

JACINTO DE SANDOVAL

MAGUS **4**

ASCENDENCIA Félido cazador	BAGAJE Noble
JUGADOR gyankos	ALINEAMIENTO -
IDIOMAS Felido, Común, Pirata(?)	
EDAD 35	EXPERIENCIA
VELOCIDAD 25 pies	PERCEPCIÓN +6

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

FUERZA	MODIFICADOR	DESTREZA	MODIFICADOR	CONSTITUCIÓN	MODIFICADOR
FUE 5	-3	DES 18	+4	CON 18	+4
INTELIGENCIA	MODIFICADOR	SABIDURÍA	MODIFICADOR	CARISMA	MODIFICADOR
INT 18	+4	SAB 11	0	CAR 9	-1

HABILIDADES

ACROBACIAS	ARCANOS	ARTESANÍA
DES +10 EN	INT +12 EX	INT +4
ATLETISMO	DIPLOMACIA	ENGAÑO
FUE -3	CAR +5 EN	CAR -1
INTERPRETACIÓN	INTIMIDACIÓN	LATROCINIO
CAR -1	CAR -1	DES +10 EN
MEDICINA	NATURALEZA	OCULTISMO
SAB +6 EN	SAB 0	INT +10 EN
RELIGIÓN	SABER	SIGILO
SAB 0	INT +10 EN	DES +10 EN
SOCIEDAD	SUPERVIVENCIA	
INT +10 EN	SAB +6 EN	

ATAQUES

PISTOLA DE HECHIZOS ILUMINADA POR LA LUNA ➔ +10 a impactar. **1d6 +4** de daño

EL CAÑÓN DE JACINTO ➔ +11 a impactar. **2d12 +4** de daño (Fatal, Goblin, Mágico, Poco común)

PISTOLA DE CHISPA ➔ +10 a impactar. **1d8 +4** de daño (Fatal, Poco común)

RAJAPERROS ➔ +10 a impactar. **1d6 -3** de daño Cor (Ágil, Goblin, Poco común, Puñalada trapera, Sutil)

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
ACTUALES 56 MÁXIMOS	21 DEFENSA SIN ARMADURA	CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

TIRADAS DE SALVACIÓN

FORTALEZA	MODIFICADOR	REFLEJOS	MODIFICADOR	VOLUNTAD	MODIFICADOR
FOR EX +12		REF EN +10		VOL EX +8	

COMPETENCIAS CON EQUIPO

ENTRENADO Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Ataques sin arma, Defensa sin armadura

EXPERTO

MAESTRO

LEGENDARIO

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

APARIENCIA

Leopardo de las nieves meets jetmyr



HISTORIA DEL PERSONAJE

EQUIPO

- Ropa de explorador CA 0
- Capa de duelo
- Raciones (1 semana)
- Ropa de calidad
- Ropa de invierno
- Juego de herramientas de artesano
- Tienda campaña para cuatro personas
- Herramientas de ladrón
- Atlas topográfico (nivel 3)
- Red
- Eco de Adamantina
- Bag of Holding
- Peluca de Juez
- Corona de dominación 2x
- Adv. pack
- Pólvora



NOTAS

APTITUDES DE ASCENDENCIA

VISIÓN EN LA PENUMBRA Puedes ver con luz tenue como si se tratara de luz brillante, por lo que ignoras el estado oculto debido a la luz tenue.

CAER DE PIE Cuando caes, sólo sufres la mitad del daño normal y no aterrizas de bruces.

OLFATO DE CAZADOR Obtienes olfato impreciso con un alcance de 30 pies (9 m); esto significa que puedes usar tu sentido del olfato para determinar la ubicación de una criatura. El DJ suele duplicar el alcance si estás a favor del viento con respecto a la criatura o reducirlo a la mitad si estás en contra del viento...

RASGOS DE CLASE

CONJUROS DE CONFLUENCIA Aprendes un conjuro de confluencia a partir de tus estudios híbridos. Son conjuros de foco y empiezas con una reserva de 1 Punto de Foco. Los recuperas durante tus preparativos diarios y puedes Reenfocar. Estos conjuros se potencian automáticamente a la mitad de tu nivel redondeado hacia arriba.

