



Mage  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 20

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

DragonFelgrands

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
0  
10

DESTREZA  
+3  
16

CONSTITUCIÓN  
+4  
18

INTELIGENCIA  
+5  
20

SABIDURÍA  
+2  
14

CARISMA  
0  
10

Fuerza 0  
 Destreza +3  
 Constitución +10  
 Inteligencia +11  
 Sabiduría +8  
 Carisma 0  
**TIRADAS DE SALVACIÓN**

Acrobacias +3  
 Arcanos +11  
 Atletismo 0  
 Engañar 0  
 Historia +11  
 Interpretación 0  
 Intimidar 0  
 Investigación +11  
 Juego de Manos +3  
 Medicina +8  
 Naturaleza +11  
 Percepción +8  
 Perspicacia +8  
 Persuasión 0  
 Religión +11  
 Sigilo +3  
 Supervivencia +2  
 Trato con Animales +2  
**HABILIDADES**

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA    +3 INICIATIVA    30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 161

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20d6

ÉXITOS ○○○  
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón de recar...	+6	1d6 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:  
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda, Kit de herbórta

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Mago Nivel 20:

- Conjuros de firma
- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Maestría con conjuros
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- observador
- Resiliente
- Habilidoso

Rasgos personalizados:

- Archimago
- Erudición
- Ingenio
- Mente Ilustre
- Supremacía Mágica
- Naturaleza del estudioso.

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Observador:** Obtienes +1 a Inteligencia o Sabiduría. Podrás saber lo que dice, leyendo sus labios, cualquier criatura que esté hablando un idioma que conozcas y cuya boca puedas ver. Tienes +5 a tus puntuaciones de Sabiduría (Percepción) e Inteligencia (Investigación) pasivas.
- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.
- ▶ **Conjuros de firma:** Elige dos conjuros de mago de nivel 3 de tu libro de conjuros como tus conjuros de firma. Siempre tienes esos conjuros preparados y no se cuentan entre el número de conjuros que tienes preparados. Puedes lanzar cada uno de ellos a nivel 3 sin gastar espacios de conjuro por descanso prolongado.
- ▶ **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.
- ▶ **Maestría con conjuros:** Elige un conjuro de mago de nivel 1 y otro de nivel 2 que estén en tu libro de conjuros. Puedes lanzarlos a su menor nivel sin gastar un espacio de conjuro cuando los tengas preparados. Para lanzarlos a un nivel superior, debes gastar un espacio de conjuro con normalidad.
- ▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **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.
- ▶ **Archimago:** Los Archimagos son magos expertos que han llevado sus conocimientos sobre la magia al límite. No son partidarios de una u otra escuela de magia, simplemente están versados en una variedad de ellas.
- ▶ **Erudición:** Desde el nivel 2, cuando realices un descanso largo puedes elegir 1 rasgo de Mago entre Esculpir conjuros, Guardián arcano, Mirada hipnótica, Alquimia menor, ingenio táctico y Ajustar densidad. Hasta que vuelvas a realizar un descanso largo, recibes los beneficios de ese rasgo.
- ▶ **Ingenio:** Desde el nivel 6, cuando realices un descanso largo puedes elegir 1 rasgo de Mago entre Truco potenciado, Guardián proyectado, Encanto instintivo, Piedra del transmutador, Sobrecarga de poder y Pozo de gravedad. Hasta que vuelvas a realizar un descanso largo, recibes los beneficios de ese rasgo.
- ▶ **Mente Ilustre:** Desde el nivel 10, cuando realices un descanso largo puedes elegir 1 rasgo de Mago entre Evocación potenciada, Abjuración mejorada, Encantamiento dividido, Cambiaformas, Magia resistente y Atracción violenta. Hasta que vuelvas a realizar un descanso largo, recibes los beneficios de ese rasgo.
- ▶ **Supremacía Mágica:** Desde el nivel 14, cuando realices un descanso largo puedes elegir 1 rasgo de Mago entre Canalización forzada, Resistencia a Conjuros, Alterar recuerdos, Maestro transmutador, Manto deflector y Horizonte de eventos. Hasta que vuelvas a realizar un descanso largo, recibes los beneficios de ese rasgo.
- ▶ **Naturaleza del estudioso:** La curiosidad que te llevo a dominar la magia en su forma más pura ahora te ha llevado a desarmarte en otros campos. Desde el nivel 19, mientras estés realizando un descanso largo, puedes usar 1 rasgo de Artífice entre Elixir experimental, Cañón sobrenatural y Defensor de acero.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS