

NOMBRE DEL PERSONAJE: NOMBRE DEL JUGADOR:
 NIVEL: NOMBRE DE LA CAMPAÑA: AÑO:
 RAZA: ALINEAMIENTO: EDAD: TAMAÑO:
 ALTURA: PESO: CABELLO: OJOS:
 PIEL: FECHA DE NACIMIENTO: EDAD: SEXO:
 HOGAR IDIOMAS:



⊖ MAGO ⊕

Nombre CARACT. PUNT. CARACT. MEd. CARACT. PUNT. TEMPORAL MEd. TEMPORAL

FUE	○				
DES	○				
CON	○				
INT	○				
SAB	○				
CAR	○				

PG ○

HERIDAS/PG ACTUALES ATENUADO/DAÑO NO LETAL

INIC. Id20+ ○ = ○ + ○ + ○

TOTAL MEd. TEMPORAL MEd. DES. MEd. VARIOS MEd. TEMPORAL

CA ○ = 10 + ○ + ○ + ○ + ○ + ○ + ○ + ○ + ○

TOTAL BONO ARMADURA BONO ESCUDO MEd. TAMAÑO ARMADURA MEd. NATURAL DEFLECCIÓN MEd. DETES MEd. VARIOS MEd. TEMPORAL

NIVEL TOTAL PUNTOS DE EXPERIENCIA SIGUIENTE NIVEL

TORQUE DESPREVENIDO MODIFICADORES RES. CONJUROS

SALVACIÓN BASE MEd. CARACT. MEd. MÁGICO MEd. VARIOS MEd. TEMPORAL MODIFICADORES

FOR. (CON) Id20+ ○ = ○ + ○ + ○ + ○ + ○

REF. (DES) Id20+ ○ = ○ + ○ + ○ + ○ + ○

VOL. (SAB) Id20+ ○ = ○ + ○ + ○ + ○ + ○

C/C (TOTAL) / / / = ATAQUE BASE MEd. FUE MEd. TAMAÑO MEd. VARIOS TEMPORAL

DISTANCIA (TOTAL) / / / = ATAQUE BASE MEd. DES MEd. TAMAÑO MEd. VARIOS TEMPORAL

MANO ÚTIL MANO TORPE ATAQUES ESPECIALES

1			
2			
3			
4			

BMIC ○ = ○ + ○ + ○ + ○ MODIFICADORES

TOTAL ATAQUE BASE MEd. FUE MEd. TAMAÑO TEMPORAL

DMC ○ = +10 ○ + ○ + ○ + ○

TOTAL ATAQUE BASE MEd. FUE MEd. DES MEd. TAMAÑO TEMPORAL

ARMA ATAQUE BASE CRÍTICO

TIPO RANGO (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO

ARMA ATAQUE BASE CRÍTICO

TIPO RANGO (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO

ARMA ATAQUE BASE CRÍTICO

TIPO RANGO (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO

ARMA ATAQUE BASE CRÍTICO

TIPO RANGO (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO

ARMA ATAQUE BASE CRÍTICO

TIPO RANGO (DISTANCIA) MUNICIÓN DAÑO

ARMADURA/OBJ. PROTECTOR BONO TIPO PENAL. FALL. CONJURO DES MÁX.

TOTAL					

HABILIDADES. PUNTOS DE HABILIDAD =

PROFESIONES	NIVEL	BONO TOTAL	MEd. CARAC. TERSTICA	RANGOS	CLASEA (+3)	RAZA Y CLASE	DETES	OBJETOS	ARMADURA / EQUIPE	OTROS
↓ Mago (PRÉDILICTA)										
↓↓										
↓ ↓ ↓										
↓ ↓ ↓ ↓										

