



Tyler Black

NOMBRE DEL PERSONAJE

Asimar

ESPECIE

Mago 4

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

4

NIVEL

4450

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

-3

5

PUNT

MODIFICADOR

0 -3 Salvación

INTELIGENCIA

+5

20

PUNT

MODIFICADOR

+7 Salvación

CLASE
ARMADURA

11

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

25

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

4d6

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

SABIDURÍA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+5 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CARISMA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Daga	+3	1d4 +1 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Daga	+3	1d4 +1 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Bastón	-1	1d6 -3 cont.	Maestría: Derribar, versátil

EQUIPO

- Herramientas de Ladrón
- Bolsa x2
- Ropas de viaje
- Paquete de ladrón
- Saquito de componentes
- Grimoio
- Monedas
- Ropas de calidad (almacenadas)
- Poción de curación (2UD)
- Varita
- "Útiles de sanador de dudosa procedencia. Posibles "Efectos Curativos"
- Libro de Conjuros Imperecedero (almacenado)
- Bolsa de Trucos Roja
- 2 Dagas, varita
- Bastón (almacenado), "Piezas de Prototipo" (almacenadas)
- Herramientas de ladrón, Paquete de Ladrón: campana, cantimplora, cuerda, 7 frascos de aceite, linterna sorda, mochila, palanqueta, raciones para 5 días, 10 velas y yesquero.
- 2 Bolsas
- Ropas de viaje y Ropas "Bonitas" (almacenadas)
- Grimoio
- 2 Pociones de curación
- 753 po, 4 pp

RASGOS Y ATRIBUTOS

Asimar:

- Resistencia celestial
- Visión en la oscuridad
- Manos curativas

Mago Nivel 4:

- Académico
- Adepto en rituales
- Ampliar y sustituir un libro de conjuros
- Experto en evocación
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro
- Truco potente

Dotes:

- Revelación celestial
- Alerta

HABILIDADES

- | | |
|--|---|
| ☐ +1 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☐ -3 Atletismo | ☐ +5 Naturaleza |
| ☒ +9 Conoc. Arcano | ☐ +3 Percepción |
| ☐ -1 Engaño | ☐ +3 Perspicacia |
| ☐ +5 Historia | ☐ -1 Persuasión |
| ☐ -1 Interpretación | ☐ +5 Religión |
| ☐ -1 Intimidación | ☒ +3 Sigilo |
| ☒ +7 Investigación | ☐ +3 Supervivencia |
| ☒ +3 Juego de Manos | ☐ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armas sencillas

Idiomas:

- Común y Lenguaje de Signos

Tyler Black

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es un Asasinar de apariencia joven y andrógina, con una complexión delgada y frágil. Su cuerpo es esbelto, de hombros estrechos y brazos finos, sin apenas masa muscular (reflejo de su baja fuerza). Aun así, no parece débil ni enfermizo: mantiene una postura erguida y una cierta resistencia física gracias a su constitución. Su piel es pálida, casi blanca, atravesada por finas líneas doradas luminiscentes que parecen

APARIENCIA



APARIENCIA

- Vago recuerdo de unos guantes de orco y la misión de hacer "algo" con ellos...
- Recuerdos de su vida pasada y tecnología de su mundo.
- "Yag'Dal lo sabe todo"

NOTAS ADICIONALES

La historia de Rundalf terminó en el momento en que su alma fue arrancada de su cuerpo. El problema es que su cuerpo no murió... Había alguien nuevo habitando ese cuerpo, y esa persona no era capaz de entender qué ocurría...

La historia de Black comenzó en Japón. Padres extranjeros muertos en un accidente de coche. Ninguna familia conocida y completamente solo en un país que no era el suyo. Desde bien pequeño se metió en problemas, apenas iba a la escuela, les robaba a sus compañeros o salía por las noches a robarles a los borrachos que se dormían en la calle después de haber estado bebiendo toda la noche... Pasaba de casa de acogida en casa de acogida hasta que terminó en el reformatorio. Allí conoció a la que sería su banda criminal y a los mismos que pondrían fin a su vida...

