



Zephyrus Thundertooh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 7

CLASE Y NIVEL

Kobold (MMoTH)

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Legal maligno

ALINEAMIENTO

DerKrault

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +2
- ☒ Inteligencia +7
- ☒ Sabiduría +2
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☒ Arcanos +7
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia +4
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación +4
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina -1
- ☐ Naturaleza +4
- ☐ Percepción -1
- ☒ Perspicacia +2
- ☒ Persuasión +6
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia -1
- ☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 56

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 706

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga +2 1d4 -1 perforante

Daga +2 1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
680 de oro
1 pluma de fenix
1 barba
1 grimorio
1 hielera
Lupa para objetos mágicos +5 y con ventaja
1 pergamino disipar magia
1 pergamino rayo nivel 3
Libro edición limitada y primera edición de Juanito y los frijoles mágicos con valor de un 1 negro azabache
Pergaminos:
2 Rayo
1 de bola de fuego
1 Grifo custodio
1 Disipar magia
1 Posaion de vida rápida (10 HP)
2 Pergaminos de encantamiento +1
1 Varita necromántica (3 Esqueletos)
3 Varita de misil mágico
3 Varitas de bola de fuego
1 Viales de sangre de troll
1 Botella de agua bendita

EQUIPO

Astucia despiadada: Zephyrus es un kobold que ha desarrollado una mente aguda y astuta a lo largo de los años. Es capaz de manipular y engañar a los demás con facilidad, utilizando su inteligencia para obtener ventaja en cualquier situación. No tiene escrúpulos a la hora de tramar planes complicados o de aprovecharse de la confianza de los demás para lograr sus objetivos malvados. Su astucia despiadada es uno de los principales rasgos que

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder: Zephyrus tiene una obsesión por el poder y la dominación. Considera que aquellos que son débiles merecen ser subyugados y que solo los más fuertes merecen gobernar. Busca constantemente formas de aumentar su propio poder y influencia, sin importar las consecuencias para los demás.

IDEALES

Familia noble: Aunque Zephyrus tiene tendencias malvadas, aún mantiene un vínculo con su familia noble, los Thundertooh. Aunque no siempre estén de acuerdo con sus acciones, su linaje y legado son importantes para él. Puede utilizar su posición y conexiones familiares para obtener ventajas políticas.

VÍNCULOS

Crueldad despiadada: Zephyrus carece de empatía y compasión hacia los demás. No le importa infligir dolor o sufrimiento a aquellos que se interpongan en su camino o que sean considerados más débiles que él. La crueldad es un rasgo fundamental en su personalidad, lo que hace que sea temido y

DEFECTOS

Kobold (MMoTH):

- Visión en la oscuridad
- Llanto dracónico
- Legado Kobold

Mago Nivel 7:

- Copiar un conjuro en el libro
- Erudito de la Ilusión
- Ilusiones maleables
- Ilusión menor mejorada
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- Hechicería dracónica

RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Comun, dragon y infracomun

Zephyrus Thundertooh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Zephyrus Thundertooh se destaca por su apariencia única y distintiva. Aunque ligeramente más bajo que la media para un kobold, su presencia es imponente gracias a su actitud desafiante y su mirada penetrante. Sus ojos azules claros resplandecen con una intensidad hipnótica, capaces de revelar su astucia y su sed de poder. Son como dos joyas brillantes en contraste con su piel dual. Zephyrus posee una combinación de tonalidades, con una piel rosada clara en algunas áreas y gris en otras. Este contraste de colores refleja la dualidad de su naturaleza, una mezcla entre la nobleza de su linaje y su inmersión en las artes oscuras. Su complexión es más ligera que la media para un kobold, lo que le permite moverse con mayor agilidad y sigilo. Su figura es esbelta y ágil, lo que le otorga una ventaja en combate y en el manejo de su magia. Aunque su apariencia puede engañar, Zephyrus es un maestro en el arte de la ilusión y la manipulación, utilizando su aspecto singular para engañar y confundir a sus enemigos. Suele mantener una expresión ativa y sutilmente despectiva, revelando su sentido de superioridad frente a aquellos que considera inferiores. En general, Zephyrus Thundertooh es una figura cautivadora y misteriosa. Su aspecto singular lo distingue en cualquier entorno. Esta apariencia única se combina con su intelecto retorcido y su malévola naturaleza.