DISTANCIA DE LUZ ESTELAR Cuando utilizas Impacto de conjuro, puedes hacer un ataque a distancia o un Golpe sin armas a distancia, si el objetivo se encuentra dentro del primer incremento de rango de distancia de tu arma a distancia o de tu ataque sin armas a distancia. Conjuro de confluencia: estrella fugaz.

ESTUDIO HÍBRIDO Eliges un campo de estudio híbrido para representar tu particular combinación de habilidades. Tu estudio híbrido te concede una aptitud especial, ligada por lo general a Impacto de conjuro o Cascada arcana, y determina tu conjuro de confluencia inicial.

IMPACTO DE CONJURO Lanzas un conjuro cuyo lanzamiento requiere 1 ó 2 acciones, además de una tirada de ataque de conjuros. Los efectos no tienen lugar de inmediato sino que en su lugar se imbuyen en tu ataque. Hay aspectos específicos a tener en cuenta.

DOTES

BROQUEL DE EMERGENCIA ↷ Inmediatamente Alzas un escudo o lanzas escudo. El modificador por circunstancia se aplica a tus defensas cuando determinas el desenlace del ataque o conjuro desencadenante.

CASCADA ARCANA ✦ La magia circula por tu cuerpo y arma, mientras estás en esta posición, tus Golpes cuerpo a cuerpo infligen 1 daño adicional. Incrementa a 2 si dispones de especialización de arma y a 3 si dispones de especialización mayor. Cualquier Golpe que se beneficia de este daño obtiene el rasgo arcano.

CONFRATERNIZADOR Eres hábil en averiguar información conversando. La actividad de exploración Reunir información te cuesta sólo la mitad de lo normal. Si eres maestro en Diplomacia y Reúnes información a la Velocidad normal, si sufres un fallo crítico, obtienes un fallo en su lugar.

DOTES

FAMILIAR Haces un pacto con una criatura que te ayuda en tus tareas marciales y te asiste en el lanzamiento de conjuros. Obtienes un familiar.

GRACIA CORTESANA Puedes utilizar Sociedad para Causar impresión en un noble, así como Disfrazarse para pretender que eres un noble si no lo eres. Si quieres disfrazarte como un noble específico, tendrás que utilizar Engaño para Disfrazarte de la forma normal, y después Mentir cuando sea necesario.

IMPACTO DE CONJURO EXPANSIVO Has adaptado una amplia gama de conjuros para que funcionen con tus ataques. En lugar de tener que usar con Impacto de conjuro uno que tenga tirada de ataque de conjuros, podrás utilizar uno dañino que pueda designar como objetivo a una criatura que tenga una área de explosión, cono o línea (resp...)

IMPACTO DE CONJURO ✦ Da un Golpe cuerpo a cuerpo con un arma o haz un ataque sin armas. Tu conjuro se combina con tu ataque, utilizando el resultado de tu tirada de ataque para determinar los efectos tanto del Golpe como del conjuro. Esto cuenta como dos ataques para tu penalizador por ataque múltiple tras el Impacto.

PARAGÓN ANCESTRAL Ya sea a través del instinto, del estudio o de la magia, notas una conexión más profunda con tu linaje. Obtienes una dote de linaje de 1er nivel.

RECONOCER CONJURO ↷ Si estás entrenado en la habilidad apropiada para la tradición del conjuro y es un conjuro común de 2º nivel o inferior, lo identificas automáticamente. Si no estás entrenado en la habilidad, no puedes obtener un resultado mejor que un fallo. Cuánto reconoces el conjuro depende el grado de éxito.

SENTIDO ARCANO Tu estudio de la magia te permite notar su presencia de forma instintiva. Puedes lanzar el truco mágico detectar magia a voluntad como un conjuro arcano innato. Si tienes el nivel maestro en Arcanos, el conjuro se potencia a 3er nivel; si tienes el nivel legendario, se potencia a 4º nivel.

SUERTE FELINA ✦ Te alejas instintivamente del peligro. Puedes volver a tirar la tirada de salvación y te quedas con el mejor resultado.