ACROBACIAS = DES* + + + + + + + +

ARTESANÍA (SE) = INT + + 3 + + + + + + +

ARTESANÍA (SE) = INT + + + 3 + + + + + + +

ARTESANÍA (SE) = INT + + + + 3 + + + + + + +

AVERIGUAR INTENCIONES = SAB + + + + + + + +

CONC. CONJUROS (SE) = INT + + + + 3 + + + + + + +

DIPLOMACIA (REUNIR INFO.) = CAR + + + + + + + +

DISFRAZARSE = CAR + + + + + + + +

ENGAÑAR = CAR + + + + + + + +

ESCAPISMO = DES* + + + + + + + +

INTERPRETAR (SE) = CAR + + + + + + + +

INTERPRETAR (SE) = CAR + + + + + + + +

INTERPRETAR (SE) = CAR + + + + + + + +

INTERPRETAR (SE) = CAR + + + + + + + +

INTIMIDAR = CAR + + + + + + + +

INUTILIZAR MECANISMO (SE) = DES* + + + + + + + +

JUEGO DE MANOS (SE) = DES* + + + + + + + +

LINGÜÍSTICA (SE) = INT + + + + 3 + + + + + + +

MONTAR = DES* + + + + + + + +

NADAR = FUE* + + + + + + + +

EFICIO (SE) = SAB + + + + 3 + + + + + + +

EFICIO (SE) = SAB + + + + + 3 + + + + + + +

EFICIO (SE) = SAB + + + + + + 3 + + + + + + +

PERCEPCIÓN = SAB + + + + + + + +

SABER (ARCANO) (SE) = INT + + + + 3 + + + + + + +

SABER (DUNGEONS) (SE) = INT + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (GEOGRAFÍA) (SE) = INT + + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (HISTORIA) (SE) = INT + + + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (INGENIERÍA) (SE) = INT + + + + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (LOCAL) (SE) = INT + + + + + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (LOS PLANOS) (SE) = INT + + + + + + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (NATURALEZA) (SE) = INT + + + + + + + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (NOBLEZA) (SE) = INT + + + + + + + + + + + + 3 + + + + + + +

SABER (RELIGIÓN) (SE) = INT + + + + + + + + + + + + + 3 + + + + + + +

SANAR = SAB + + + + + + + +

SIGILO (ACECHAR) = DES* + + + + + + + +

SUPERVIVENCIA = SAB + + + + + + + +

TASACIÓN = INT + + + + + 3 + + + + + + +

TRAT. CON ANIMALES (SE) = CAR + + + + + + + +

TREPAR/ESCALAR = FUE* + + + + + + + +

USAR OBJETO MÁGICO (SE) = CAR + + + + + + + +

VOLAR = DES* + + + + + 3 + + + + + + +

SE LES APLICA EL PENALIZADOR DE ARMADURA. SF SÓLO ENTRENADA. ■ TRANSLÁSEAS.

VEL. PIES SQ PIES SQ PIES PIES PIES PIES PIES PIES

VEL. BASE CON ARMADURA VUEL. MANIO. NADAR TREPAR CAVAR TEMPORAL Y EQUIPE BRAVILIDAD

MUNICIÓN

○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○
○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** son competentes con la clava, daga, ballesta ligera, ballesta pesada y bastón, pero no con ningún tipo de armadura o escudo. La armadura interfiere con los movimientos del mago, lo que puede hacer que sus conjuros con componentes somáticos fallen.

- **Conjuros:** lanza conjuros arcanos extraídos de la lista de conjuros de hechicero/mago. Debe elegir y preparar sus conjuros por adelantado. Para aprender, preparar o lanzar un conjuro, debe tener una puntuación de Int de al menos 10 + el nivel del conjuro. La CD para una TS contra el conjuro de un mago es 10 + el nivel del conjuro + el mod. de Int del mago.

Sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su selección diaria de conjuros se da en la tabla de la descripción de la clase en el "Manual de Reglas Básico Pathfinder". Recibe conjuros adicionales diarios si posee una puntuación alta de Int. Puede conocer cualquier cantidad de conjuros. Debe elegir y preparar sus conjuros por adelantado, tras dormir 8 horas e invirtiendo 1 hora estudiando su libro de conjuros. Mientras estudia, decide qué conjuros preparar.

- **Idiomas adicionales:** puede sustituir uno de sus idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza por dracónico.

- **Vínculo arcano (Ex o St):** a nivel 1, forman un poderoso vínculo con un objeto o criatura. Este vínculo puede tener dos formas: un familiar o un objeto vinculado. Un familiar es una mascota mágica que mejora las habilidades y sentidos del mago y puede ayudarlo con la magia, mientras que un objeto vinculado es un objeto que un mago puede usar para lanzar conjuros adicionales o para servirle como objeto mágico. Una vez que un mago hace esta elección, es permanente y no puede cambiarse.

- **Objeto Vinculado:**

Los que eligen un objeto vinculado comienzan el juego con uno sin ningún coste. Los objetos sujetos a un vínculo arcano deben estar incluidos en las siguientes categorías: amuleto, anillo, arma, bastón o varita. Estos objetos siempre son de gran calidad. Las armas conseguidas a nivel 1 no están hechas de ningún material especial. Si el objeto es un amuleto o anillo, debe llevarse puesto para tener efecto, mientras que los bastones, varitas y armas deben ser agarrados. Si intenta lanzar un conjuro sin su objeto vinculado puesto o en la mano, debe hacer una prueba de concentración o perder el conjuro. La CD para esta prueba es 20 + el nivel del conjuro. Si el objeto es un anillo o amuleto, ocupa el espacio del anillo o cuello apropiado.

Un objeto vinculado puede usarse una vez al día para lanzar cualquier conjuro que tenga en su libro de conjuros y sea capaz de lanzar, incluso si el conjuro no ha sido preparado. Este conjuro se trata como cualquier otro conjuro lanzado por el mago, incluyendo tiempo de lanzamiento, duración y otros efectos dependientes del nivel del mago.

Este conjuro no puede modificarse con dotes metamágicas u otras aptitudes. El objeto vinculado no puede usarse para lanzar conjuros de la escuela opuesta del mago (ver escuela arcana). Puede añadir aptitudes mágicas adicionales a su objeto vinculado como si tuviera las dotes de creación de objetos si cumple los requisitos para la dote. Por ejemplo, un mago con una daga vinculada debe ser al menos de nivel 5 para añadir aptitudes mágicas a la daga (ver la dote de *Fabricar armas y armaduras mágicas*). Si el objeto vinculado es una varita, pierde sus aptitudes de varita cuando se consume su última carga, pero no queda destruido y retiene sus propiedades de objeto vinculado

y puede usarse para crear una nueva varita. Las propiedades mágicas de un objeto vinculado, incluida cualquier aptitud mágica añadida al objeto, sólo funcionan para el mago que lo posee. Si el propietario de un objeto vinculado muere o el objeto es reemplazado, ese objeto vuelve a convertirse en un objeto ordinario de gran calidad del tipo apropiado.

Si un objeto vinculado resulta dañado, sus PG quedan totalmente restaurados la próxima vez que el mago prepare sus conjuros. Si el objeto de un vínculo arcano se pierde o es destruido, puede reemplazarse después de 1 semana en un ritual especial que cuesta 200 mo por nivel de mago más el coste del objeto de gran calidad. El ritual requiere 8 horas para completarse. Los objetos reemplazados de esta forma no poseen ninguno de los encantamientos adicionales del objeto vinculado anterior. Un mago puede elegir un objeto mágico existente como objeto vinculado. Esto funciona de la misma forma que reemplazar un objeto perdido o destruido, excepto en que el nuevo objeto mágico retiene sus aptitudes al tiempo que obtiene los beneficios y desventajas de convertirse en un objeto vinculado.

- **Familiar:**

Criatura:..... Clase y Nivel:.....
DG:..... PG:..... CA:.....
Iniciativa:..... Velocidad:.....
Puntuaciones Características: Fue (.....) Des (.....)
Con (.....) Int (.....) Sab (.....) Car (.....).
TS: Fort (.....) Ref (.....) Vol (.....).
Ataques:.....

Daño:.....

Habilidades:.....

Dotes:.....

Aptitudes Especiales:.....

- **Aptitud Especial concedida al Mago:**.....

Un familiar es un animal elegido por un lazador de conjuros para ayudarlo en sus estudios de la magia. Retiene su apariencia, DG, ataque base, TS base, habilidades y dotes del animal normal que una vez fue, pero ahora es una bestia mágica para todos los efectos que dependen de su tipo. Sólo un animal normal sin modificar puede convertirse en familiar. Un compañero animal no puede funcionar además como familiar.

Un familiar concede aptitudes especiales a su amo, como se indica en la tabla del "Manual de Reglas Básico Pathfinder". Estas aptitudes

especiales sólo se activan cuando el amo y el familiar se encuentran a un máximo de 1 milla uno del otro.

Los niveles de distintas clases que puedan tener familiares se apilan a efectos de determinar cualquier aptitud del familiar que dependa del nivel de su amo.

Si se pierde un familiar o este muere, puede ser sustituido 1 semana después a través de un ritual especial que cuesta 200 mo por nivel de mago. Este ritual requiere 8 horas para completarse.

Reglas básicas sobre Familiares: para las estadísticas del familiar, consultar las "Reglas básicas sobre Familiares", en el "Manual de Reglas Básico Pathfinder".

Descripción de las aptitudes de los familiares: todos los familiares tienen aptitudes especiales (o conceden aptitudes a sus amos) dependiendo de los niveles combinados que tenga el amo en clases que concedan familiares, como se indica en la tabla más abajo. Las aptitudes son acumulativas.

Para estas aptitudes consulta la tabla que aparece en el apartado "Descripción de las aptitudes de los familiares" en el "Manual de Reglas Básico Pathfinder".

