsado de mi comunidad por no creer en mis profecías. Ya llegará el día en que se arrepientan.

VÍNCULOS

No puedo resistirme a estafar a la gente que es más poderosa que yo.

DEFECTOS

Gnomo de las rocas:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Conocimiento de artíficiero
- Constructor
- Juguete mecánico
- Encendedor
- Caja de música

Mago Nivel 5:

- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la adivinación
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Presagio: Tira dos d20
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

Dotes:

- Resiliente

RASGOS Y ATRIBUTOS

Zelgador tiene un apariencia extravagante incluso para ser un gnomo. Destacan sus ropas de Augur, vistosas y cargadas con piedras preciosas que le permiten mirar el futuro.



APARIENCIA

Siempre fue un miembro extravagante de su comunidad, considerado un loco incómodo. Cuando comenzó sus estudios de Magia descubrió un sistema iniciático de augurios basado en la visión interior. Esto terminó incomodando a todo, que estaban hartos de sus predicciones y empezaron a tildarlo de Profeta Loco y a rechazarlo. Sin embargo, su obsesión con la visión del futuro pudo más y terminó dejando atrás su comunidad y uniéndose a peligrosas expediciones que lo llevaron a la aventura. Su última visión es que ganaba un torneo llamado Gladiadores de PiedraBruja, por lo que buscó medios para alistarse y probar que su augurio es verdadero.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

► **Astucia de gnomo:** Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

► **Conocimiento de artíficiero:** Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► **Constructor:** Tienes competencia con herramientas de artesano (Constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o cua...

► **Juguete mecánico:** Este juguete de cuerda tiene forma de animal, monstruo o persona. Puede ser una rana, un ratón, un pájaro, un dragón o un soldado. Cuando se coloca en el suelo, el juguete avanza 5 pies en cada uno de tus turnos hacia una dirección al azar. Hace ruido de acuerdo a la criatura que representa.

► **Encendedor:** Este dispositivo produce una diminuta llama que puedes usar para encender una vela, una antorcha o una hoguera. Usar el mecanismo requiere una acción.

► **Caja de música:** Cuando se abre, esta caja de música toca una única canción a un volumen moderado. La caja deja de sonar cuando acaba la canción o cuando se cierra.

► **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

► **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 adivinación:** A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de adivinación 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.

► **Presagio:** Cuando finalizas un descanso prolongado, tira los dados d20 indicados y anota los resultados. Una vez por turno, puedes reemplazar cualquier tirada de ataque, salvación o habilidad hecha por ti o una criatura que puedas ver por una de estas tiradas adivinatorias. Debes declararlo antes de la tirada.
- Tira dos d20

► **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.

Zelgador

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

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>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/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Ráfaga</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Tocas el control del mismo aire y le obligas a crear uno de los siguientes efectos en un punto que puedas ver y se encuentre dentro del alcance: Una criatura Mediana o más pequeña que elijas deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o será empujada hasta 5 pies en dirección opuesta...						
<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>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<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>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"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza; si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Meteoritos Diminutos de Hef</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas seis pequeños meteoritos en tu espacio. Flotan en el aire y orbitan a tu alrededor durante la duración del conjuro. Cuando lanzas este conjuro -y como acción adicional en cada uno de tus turnos posteriores a este- puedes gastar uno o dos de los meteoritos, enviándolos hacia uno o más puntos...						