

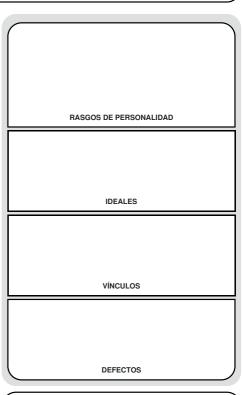
Gonzalo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1 Erudito Javier CLASE Y NIVEL TRASFONDO JUGADOR Eladrin Neutral bueno ESPECIE ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA**









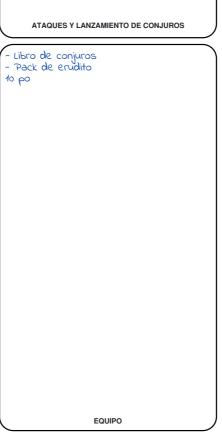
SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA



- Lanzamiento ritual - Recuperación arcana - Remplazar el libro

Competencias: - Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda Castellano, catalán, élfico, dracónico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



Gonzalo es el hijo segundón y bastardo de un noble de la baja aristocracia. Nacido de un amor de juventud de su padre con una elfa, pronto despuntó en el estudio y práctica de la magia. A pesar de ello, su condición de bastardo le impidieron un acceso temprano a la Real Academia de Magia de San Esteban, por lo que tuvo que aprender de forma autodidacta. Una vez cumplida la mayoría de edad ha abandonado el hogar paterno y recorre el mundo en busca de aumentar su poder y acumular artefactos mágicos con los que poder optar a acceder a la Real Universidad Mágico-Militar de Complusia.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- ▶ <u>Linaje feérico</u>: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto magico.
- ▶ <u>Trance:</u> Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ <u>Paso feérico.</u> Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta un espacio desocupado que esté a una distancia máxima de 30 pies. Cuando utilizas este rasgo, no puedes volver a utilizarlo hasta que finalices un descanso corto o largo. Cuando alcances el nivel 3, tu. Paso feérico gana un efect...
- Lopiar 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).
- De <u>Lanzamiento ritual</u>: 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.
- ▶ <u>Recuperación arcana</u>: 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.
- Pemplazar 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

Gonzalo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago CLASE SORTÍLEGA Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