- **Ajuste de Armadura natural:** el número anotado aquí se suma al bonificador existente de armadura natural del familiar.

- **Int:** la puntuación de Inteligencia del familiar.

- **Alerta (Ex):** mientras el familiar esté a mano, el amo obtiene la dote de Alerta.

- **Evasión mejorada (Ex):** cuando sea blanco de un ataque que normalmente permite una TS de Reflejos para reducir el daño a la mitad, el familiar no recibe daño si tiene éxito en la TS y sólo la mitad de daño incluso si falla la TS.

- **Compartir conjuros:** el mago puede lanzar un conjuro con objetivo "tú" sobre su familiar (como conjuro de toque) en lugar de sobre sí mismo. Un mago puede lanzar conjuros sobre su familiar incluso si el conjuro no afecta normalmente a criaturas del tipo del familiar (bestia mágica).

- **Vínculo Empático (Sb):** el amo tiene un vínculo empático con su familiar hasta una milla de distancia. El amo puede comunicarse empáticamente con el familiar, pero no puede ver a través de sus ojos. Debido a la naturaleza limitada del vínculo, sólo pueden compartirse emociones generales. El amo tiene la misma conexión que su familiar con un objeto o lugar.

- **Enviar conjuros de toque (Sb):** si el amo es de nivel 3 o mayor, un familiar puede enviar conjuros de toque por él. Si el amo y el familiar están en contacto en el momento en que el amo lanza el conjuro de toque, puede designar a su familiar como el "tocador". El familiar puede entonces enviar el conjuro de toque igual que habría hecho el amo. Como es habitual, si el amo lanza otro conjuro antes de que se envíe el toque, el conjuro de toque se disipa.

- **Hablar con el amo (Ex):** si el amo es de 5º nivel o superior, un familiar y su amo pueden comunicarse verbalmente como si estuvieran utilizando un idioma común. Otras criaturas no entenderán la comunicación sin ayuda mágica.

- **Hablar con animales de su especie (Ex):** si el amo es de 7º nivel o superior, un familiar puede comunicarse con animales de una especie similar a la suya (incluyendo variedades terribles): murciélagos con murciélagos, gatos con felinos, halcones y búhos con aves, lagartos y serpientes con reptiles, monos con otros simios, ratas con roedores, sapos con anfibios y comadreja con armiños y

visones. Dicha comunicación está limitada por la inteligencia de las criaturas en la conversación.

- **Resistencia a conjuros (Ex):** si el amo es de nivel 11 o mayor, su familiar obtiene resistencia a conjuros igual al nivel del amo +5. Para afectar al familiar con un conjuro, otro lanzador de conjuros debe obtener un resultado en una prueba de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) igual o superior a la resistencia a conjuros del familiar.

- **Escudriñar al Familiar (St):** si el amo es de nivel 13 o mayor, puede escudriñar a su familiar (como si estuviera lanzando el conjuro de escudriñamiento) una vez al día.

- **Trucos:** pueden preparar un número de trucos, o conjuros de nivel 0, cada día como se indica en la tabla a continuación. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro conjuro, pero no se gastan tras lanzarlos y pueden volver a usarse. Un mago puede preparar un truco de una escuela prohibida, pero utiliza dos de sus espacios disponibles (ver más abajo).

- **Inscribir rollo de pergamino:** a nivel 1, obtiene la dote *Inscribir rollo de pergamino* como dote adicional.

- **Dotes adicionales:** a nivel 5º, 10º, 15º y 20º, recibe una dote adicional. En ese momento, puede elegir una dote metamágica, de creación o *Maestría en conjuros*. Sigue necesitando cumplir todos los requisitos para la dote adicional, incluyendo el nivel mínimo de lanzador. Estas dotes adicionales se añaden a las dotes que un personaje de cualquier clase obtiene por avanzar niveles. No está limitado a las categorías de dotes de creación de objetos, dotes metamágicas o *Maestría en conjuros* al elegir esas dotes.

- **Libros de conjuros:** debe estudiar su libro de conjuros cada día para preparar sus conjuros. No puede preparar ningún conjuro que no esté anotado en su libro de conjuros, excepto *leer magia*, que todos los magos pueden preparar de memoria.

Comienza el juego con un libro de conjuros que contiene todos los conjuros de mago de nivel 0 (excepto aquellos pertenecientes a sus escuelas prohibidas, si hay alguno; ver *Escuelas Arcanas* más adelante) más 3 conjuros de nivel 1 a su elección. También elige una cantidad de conjuros adicionales de nivel 1 igual a su mod. de Int para añadirlos a su libro de conjuros. Cada nuevo nivel de mago, recibe 2 nuevos conjuros de cualquier nivel de conjuro que pueda lanzar (basándose en su nuevo nivel de mago) para su libro de conjuros. En cualquier momento, un mago también puede añadir conjuros encontrados en los libros de otros magos a su propio libro. (Ver Cap. 9 del "Manual de reglas Básico Pathfinder").

