



Desi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Membro de aquelarre

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Xib

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +5
- ☒ Sabiduría +2
- ☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +2
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☐ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +3
- ☐ Percepción 0
- ☒ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión +2
- ☒ Religión +5
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Daga ritual +4 1d4 +2 perforante

Dardo +4 1d4 +2 perforante

Ballesta ligera +4 1d8 +2 perforante

Esquivar +2 1d8 Contundente

Feitizo ataque +5 1d8 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Curiosa, alegre, algo inocente para as cousas da vida

RASGOS DE PERSONALIDAD

A liberdade, o amor filial, a moda e o coñecemento, o status e recoñecemento da nobre arte necromántica

IDEALES

Mamá, Asterior, as ladronas

VÍNCULOS

Algo pardiña

DEFECTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

común, infernal, élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Libro das sombras (grimorio)
Relicario de prata

Roupas do aquelarre, símbolo/insignia do
clan da Torrenegra.
moedeiro con 15po.

EQUIPO

Mago Nivel 1:

- Copiar un conxuro en el libro
- Lanzamiento de conxuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Remplazar el libro

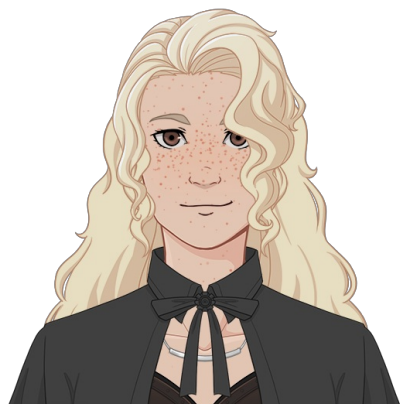
RASGOS Y ATRIBUTOS

Desi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Ten a pel clara porque non lle deu moito o sol, o pelo rizo e rubio e os ollos marróns, algunha peca que outra e nariciña de jineta. De marco máis ben fráxil, pero é máis dura do que parece..

APARIENCIA



APARIENCIA

De nome Agata ofelia Desdémona da Torrenegra.

Nacida nun clan necromántico moi tradicional, a súa nai é unha nigromante de liñaxe e o seu pai é un notorio mago escuro.

Teñen unha posición acomodada e a nai ten vínculos coa nobreza. O seu matrimonio non é moi estable. Desi é unha rapaza positiva e alegre que desexa saber máis do mundo fóra do aquelarre de nigromantes. Comezou a aprender o uso de máxia na casa pero a súa nai insistiu en que era imperativo dárle unha educación máis formal.

O incidente máis salientable na vida de Desi foi o nacemento do seu irmán Asterios cando Desi era pequena.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Copiar un conxuro en el libro: Puedes añadir un conxuro a tu libro de conxuros si es de un nivel de conxuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conxuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conxuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.

► Lanzamiento de conxuros: Puedes lanzar conxuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conxuros con los conxuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conxuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conxuro debes gastar un espacio de conxuro (salvo trucos).

► Lanzamiento ritual: Puedes lanzar cualquier conxuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conxuros. No necesitas tener el conxuro preparado.

► Recuperación arcana: Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conxuro 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 conxuro.

► Reemplazar el libro: Puedes copiar un conxuro de tu propio libro de conxuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conxuro nuevo en tu libro de conxuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conxuro copiado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Desi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

TRUCOS

PREPARADOS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
	Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.					
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
☐	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.					
☐	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.					
☐	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falta una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
☐	1 <u>Proyectil 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.					
☐	1 <u>Sentir la Tierra</u>	Adivinación	1 acción	5 minutos	Personal	V
	Obtienes la capacidad de sentir lo que haya sentido la tierra durante las últimas 24 horas. El lanzador al colocar la mano sobre la tierra o la piedra podrá obtener información sobre las cercanías del lugar (1 milla).					