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Resistencia celestial:** Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ **Manos curativas:** Como acción de magia, tocas a una criatura y tiras una cantidad de d4 igual a tu modificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- ▶ **Revelación celestial:** Puedes transformarte como acción adicional (velocidad volando, luz brillante a 3 metros y tenue otros 3 metros o miedo a no aliados a 3 metros o menos de ti). Puedes infligir daño adicional radiante igual a tu bonus de competencia con un ataque o conjuro 1 vez / turno. Dura 1 minuto. Solo 1 vez / descanso largo.
- ▶ **Alerta:** Cuando tires iniciativa, puedes sumar tu bonificador por competencia a la tirada. Justo después de tirar iniciativa, puedes cambiar tu iniciativa con la de un aliado que esté dispuesto a hacerlo en el mismo combate.
- ▶ **Académico:** Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo. Elige una de las siguientes habilidades en la que tengas competencia: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Ganas pericia en la habilidad elegida.
- ▶ **Adepto en rituales:** Puedes lanzar de forma ritual cualquier conjuro de mago que figure en tu libro de conjuros y esté marcado como "ritual". No necesitas tenerlo preparado, pero debes leerlo del libro para lanzarlo de esta forma.
- ▶ **Ampliar y sustituir un libro de conjuros:** Puedes copiar conjuros a tu libro con un costo de 2 h y 60 po por cada nivel del conjuro. Puedes copiar un conjuro de tu libro en otro libro. Solo necesitas dedicar 1 hora e invertir 10 po por cada nivel del conjuro copiado.
- ▶ **Experto en evocación:** Elige dos conjuros de mago de la escuela de evocación de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.
- ▶ **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).
- ▶ **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:** Tras un descanso corto, el mago puede recuperar espacios de conjuro gastados cuya suma de niveles sea igual o menor a la mitad de su nivel (redondeando hacia arriba), sin superar nivel 5. Solo puede usarse una vez por descanso largo.
- ▶ **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 70 po por cada nivel del conjuro copiado.
- ▶ **Truco potente:** Cuando lances un truco a una criatura y falles la tirada de ataque o el objetivo supere la tirada de salvación contra el truco, el objetivo recibirá la mitad del daño del truco (si es que causó alguno), pero no sufrirá ningún otro de sus efectos adicionales.

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

Tyler Black

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

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d6 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco Fragmento mental	Encantamiento	1 acción	1 asalto	18 metros	V
Fragmentas la mente del objetivo que deberá superar una TS INT o recibir 1d6 de daño psíquico y resta 1d4 en la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Tocas un objeto grande o más pequeño que no esté siendo llevado ni observado. Hasta que termine el conjuro, emitirá luz brillante en un radio de 6 metros y luz tenue 6 metros más allá, del color que elijas. Cubierto completamente con un material opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas de nuevo.						
	Truco Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	9 metros	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar una acción de magia para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 9 metros cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 5 kg.						
	Truco Tañido por los muertos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Señalas a una criatura a tu alcance y suena una campana funesta cerca de ella. Debe hacer salvación de SAB o recibe 1d8 necrótico; si no tiene todos sus PG, el daño es 1d12.						
☐	1 Armadura de mago	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.						
☐	1 Caída de pluma	Transmutación	1 reacción	1 minuto	18 metros	V, M
Elige hasta cinco criaturas dentro del alcance que estén cayendo. La velocidad de descenso de cada objetivo se reduce a 18 metros por asalto hasta que el conjuro termine. Si una criatura aterriza antes de que el conjuro termine, no sufrirá daño de la caída y el conjuro terminará para esa criatura.						
☐	1 Cuchillo de hielo	Conjuración	1 acción	Instantáneo	18 metros	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo lanzas a un objetivo: ataque de conjuro a distancia que inflige 1d6 perforante. Luego explota; el objetivo y criaturas a 1.5 metros deben salvarse de Destreza o recibir 2d6 de daño por frío. El daño de frío aumenta 1d6 por cada nivel del espacio por encima de 1.						
☐	1 Entender idiomas	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dure el conjuro, entiendes cualquier idioma hablado, signado o escrito que veas y toques. Leer una página requiere 1 minuto. No revela mensajes ocultos ni símbolos secretos.						
☐	1 Escudo	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.						
☐	1 Falsa vida	Nigromancia	1 acción	Instantáneo 1 hora	Personal	V, S, M
obienes 2d4 + 4 puntos de golpe temporales. Obtienes 5 puntos de golpe temporales adicionales por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 Manos ardientes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 4.5 metros. Las criaturas situadas en un cono de 4.5 metros hacen una tirada de salvación de Destreza; sufrirán 3d6 de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan. El daño aumenta 1d6 por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 Proyectil mágico	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	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 daño de fuerza.						
☐	1 Rayo de hechicería	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d12 (+1d12 por nivel de conjuro por encima de 1) de daño de relámpago, y puedes usar tu acción adicional en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño.						
☐	1 Rayo nauseabundo	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Disparas un rayo verduzco hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufrirá 2d8 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d8 por cada espacio superior a 1.						
☐	2 Aliento de dragón	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria y eliges ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Puede exhalar un cono de 4.5 metros. Las criaturas realizan una TS de Destreza o sufren 3d6 del daño elegido o mitad su supera.						
☐	2 Flecha ácida	Evocación	1 acción	Instantáneo	27 metros	V, S, M
Disparas una flecha verde que explota en ácido. Haz un ataque de conjuro a distancia: si aciertas, el objetivo recibe 4d4 de daño de ácido y 2d4 adicionales al final de su siguiente turno; si fallas, sufre la mitad del daño inicial por la salpicadura.						
☐	2 Nube de dagas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Conjuras dagas giratorias en un cubo de 1.5 metros. Las criaturas dentro sufren 4d4 de daño cortante. También reciben daño al entrar, terminar su turno o si el cubo entra en su espacio. En turnos posteriores puedes mover el cubo hasta 9 metros con una acción. Aumenta en 2d4 por encima de 2.						
☐	2 Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						