

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+1

13

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Minotauro (MMotM):

- Cuernos
- Cornada Acelerada
- Cuernos Aplastantes
- Recuerdo del Laberinto

Mago Nivel 2:

- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Libro de Conjuros Despertado
- Pluma Mágica
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Cuernos:** Tienes cuernos que puedes usar para hacer golpes desarmados. Cuando golpeas con ellos, el golpe hace $1d6 + \text{tu modificador de Fuerza}$ daño perforante en lugar del daño por aplastamiento normal para un golpe desarmado.
- ▶ **Cornada Acelerada:** Inmediatamente después de realizar la acción de correr en tu turno y moverte al menos 20 pies, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo con tus cuernos como acción adicional.
- ▶ **Cuernos Aplastantes:** Inmediatamente después de golpear a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo como parte de la acción de ataque en tu turno, puedes usar una acción adicional para intentar empujar a ese objetivo con tus cuernos. El objetivo debe estar a menos de 5 pies de ti y no más de una talla mayor que la tuya...
- ▶ **Recuerdo del Laberinto:** Siempre sabes en qué dirección está el norte, y tienes ventaja en cualquier chequeo de Sabiduría (Supervivencia) que hagas para navegar o rastrear.
- ▶ **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.
- ▶ **Libro de Conjuros Despertado:** Gracias al uso de tintas especialmente preparadas y de encantamientos ancestrales transmitidos de generación en generación por tu orden de magos, has despertado una conciencia arcana en tu libro de conjuros. Mientras sostengas el libro, te concederá los siguientes beneficios. Puedes usar el lib...
- ▶ **Pluma Mágica:** Como acción adicional, puedes crear mágicamente una pluma diminuta en tu mano libre. Esta pluma mágica tiene las siguientes propiedades: No necesita tinta. Cuando escribes con ella, genera tinta del color que elijas en la superficie de escritura. Si usas la pluma para transcribir un conjuro, el...
- ▶ **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.