



Nivel

6

Personaje: pj mago

Clase: Mago

Altura:

Cabello:

Origen:

Peso:

Ojos:

Jugador:

Alineamiento:

Sexo:

Edad:

Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
11	Fuerza	+0
14	Destreza	-1/+1
13	Constitución	+1
18	Inteligencia	+3
8	Sabiduría	-1
11	Carisma	+0

Al impacto, daño y abrir puertas

CA y ataque con proyectiles

A la tirada de Puntos de Golpe

Para escribir y leer idiomas

A las TS contra ataques mágicos

A la reacción y moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
11	Veneno o muerte	-1
11	Varitas mágicas	-1
11	Petrificación o parálisis	-1
14	Aliento de dragón	-1
12	Sortilegios, varas y báculos	-1

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

EQUIPO

Bastón	4
Anillo de Caída de pluma	-
Varita de proyectiles mágicos	-
Pergamino de nivel 1 (4)	-
Pergamino de nivel 2	-
Pergamino de nivel 3	-
Curación	-

HABILIDADES

Base	En id	
1-2	1-2	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
1	1	Detectar trampas y fosos
Esp	-	Rastrear en exteriores
Esp	-	Rastrear en interiores
Esp	-	Ocultarse
- %		Abrir cerraduras
- %		Encontrar/ Desact. trampas
- %		Hurtar
- %		Moverse en silencio
- %		Escalar muros
- %		Escondarse en las sombras
- %		Comprender lenguajes
- %		Usar pergaminos

CLASE DE ARMADURA



Base/ Armadura	CA
	10
Escudo	CA
	0
Sorprendido	CA
Sin desfrenar ni escudo	10
Otros mod.	CA
	0

PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS



Dado
4

Heridas

ARMAS Y COMBATE

Bonificador de ataque: +1

Arma	Ataque	Total	Pue/ Des	Magia	Daño	Total	M. Fuerza	Magia	Especial
Bastón	1	1	0		1d4	1	0		
Arma					Daño				
Arma					Daño				
Arma					Daño				
Arma					Daño				

INICIATIVA

Total	Des	Misc
1	1	

MUNICIÓN

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
---------------------	---------------------

CONJURO

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	2						

Carga máxima:	Carga total
Elfos y Halflings: 30 kg Humanos: 40 kg Enanos: 50 kg	4

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro: 3000
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES ESPECIALES

PX	40.000	NEC	80.000
----	--------	-----	--------

LIBRO DE CONJUROS

Conjuros de nivel 1

Agrandar
Bola de nieve de Fistan
Cerrar Portal
Dormir
Escudo
Grasa
Hechizar Persona
Identificar
Leer Lenguas
Leer Magia
Luz
Manos ardientes
Proyectil Mágico

Conjuros de nivel 2

Esfera llameante
Flecha ácida de Nefertiri
Invisibilidad
Mano espectral
Truco de la cuerda

Conjuros de nivel 3

Acelerar
Bola de Fuego
Disipar Magia

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Escudo

Proyectil Mágico

Conjuros de nivel 2

Esfera llameante

Invisibilidad

Conjuros de nivel 3

Bola de Fuego

Disipar Magia