- **Conjuros arcanos y Armadura:** La armadura restringe los complicados gestos que se necesitan al lanzar cualquier conjuro con un componente somático. Las descripciones de armaduras y escudos indican la posibilidad de fallo de conjuro arcano para distintas armaduras y escudos.

Si un conjuro no tiene componentes somáticos, un lanzador de conjuros arcanos puede lanzarlo sin posibilidad de fallo de conjuro arcano mientras lleve armadura. Esos conjuros pueden lanzarse incluso si el lanzador tiene las manos atadas o está apesado (aunque las pruebas de concentración siguen aplicándose normalmente). La dote metamágica *Conjurar sin moverse* permite a un lanzador de conjuros usar un conjuro sin el componente somático como si fuera de 1 nivel mayor de lo normal. Esto también proporciona una forma de lanzar un conjuro llevando armadura sin riesgo de fallo de conjuro arcano.

- **Escuela arcana:** ver más adelante.

PODERES Y APTITUDES DE ESCUELA ARCANA: (.....)

- **Escuela arcana:** puede elegir especializarse en 1 escuela de magia, recibiendo conjuros adicionales y poderes basados en esa escuela. Esta elección debe hacerse a nivel 1 y una vez hecha, no puede cambiarse. Un mago que no seleccione una escuela, recibe la escuela universal en su lugar.

Un mago que elija especializarse en una escuela de magia debe elegir otras 2 escuelas distintas como sus escuelas opuestas, representando el conocimiento sacrificado en un área de saber arcano para dominar otra área. Un mago que prepare conjuros de sus escuelas opuestas debe

usar dos espacios de conjuro de ese nivel para preparar el conjuro. Por ejemplo, un mago con *evocación* como escuela opuesta, debe gastar dos de sus espacios de conjuro disponibles de nivel 3 para preparar una bola de fuego. Además, un especialista recibe un penal. -4 en todas las pruebas de habilidad para crear objetos mágicos que tengan un conjuro de una de sus escuelas opuestas como requisito. Un mago *universalista* puede preparar conjuros de cualquier escuela sin restricción.

Cada escuela arcana le da al mago cierto número de poderes de escuela. Además, los magos especialistas reciben un espacio de conjuro adi-

cional de cada nivel que pueda lanzar, desde el 1º en adelante. Cada día, un mago puede preparar un conjuro de su escuela especializada en ese espacio. El conjuro debe estar en el libro de conjuros del mago. Un mago puede elegir un conjuro modificado por una dote metamágica para preparar en su espacio de escuela, pero utiliza un espacio de conjuro de nivel mayor. Los magos de la escuela universalista no reciben ningún espacio de conjuro de escuela.

Para detalles de cada escuela arcana y sus poderes correspondientes, consulta el "Manual de Reglas Básico Pathfinder".

- Poderes de Escuela Arcana:

Dotes: ()

Inscribir rollo de pergamino [CREACIÓN DE OBJETOS] (Manual de Reglas Básico Pathfinder): puedes crear un rollo de pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir un rollo de pergamino requiere 2 horas si su precio base es de 250 mo o menor, de otra forma inscribir un pergamino requiere 1 día por cada 1.000 mo de su precio base. Para inscribir un pergamino, debes usar materias primas por valor de la mitad de su precio base. Requisitos: lanzador de conjuros de nivel 1.

- Escuelas Opuestas:

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJURES CONOCIDOS:

CONJURES						
Conoci- dos	CD	TS	NIVEL	DIARIES ADICIE- NALES	DIARIES TOTALES	DIARIES RESTANTES
			0	∞	-	∞
			1ª			
			2ª			
			3ª			
			4ª			
			5ª			
			6ª			
			7ª			
			8ª			
			9ª			

MODIFICADORES CONDICIONALES

LISTADO DE CONJURES CONOCIDOS

Nivel 0:

∞	∞
∞	∞

Nivel 1:

*	

Nivel 2:

	*

Nivel 3:

	*

Nivel 4:

	*

Nivel 5:

	*

Nivel 6:

*	

* CONJURO EXTRA PER DOMINIO.

NIVEL 7:

*

NIVEL 8:

*

NIVEL 9:

*

* CENJURE EXTRA PER DOMINIO.





