



Cassie

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Gnomo de las rocas

ESPECIE

Explorador

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución +3
- Inteligencia +5
- Sabiduría +2
- Carisma 0

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA 12

INICIATIVA +2

VELOCIDAD (PIES) 25

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE

Total 1d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+1	1d6 -1 Contunden...
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de artesano, Herramientas de cartógrafo, Herramientas de navegante, Honda

Idiomas:

- Gnómico, Común

EQUIPO

- Herramientas de navegante
- Herramientas de cartógrafo
- Herramientas de manitas

RASGOS DE PERSONALIDAD

Siempre estoy enérgico y activo, no soporto estar inactivo.

IDEALES

Aspiración. El mundo verá que puedo hacer cualquier cosa que me proponga hacer, sin importar cuánto duden de mí. (Ninguna)

VÍNCULOS

Tengo un rival que busca superar mis hazañas, haré todo lo posible para seguir siendo el mejor. Alguien ha reclamado mis descubrimientos como propios; estoy decidido a demostrarles que es un fraude y reclamar mi legado.

DEFECTOS

Mi curiosidad a menudo se apodera de mí y me lleva a problemas.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gnomo de las rocas:

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

Mago Nivel 1:

- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro



APARIENCIA

Creciste en una comunidad gnómica muy competitiva en términos intelectuales. Eras una de las personas más destacadas, aunque tu rival gnómico del sexo opuesto, igualmente brillante comenzó a demostrar habilidades similares en exactamente los mismos desafíos. Se avocaron ambos en los estudio de la magia, la geografía, la historia, tierras distantes y se trabaron en una competencia por descubrir la legendaria ciudad gnómica de sus ancestros. Comparten una teoría, de la que ya no recuerdan quién contribuyó qué parte, pero están decididos ser quien gane la fama entre tu raza de descubrir la ciudad.

## 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.
- ▶ **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.

Cassie

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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disco flotante de Tenser</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Aguanta hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que pueda. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.						
<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>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<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>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.						
<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.						