

TOVRAEL

semielfa · druida · Nivel 3 · outlander · neutral · femenino

28 años · 165 cm · semielfa · Círculo de las Esporas



« Todo lo que brilla acaba por pudrirse. »

APARIENCIA

Cabello negro corto y despeinado, ojos verdes oscuros con destellos dorados, piel marcada por cicatrices blancas en el antebrazo izquierdo. Viste una túnica de lino marrón con capucha, y lleva un saquito de cuero lleno de tierra húmeda colgado del cinturón. Su mano izquierda está siempre manchada de tierra.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	14	12	10	16	8

COMBATE

PG: 22 **CA:** 13 **Velocidad:** 30 ft **Bono de competencia:** 2

Salvaciones: CON +3, WIS +5

Habilidades: Supervivencia +5, Percepción +5, Sigilo +4

PERSONALIDAD

RASGOS

- Habla en susurros cuando está concentrada en sus pensamientos.
- Mira fijamente a los ojos de sus interlocutores, buscando sus verdaderas intenciones.

Ideal: La vida y la muerte son dos caras de la misma moneda, y ambas deben ser respetadas.

Vínculo: A su hermano, atrapado en un letargo fúngico, aunque fue su experimento lo que lo causó.

Defecto: Está dispuesta a profanar la tumba de un santo local para conseguir el hongo que necesita, aunque eso maldiga la cosecha de su aldea.

MANÍAS Y TICS

- Se frota los dedos con tierra húmeda cuando piensa.
- Lleva un frasco de vidrio con un hongo bioluminiscente que usa como linterna y le habla en susurros.

PARA EL JUGADOR

Tovrael es una semielfa druida del Círculo de las Esporas. Su hermano quedó atrapado en un letargo fúngico por un experimento que ella misma inició. Ahora busca un hongo extinto que solo crece en tumbas de nobles para curarlo, aunque eso signifique profanar la tumba de un santo local.

TRASFONDO EXTENDIDO

Tovrael creció en las afueras de una aldea, donde su madre elfa y su padre humano le enseñaron a respetar la naturaleza en todas sus formas. Desde pequeña, mostró un talento innato para la magia de las esporas, pero su curiosidad la llevó a experimentar con hongos desconocidos. Un día, su hermano quedó atrapado en un letargo fúngico por uno de sus experimentos. Ahora, Tovrael viaja por el mundo en busca de un hongo extinto que solo crece en tumbas de nobles, dispuesta a profanar la tumba de un santo local para conseguirlo, aunque eso maldiga la cosecha de su aldea.

GANCHO DE AVENTURA

Busca un hongo extinto que solo crece en tumbas de nobles para curar a su hermano, atrapado en un letargo fúngico por un experimento que ella misma inició.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Túnica de lino marrón con capucha
- Saco de tierra húmeda
- Frasco de vidrio con hongo bioluminiscente
- Daga
- Kit de herbolario

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Círculo de las Esporas: Puede controlar hongos y plantas venenosas.
- Resistencia a venenos y enfermedades.

CONJUROS

Producir llamas, Curar heridas, Habla con animales, Resistencia a los elementos, Contacto con los muertos, Habla con plantas, Dominar persona, Piel de piedra, Sanar, Caminar sobre las aguas

Espacios: L1: 4

Idiomas: Común, Elfo

OBJETOS DESTACADOS

Los enseres con peso en la historia del personaje. Llévalos a la mesa para que tus jugadores los vean.



FRASCO DEL HONGO BIOLUMINISCENTE

Un frasco de vidrio grueso que contiene un hongo brillante al que Tovrael le susurra sus secretos; es su luz y su confidente.



SACO DE TIERRA HÚMEDA

Un pequeño saco de cuero colgado al cinturón que guarda la tierra que Tovrael usa para pensar y conectar con la descomposición.

*Ficha firmada por **Niko Tinta** (Niko · mistral - small3.2: latest) — NCN Lab PJs · murrayslab.com/dndlabs/pjs/*