EP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco objetivo uiente tu	<u>Fragmento mental</u> debe tener éxito en una tir urno.	Encantamiento rada de salvación de Inteligen	1 acción ncia o recibir 1d6 de daño psíquic	Instantáneo 1 asalto o y restar 1014 de la siguiente tirada	60 pies a de salvación antes del fil	v nal de tu
		Conjuración . Puedes usar tu acción par icos ni transportar más de 1		1 minuto o, abrir una puerta. etc. Puedes mo	30 pies overla 30 pies cada vez que	v, s . la usas.
iruco Ectos má	<u>Prestidigitación</u> ágicos menores: efecto sen	Transmutación	1 acción música suave, olor), encender/ap	1 hora bagar fuego, limpiar/ensuciar objeto,	10 pies enfriar/calentar o dar sab	v, s or a un
īruco ñalas a I	Tañido de los Muertos una criatura que puedas ve	Nigromancia er y que se encuentre dentr	1 acción o del alcance. El sonido de una k	Instantáneo acerante campana llena el aire a su co. Si a la criatura le falta alguno	60 pies u alrededor durante un moi	V, S mento, El
1 e hasta	<u>Caída de pluma</u> cinco criaturas que estén o	Transmutación cayendo dentro del alcance.	1 reacción Reduce la velocidad de descens	1 minuto o hasta 60 pies por ronda. Si la cri	60 pies iatura aterriza antes de qu	v, M e termine
1	Detectar magia	a, aferriza de pie y el conjurc Adivinación ra a 30 pies de ti. Si sientes	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos cción para ver una débil aura alredi	Personal edor de cualquier criatura l	V, S u objeto
ible dent 1	ro del área que la tenga, y <u>Dormir</u>	puedes averiguar de qué es Encantamiento	ocuela es, si la tiene. 1 acción	1 minuto	90 pies	v, S, M
			18 (+2d8/nivel de conjuro por enci os de golpe (ignorando inconscie 1 reacción	ma de 1) puntos de golpe de criatu ntes). 1 asalto	iras que se encuentren a . 	o pies o V, S
	a invisible de fuerza mágica ño del conjuro Proyectil má	a te protege. Hasta el princip Igico.	sio de tu siguiente turno, tienes (un bonificador de +5 a la CA, incluso	o contra el ataque que lo a	
1 fortalec	Falsa vida es con una réplica nigromá		1 acción 4+4 (+5/nivel de conjuro por enci	1 hora ma de 1) puntos de golpe temporal	Personal es mientras dura el conjun	v, S, M
			1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toolio	v, S, M
1 cas un c njuro que	I <u>dentificar</u> Objeto mágico para aprende Lle afecte o que Io ha crea	Adivinación er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a		n para usarlo y cargas restantes, s	Toque il las tiene. También descu	
as un o Juro que 1 as tres	objeto mágico para aprende e le afecte o que lo ha crea <u>Proyectil mágico</u> dardos (+1 por cada nivel	er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a _l Evocación	2 uso, necesidad de sintonización prendes qué conjuros le afectan 1 acción brillantes de fuerza mágica. Cao	n para usarlo y cargas restantes, s	i las tiene. También descu 120 pies	bres el
eas un c juro que 1 as tres	objeto mágico para aprende e le afecte o que lo ha crea <u>Proyectil mágico</u> dardos (+1 por cada nivel	er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a _l Evocación de conjuro por encima de 1)	2 uso, necesidad de sintonización prendes qué conjuros le afectan 1 acción brillantes de fuerza mágica. Cao	n para usarlo y cargas restantes, s en ese momento. Instantáneo	i las tiene. También descu 120 pies	bres el
cas un c ijuro que 1 as tres	objeto mágico para aprende e le afecte o que lo ha crea <u>Proyectil mágico</u> dardos (+1 por cada nivel	er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a _l Evocación de conjuro por encima de 1)	2 uso, necesidad de sintonización prendes qué conjuros le afectan 1 acción brillantes de fuerza mágica. Cao	n para usarlo y cargas restantes, s en ese momento. Instantáneo	i las tiene. También descu 120 pies	bres el
cas un c ijuro que 1 as tres	objeto mágico para aprende e le afecte o que lo ha crea <u>Proyectil mágico</u> dardos (+1 por cada nivel	er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a _l Evocación de conjuro por encima de 1)	2 uso, necesidad de sintonización prendes qué conjuros le afectan 1 acción brillantes de fuerza mágica. Cao	n para usarlo y cargas restantes, s en ese momento. Instantáneo	i las tiene. También descu 120 pies	bres el
eas un c juro que 1 as tres	objeto mágico para aprende e le afecte o que lo ha crea <u>Proyectil mágico</u> dardos (+1 por cada nivel	er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a _l Evocación de conjuro por encima de 1)	2 uso, necesidad de sintonización prendes qué conjuros le afectan 1 acción brillantes de fuerza mágica. Cao	n para usarlo y cargas restantes, s en ese momento. Instantáneo	i las tiene. También descu 120 pies	bres el
cas un c ijuro que 1 .as tres	objeto mágico para aprende e le afecte o que lo ha crea <u>Proyectil mágico</u> dardos (+1 por cada nivel	er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a _l Evocación de conjuro por encima de 1)	2 uso, necesidad de sintonización prendes qué conjuros le afectan 1 acción brillantes de fuerza mágica. Cao	n para usarlo y cargas restantes, s en ese momento. Instantáneo	i las tiene. También descu 120 pies	bres el
cas un c ijuro que 1 as tres	objeto mágico para aprende e le afecte o que lo ha crea <u>Proyectil mágico</u> dardos (+1 por cada nivel	er sus propiedades, modo de ado. Si tocas una criatura, a _l Evocación de conjuro por encima de 1)	2 uso, necesidad de sintonización prendes qué conjuros le afectan 1 acción brillantes de fuerza mágica. Cao	n para usarlo y cargas restantes, s en ese momento. Instantáneo	i las tiene. También descu 120 pies	bres el