



Nivel actual	_____
Habilidades	_____
Movimiento	_____
Iniciativa	_____
Ptos de Acción	_____

TIRADAS DE EXPERIENCIA

EQUIPO

Objeto	CAR
Ropas comunes y muda limpia	4
Cayado, daga y honda	3
Bolsa bolas de plomo: 20/	1
Libro de conjuros pequeño	1
Bolsa componentes de conjuro	1
Saco, Kit de escritura	1
Lámpara y frasco de aceite	2
Kit curas rápidas 10/	1
Trozos de tiza, Saco de dormir	1
Pellejo de agua	1

Sobrecarga límite:	Impedimenta=	16
FUE x2 = 26		

Correr : **Esprintar :**



POSESIONES Y RIQUEZA

Gemas:

Piezas de oro:

Piezas de plata: 25/

Piezas de cobre:



OBJETOS MÁGICOS



VIDA PASADA DE Urien Heler

Llega un momento en la vida de cualquier aprendiz de hechicería, en que los Maestros de su Cábala le han enseñado todo lo que necesita y, solo con las experiencias del mundo real, puede alcanzar por su cuenta y riesgo la excelencia que se requiere para ascender al siguiente estatus del orden arcano.

Hay quienes buscan en la magia un camino para alcanzar el poder sin importar el coste, como esos sucios y apuestos nigromantes. Pero hay personas de vocación verdadera y destino elevado, como tú, que dedican sus vidas a dominar esta maestría, como un arte de belleza y propósito incognoscible para las mentes comunes. Así, la senda de la hechicería es solitaria y siempre viene bien contar con la ayuda de personas más sencillas, para los asuntos mundanos del día a día. Por su parte, tus actuales compañeros, tendrán la gran suerte de contar con tu apoyo.



USUARIO DE MAGIA

Mago Aprobado 1 58 % 6 y su Intensidad máxima
Especialidad en la Escuela de **Alteración** : 87 % (+1 al máx intensidad/magnitud y coste -1 pto)

GRIMORIO

[illegible]

<u>Conjuro</u>	<u>Tiempo</u>	<u>Escuela</u>	<u>Coste</u>	<u>Area y distancia</u>	<u>Duración</u>
Detectar Magia	1 acción	Adivinación	1/Intens. Muestra el aura de objetos o efectos mágicos (pag. 135)	3 m ancho x 18 m largo	2 min/Intens.
Escudo	1 acción	Evocación	3 +1/Int. adic. Disco en frente del mago PA 4 contra ataques. Rechaza misiles mágicos automáticamente (pag. 143)	el mago	5 rondas/Intens.
Leer Magia	1 minuto	Todas	1/Intens. Permite leer escritura mágica de otros magos (pag. 142)	el mago	2 min/Intens.
Levitar rst voluntad	1 acción	Alteración	1/Intens. Máx. 6 TAM /Intens. veloc. 1,5 m /ronda (pag. 140)	1 blanco a 18m /Intens.	10 min/Intens.
Manos Ardientes rst evadir	1 acción	Alteración	1/Intens. Con 7 intens. logras 2D6 daño en 1D4+1 localizaciones contiguas. Armad. normal prot. mitad PA (pag. 138)	cono 120° a 1,5m distancia	Instant.
Misil Mágico	1 acción	Evocación	3 +1/Int. adic. Causa 1D6+1 daño en localiz. al azar. Las armaduras artificiales no mágicas son ignoradas (pag. 141)	1 blanco a 30m /Intens.	Instant.

Preparar Hechizos: al amanecer debe pasar 15 min por cada hechizo que desee preparar o sustituir.

Crítico: cuesta la mitad de pm. **Fallo:** puede Forzar el éxito, coste normal pero olvida el hechizo.

Pifia: pierde la mitad de pm y olvida el hechizo.

CANTRIPS

87 %

1 Acción

Magnitud e Intensidad: 1 / Coste: 1 pto mágico

	<u>Area, blanco</u>	<u>Distancia</u>	<u>Duración</u>	
Aumentar	el mago	-	concent.	Ver a mitad de distancia
Calmar	1 blanco	24 mts	escena	Moderar arrebatos pasionales, rst Voluntad
Cola	1 objeto	toque	24 horas	Pegar un objeto a otro (FUE= PODx5)
Desvío	1 blanco	toque	escena	Repele pequeñas motas o gotas
Extinguir	1 fuego	24 mts	instant.	Apaga velas, antorchas, fuegos pequeños
Frescor	1 blanco	toque	concent.	Protege de las altas temperaturas
Inflamar	1 fuego	24 mts	instant.	Enciende materiales inflamables
Preservar	1 objeto	toque	1D3meses	Detiene la descomposición natural
Reparar	1 objeto	toque	instant.	Repara 1D3 PG al objeto
Secar	1 objeto	toque	instant.	Separa la humedad del objeto
Tasar	1 objeto	toque	instant.	Evalúa la calidad de 1 objeto o mercancía
Trucos Mágic.	el mago	-	concent.	Trucos de espectáculo de feria

RECUPERAR PTOS MÁGICOS (al llegar a 0 puede seguir sacrificando niveles de fatiga)

Se recuperan 2 pts por hora de sueño y 1 pto por hora de descanso.