

FUE 8 -1
 DES 15 +2
 CON 12 +1
 INT 16 +3
 SAB 10 0
 CAR 14 +2

INICIATIVA	+2
CLASE ARMADURA	12
PUNTOS DE GOLPE	17
BON. COMPETENCIA	+2
COMP. CON HABILIDADES	
Arcanos	Historia
Investigación	Medicina
Naturaleza	Persuasión
Perspicacia	

COMP. CON HERRAMIENTAS
 Suministros de calígrafo y kit de alquimista

COMPETENCIAS
 Armas: Ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos y hondas.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Fuerza	(-1)
Destreza	(+2)
Constitución	(+1)
Inteligencia (C)	(+5)
Sabiduría (C)	(+2)
Carisma	(+2)

COMBATE

NOMBRE	BON.	DAÑO	TIPO
Bastón	+1	1d6+1	Versátil (1d8)

EQUIPO

Bastón, una bolsa de componentes, un pack de erudito, un libro de conjuros, una pequeña pieza de Xion, pluma de escritura y un bote de tinta negra, un pergamino en blanco, un set de ropas comunes, y un saco que contiene 15 po

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir común, mida, oriental, enano y peregrino.

RASGO DE PERSONALIDAD: No soporto los secretos y las mentiras, todo acaba saliendo a la luz y a veces de maneras peligrosas.

IDEAL: El conocimiento llevó a los Peregrinos a un nivel de existencia más cercano a los dioses que a los mortales, debo aprender de ello.

VÍNCULO: Mi antiguo maestro se internó en el Vajra tratando de buscar una antigua ciudad de los Peregrinos y nunca he vuelto a saber de él.

DESVENTAJA: Una antigua relación comercial con traficantes de artefactos de los Peregrinos ha provocado que hayan puesto precio a mi cabeza de guerra perdidos.

RASGOS

Versatilidad de habilidad: Consigues ser competente en una habilidad de tu elección. (Naturaleza).

Afin al legado de los Peregrinos: Tienes ventaja con las habilidades Arcanos, Investigación e Historia cuando tratas con artefactos de los peregrinos. Educación Imperial. Tienes competencia con dos armas marciales a elegir o un kit de herramientas a elegir. (kit de alquimista).

Habitante de la jungla: Puedes escalar vegetación natural sin necesidad de realizar una prueba de característica. Versatilidad de habilidad. Consigues ser competente en una habilidad a tu elección (Persuasión).

Recuperación arcana: Has aprendido a recuperar parte de tu energía arcana estudiando tu libro de conjuros.

Una vez por día, cuando termines un descanso corto, puedes elegir recuperar espacios de conjuro. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado que sea igual o menor que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y ninguno de los espacios puede ser de nivel 6 o superior. Por ejemplo, si eres un mago de nivel 4, puedes recuperar hasta un valor de dos niveles de espacios de conjuro. Puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 2 o dos espacios de conjuro de nivel 1.

RASGO: CONOCIMIENTO ANCESTRAL

Para ser una raza tan determinante en la historia, hay realmente muy poco que se sepa sobre los Peregrinos.

Uno de los grandes avances que se han logrado para conocer más al respecto fue ser capaces de comprender su idioma, y tú eres uno de los pocos que han aprendido. Aunque se desconoce mucho sobre su expresión oral, eres capaz de entender en gran medida los escritos de los Peregrinos y leer, en ocasiones con dificultad, sus textos.

También posees un conocimiento rudimentario sobre muchos aspectos de tanto su cultura como su magia, por lo que, con las horas de estudio necesarias, puedes intuir el uso o la función de la mayoría de construcciones de los Peregrinos. Obviamente eso no implica saber utilizarlos, algo completamente distinto.

Por último, tras haber seguido una clara línea de investigación, tus estudios han comenzado a dar sus frutos y conoces aspectos de los Peregrinos que el resto desconoce. Cuando elijas este trasfondo piensa junto a tu director de juego cuál fue tu inspiración para comenzar tus estudios,

que te interesa sobre los Peregrinos o que tipo de investigación realizas. Tu director de juego te dará algún dato o información sobre los Peregrinos que has descubierto y que prácticamente nadie en Voldor conoce.

ERUDITO ARTESANO

A partir del momento en que seleccionas esta escuela en el nivel 2 obtienes competencia con herramientas de herrero. Como acción puedes reparar un objeto o constructo con un toque de tu mano, haciendo que recupere tantos puntos de golpe como 1D6 + la mitad de tu nivel de mago. Puedes realizar esta acción tantas veces como tu bonificador de inteligencia. Los usos empleados se recargan al realizar un descanso largo.

Golpe en los engranajes: A partir de nivel 2, siempre que realices daño a un constructo o un objeto, bien empleando un arma o un conjuro, puedes añadir 1D8 al daño realizado. Esta habilidad solo puede emplearse una vez por asalto. A partir de nivel 10, la bonificación de daño pasa a ser 2D8.

Trucos (3): Cuchichear mensaje, Rayo de fuego, Remendar.

Espacios de conjuro: Cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos espacios de conjuro de nivel 2.

Libro de conjuros (6 conjuros preparados)

Nivel 1: Armadura de mago, Comprensión idiomática, Dormir, Escudo, Identificar, Manos ardientes, Proyectil mágico, Rociada de color.

Nivel 2: Arma mágica, Rayo abrasador.

CD de la salvación de conjuros = 13

Modificador al ataque con conjuros = +5

PANIT YAE



NOSOLOROL

Clase/Nivel: Maga 3
Raza: Mida
Tamaño: Mediano
Alineamiento: Legal neutral
Trasfondo: Estudiante de los Peregrinos
Velocidad: 30 pies.