



Tilana Kapule

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+1

12

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+1

12

**INTELIGENCIA**

+3

16

**SABIDURÍA**

+2

15

**CARISMA**

0

11

- Fuerza +1
  - Destreza +1
  - Constitución +1
  - Inteligencia +5
  - Sabiduría +4
  - Carisma 0
- TIRADAS DE SALVACIÓN

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA      +1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Mago Nivel 1

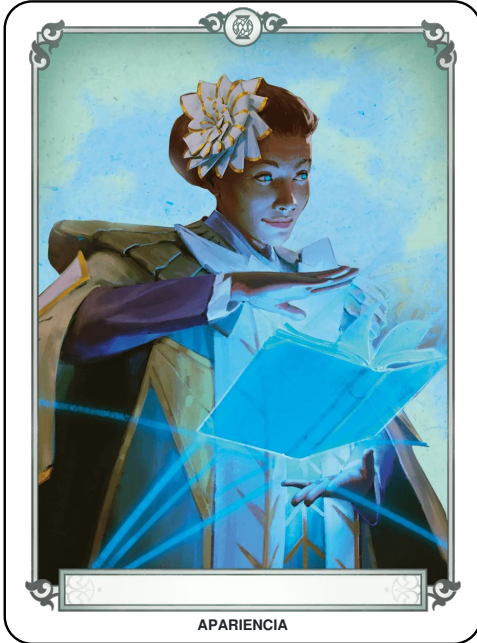
- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS

Tilana Kapule

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Tilana Kapule

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2  
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
------------	--------	---------	--------------------	----------	---------	-------

Truco	Arte Mágico	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
-------	-------------	-------------	----------	------------------------	----------	---------

Debes ser competente en las herramientas de artesano usadas como componente material de este hechizo. Una vez antes de que el hechizo termine, puedes obtener ventaja en una tirada de habilidad usando estas herramientas.