APARIENCIA



APARIENCIA

Existen miles de familias nobles que viven en esta tierra una de ellas son los Thundertooh de la cual nació un kobold llamado Zephyrus. Los kobolds son una raza diminuta de criaturas reptilianas conocidas por su astucia y destreza en la manipulación de trampas y su habilidad para vivir bajo tierra. Sin embargo, los Thundertooh eran una excepción en su especie, ya que provenían de una ancestral línea de magos.

Desde su nacimiento, Zephyrus fue criado en una cuna de oro y rodeado de lujos. A pesar de su diminuto tamaño, su familia noble esperaba que siguiera los pasos de sus antepasados y se convirtiera en un poderoso mago. La maldad y la ambición eran rasgos comunes en su linaje, y a medida que crecía, Zephyrus comenzó a abrazar estas características también.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.

► Llanto dracónico: Como acción adicional, lanzas un grito a tus enemigos en un radio de 40 pies de ti. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, tú y tus aliados tenéis ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de esos enemigos que puedan oírte. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonificación...

► Legado Kobold: La conexión de los kobolds con los dragones puede manifestarse de manera impredecible en un individuo kobold. Elige una de las siguientes opciones de legado para tu kobold: Astucia, Desafiante, Hechicería dracónica.

► Hechicería dracónica: Conoces un truco de tu elección de la lista de hechizos de hechicero.

► 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.

► Erudito de la ilusión: A partir del momento en el que elijas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de ilusión en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

► Ilusiones maleables: Comenzando en el nivel 6, cuando lanzas un conjuro de ilusión que tiene una duración de un minuto o superior, puedes usar tu acción para cambiar la naturaleza de esa ilusión (usando los parámetros normales del conjuro), siempre que puedas ver la ilusión.

► Ilusión menor mejorada: Cuando escoges esta escuela en nivel 2, aprendes el truco ilusión menor. Si ya conocías este truco, aprendes otro truco de mago de tu elección. El truco no cuenta para tu límite de trucos conocidos. Cuando lanzas ilusión menor generas tanto sonido como imagen en un único lanzamiento.

► 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.

► 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	1						11	4
OOOO	OOO	OOO	O						PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirada...						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
	Truco <u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Descarga Disfrazada</u>	Ilusión	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Envías un misil de fuerza mágica, camuflajeado y disfrazado por ilusiones, dañando a una criatura que puedas ver dentro del rango. El objetivo debe realizar una TS de Inteligencia. En caso de fallo recibe 5d4 de daño de fuerza, o la mitad en caso de éxito.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disco flotante de Tenser</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un disco de 3 pies de diámetro flotando 3 pies en un espacio sin ocupar. Aguanta hasta 500 libras y te sigue para permanecer a 20 pies de ti siempre que puedas. Si te alejas más de 100 pies del disco (porque no es capaz de seguirte), el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Projectil mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Grasa</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	60 pies	V, S, M
Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe (elegido: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Projectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar al conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						

zephyrus Thundertooth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

11

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	<u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Mortificar</u>	Ilusión	1 acción	1 asalto	60 pies	V, S
Obstaculizas a una criatura que puedas ver dentro del rango utilizando magia que mejora su sentido de la vergüenza. La criatura objetivo debe realizar una TS de Carisma. En caso de fallo, la criatura recibe 6d6 de daño psíquico y no podrá realizar reacciones hasta el final de tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Relámpago</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Respirar bajo el agua</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	24 horas	30 pies	V, S, M
Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Toque vampírico</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Tormenta de aguanieve</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Maestro fiel de Mordenkainen</u>	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Conjuras un perro guardián espectral invisible excepto para ti. Ve criaturas invisibles, etéreas e ignora ilusiones. Cuando una criatura se acerca a 30 pies sin decir la contraseña, comienza a ladrar. Al inicio de tus turnos, muerde a un enemigo a 5 pies (ataque de conjuro CaC, 4d8 daño perforante).						
<input type="checkbox"/> 4	<u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teletransportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						