



Torgath

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 3

CLASE Y NIVEL

Atormentado

TRASFONDO

Benvit191

JUGADOR

Tortuga

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**  
-1  
9

**DESTREZA**  
+2  
14

**CONSTITUCIÓN**  
+1  
13

**INTELIGENCIA**  
+3  
16

**SABIDURÍA**  
+1  
12

**CARISMA**  
+1  
12

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+3
<input type="radio"/> Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	+3
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	+1
<input type="radio"/> Historia	+3
<input type="radio"/> Interpretación	+1
<input type="radio"/> Intimidar	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+5
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+3
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+5
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES



19 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 21

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6      ÉXITOS 000  
FALLOS 000  
DADOS DE GOLPE      SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+1	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Foco Arcano
- Paquete de explorador
- Libro de conjuros
- 3 Pociónes de Curación
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Presentación

No confío en los seres divinos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Voy a acabar con los espíritus que me atormentan o a morir en el intento (Cuálquiera).

IDEALES

Sacrificaría mi vida y mi alma para proteger a los inocentes. Un terrible sentimiento de culpa me consume. Espero poder encontrar la redención a través de mis acciones.

VÍNCULOS

Hablo con espíritus que nadie más puede ver.

DEFECTOS

Tortuga:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Aguantar la Respiración
- Armadura Natural
- Defensa con Caparazón
- Garras
- Intuición de la Naturaleza
- Idiomas

Mago Nivel 3:

- Copiar un conjuro en el libro
- Cosecha sombría
- Erudito de la nigromancia
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Comun, Élfico, orco, Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Torgath

NOMBRE DEL PERSONAJE

Torgath lleva atada en su caparazón una mochila en la que lleva todo su equipaje

APARIENCIA



APARIENCIA

Togath creció en una tribu en la cual habían muchos seres de muchas razas distintas, pero en especial humanos algo codiciosos. Esta tribu era totalmente fiel a el dios Cyric y cada habitante de esta debían aprender a rendirle culto y a realizar todo tipo de rituales y ofrendas, por lo que Togath creció con esta misma ideología. A Togath también lo educaron con el pensamiento de que cuando sea grande debía volverse un Clerigo sin excepciones. Pero a él siempre le ha interesado más volverse un mago.

Un día Togath logró entrar a una sala de la iglesia en la que no se le permitía entrar y encontró un libro sobre el que solo tenía conocimiento el líder de la tribu. Sin pensarlo dos veces lo abrió y al ver la primera página sintió que el libro desprendía un sentimiento de maldad que poco a poco se adentraba en el alma de Togath, vió unas imágenes de un ser que para nada se asemejaba a lo que él conocía de su tan bondadoso dios.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Tipo de criatura: Eres humanoide.
- ▶ Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.
- ▶ Aguantar la Respiración: Puedes aguantar la respiración hasta 1 hora.
- ▶ Armadura Natural: Tu caparazón te proporciona una CA de 17 (tu modificador por Destreza no afecta a este valor). No puedes llevar armaduras ligeras, medianas ni pesadas, pero si utilizas un escudo, puedes aplicar el bonificador del escudo de manera normal.
- ▶ Defensa con Caparazón: Puedes esconderte en tu caparazón como acción. Hasta que salgas, obtendrás un bonificador de +4 a tu CA y tendrás ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estés en el caparazón, estarás derribado, tu velocidad será 0 y no podrá aumentar; tendrás desventaja en las tiradas de ataque.
- ▶ Garras: Tienes unas garras que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infligirá  $1d6 + \text{tu modificador por Fuerza}$  de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.
- ▶ Intuición de la Naturaleza: Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, ganas competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo, Supervivencia o Trato con Animales.
- ▶ Idiomas: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ 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 decifrarlo 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.
- ▶ Cosecha sombría: En el nivel 2 ganas la habilidad de recoger la energía vital de las criaturas que matas con tus conjuros. Una vez por turno, cuando matas a una o más criaturas con un conjuro de nivel 1 o superior, recuperas un número de puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro, o el triple de ...
- ▶ Erudito de la nigromancia: 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 nigromancia en tu libro de conjuros se divide a la mitad.
- ▶ 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.
- ▶ 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

Torgath

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1  
**4**  
0000NIVEL 2  
**2**  
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
**6**  
PREPARADOSTRUCOS  
**3**  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<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).
Tiruco	<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.
Tiruco	<u>Salpicadura ácida</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
						Lanzas un orbe ácido a una o dos criaturas a 5 pies o menos entre sí y que puedas ver. Deben superar una TS de destreza o recibir 1d6 puntos de daño por ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).
<input type="checkbox"/>	<b>1</b> <u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
						Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...
<input type="checkbox"/>	<b>1</b> <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
						Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).
<input type="checkbox"/>	<b>1</b> <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
						Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.
<input type="checkbox"/>	<b>1</b> <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"/>	<b>1</b> <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
						Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.
<input type="checkbox"/>	<b>1</b> <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"/>	<b>2</b> <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
						Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.