VIAJERO BIEN HALLADO Has visto a gente de tantas clases sociales en tus viajes que adoptas de forma natural un comportamiento agradable y afable cuando conoces a otra gente. Estás entrenado en Diplomacia (u otra, si ya la tienes), y obtienes la dote de habilidad Confraternizador.



CONJUROS DE MAGUS

ATAQUE DE CONJUROS			CD SALVACIÓN			NIVEL DE TRUCO		
INT	+10	EN	INT	20	EN	2		

CONJUROS PREPARADOS

TRUCOS (5) - A VOLUNTAD

Arco eléctrico	Detectar magia	Escudo
Flamear	Mano del mago	Mensaje
Prestigigitación	Proyectil telecinético	

NIVEL 1 - 2 AL DÍA

- Armadura de mago Impacto verdadero

NIVEL 2 - 2 AL DÍA

- Calentar metal Invisibilidad

CONJUROS DE FOCO

TRUCOS

ESTRELLA FUGAZ (conjuro de foco, adivinación, poco común) **Lanzamiento** **◆ V**;

Efecto Da un Golpe a distancia, ignorando el ocultamiento del objetivo y reduciendo su cobertura en un grado sólo para este Golpe. Si impacta, la cola del meteorito cuelga en el aire. Esto proporciona los beneficios de negación de ocultamiento y reducción de cobertura hasta el inicio de tu siguiente turno.

DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

TRUCOS

ARCO ELÉCTRICO (evocación, electricidad) **Lanzamiento** **◆◆**; **Alcance** 30 pies;

Objetivo 1 ó 2 criaturas; **TS** Reflejos básica; **Efecto** Un arco eléctrico salta de un objetivo a otro. Infliges tanto daño por electricidad como 1d4 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros. Potenciado (+1) El daño se incrementa en 1d4.

DETECTAR MAGIA (adivinación, detección) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Área** Emanación de 30 pies; **Efecto** Envías un pulso que detecta la presencia o ausencia de magia. Sólo detectas magia de ilusión si el efecto de dicha magia tiene un nivel inferior al de tu conjuro de detectar magia. Potenciado (3º) Averiguas la escuela del mayor efecto. Potenciado (4º) Igual que (3º) y acotas la ubicación.

ESCUDO (abjuración, fuerza) **Lanzamiento** **◆ V**; **Duración** hasta el inicio de tu siguiente turno; **Efecto** Alzas un escudo de fuerza mágica concediéndote +1 a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno. Puedes utilizar la reacción Bloquear con el escudo con tu escudo mágico (Dureza 5). Puedes usarlo contra proyectil mágico. Potenciado (3º) (5º) (7º) (9º) Dureza 10, 15, 20 y 25 respectivamente.

EXTENDER SEDIMENTOS (evocación, tierra) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Alcance** 30 pies;

Área Dos cubos contiguos de 5 pies de lado Tirada de salvación; **TS** Fortaleza; **Efecto** Invocas un área de rocas que infligen 1d4 daño contundente más tu característica lanzadora de conjuros con derecho a salvación de Reflejos. El área se convierte en terreno difícil y se puede Interactuar para despejar los sedimentos. Potenciado (+1): daño +1d4.

FLAMEAR (evocación, ataque, fuego) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Alcance** 30 pies; **Objetivo** 1 criatura; **Efecto** Creas una bolita de llamas y atacas con ella cuerpo a cuerpo o a distancia. Con un éxito, infliges 1d4 daño por fuego + mod por característica de lanzamiento de conjuros. Un éxito crítico inflige doble de daño y 1d4 por fuego persistente. Potenciado (+1) +1d4 daño; crítico +1d4 daño persistente.

MANO DEL MAGO (evocación) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Alcance** 30 pies;

Duración Mantenido; **Objetivo** 1 objeto no atendido de Impedimenta ligera o menor; **Efecto** Creas una sola mano mágica, o bien invisible o bien fantasmal, que aferra el objeto objetivo y lo mueve lentamente hasta 20 pies. Potenciado (3º) Objeto con Impedimenta 1. Potenciado (5º) Como 3º a 60 pies. Potenciado (7º) Objeto con Impedimenta 2 a 60 pies.

DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

TRUCOS

MENSAJE (ilusión, auditivo, lingüístico, mental) **Lanzamiento** **◆ V**; **Alcance** 120 pies;

Duración ver más abajo; **Objetivo** 1 criatura; **Efecto** Pronuncias unas palabras que llegan mágicamente a los oídos del objetivo. Puede dar una respuesta breve como reacción, o como acción gratuita en su siguiente turno si lo deseas, pero debe ser capaz de verte y estar dentro del alcance para hacerlo. Potenciado (3º) Alcance 500 pies.

PRESTIGITACIÓN (evocación) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Alcance** 10 pies;

Duración Mantenido; **Objetivo** 1 objeto (sólo cocinar, elevar o limpiar); **Efecto** La más sencilla de las magias obedece tus órdenes. Puede llevar a cabo efectos mágicos sencillos mientras Mantiene el conjuro. Cada vez que Mantiene el conjuro, puedes elegir una de entre cuatro opciones: Cocinar, Elevar, Hacer o Limpiar. No puedes infligir daño o causar estados adversos.

PROYECTIL TELECINÉTICO (evocación, ataque) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Alcance** 30 pies;

Objetivo 1 criatura; **Efecto** Haces un ataque de conjuro y lanzas un objeto suelto y no atendido dentro del alcance y con una Impedimenta de 1 o menos. Haces tanto daño Con, Per o Con como 1d6 más tu mod por característica de lanzamiento de conjuros. EC: doble de daño. E: daño completo. Potenciado (+1) Daño +1d6.

SONIDO FANTASMAL (ilusión, auditivo) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Alcance** 30 pies;

Duración Mantenido; **Efecto** Creas una ilusión auditiva de sonidos simples, con un volumen máximo igual a cuatro humanos normales gritando. Los sonidos emanan de una casilla dentro del alcance, a designar por ti. No puedes crear sonidos intrincados como música. Potenciado (3º) Alcance 60 pies. Potenciado (5º) Alcance 120 pies.

NIVEL 1

ARMADURA DE MAGO (abjuración) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Duración** hasta la siguiente

vez en la que realices tus preparativos diarios; **Efecto** Te proteges a ti mismo con una energía mágica brillante, que te concede un bonificador +1 por objeto a la clase de armadura y un bonificador máximo por Destreza de +5. Mientras llevas armadura de mago, utilizas tu competencia sin armadura para calcular tu CA. El bonificador aumenta por Potenciado.

IMPACTO VERDADERO (adivinación, fortuna) **Lanzamiento** **◆ V**; **Duración** hasta el final

de tu siguiente turno; **Efecto** Atisbas hacia el futuro y aseguras que tu siguiente impacto resulte certero. En tu próxima tirada de ataque este turno, lanzas dos veces y te quedas con el mejor resultado. El ataque ignora los penalizadores por circunstancia a la tirada de ataque y cualquier prueba por estar oculto o escondido.

NIVEL 2

CALENTAR METAL (evocación, fuego) **Lanzamiento** **◆◆ S, V**; **Alcance** 30 pies;

Objetivo 1 objeto o criatura de metal; **TS** Reflejos; **Efecto** Calientas el metal objetivo. Si lo lleva una criatura inflige 4d6 daño por fuego y 2d4 daño persistente por fuego. EC: no se ve afectada. E: mitad de daño y evita el persistente. F: sufre todo el daño. FC: como fallo, pero el doble de daño. Potenciado (+1) Daño inicial +2d6 y persistente +1d4.

INVISIBILIDAD (ilusión) **Lanzamiento** **◆◆ M, S**; **Alcance** Toque; **Duración** 10 minutos;

Objetivo 1 criatura; **Efecto** El objetivo se vuelve invisible. No detectado para todas las criaturas, aunque éstas pueden intentar encontrarle, haciendo que en su lugar quede escondido. El conjuro acaba si el objetivo utiliza una acción hostil. Potenciado (4º) Duración 1 minuto y no acaba aunque utilice una acción hostil.