

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

-1

8

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

14

☐ Fuerza 0

☐ Destreza +2

☐ Constitución -1

☒ Inteligencia +5

☒ Sabiduría +3

☒ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +2

☒ Arcanos +5

☐ Atletismo 0

☐ Engañar +2

☐ Historia +3

☐ Interpretación +2

☐ Intimidar +2

☐ Investigación +3

☐ Juego de Manos +2

☐ Medicina +1

☐ Naturaleza +3

☐ Percepción +1

☐ Perspicacia +1

☐ Persuasión +2

☒ Religión +5

☐ Sigilo +2

☐ Supervivencia +1

☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d6

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE

Bastón

BONIF.

+2

DAÑO/TIPO

1d6 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Paquete de erudito

Canalizador Arcano: tatuaje en las palmas de sus manos

EQUIPO

Humano (Hijo de Loth)

- Tipo de criatura

- Toque de la reina araña

- Visión de las profundidades

- Veneno arácnido

- Ecos de la red

- Detrimentos de Loth

- Orígenes comunes

Mago Nivel 3:

- Conexión Espiritual

- Copiar un conjuro en el libro

- Lanzamiento de conjuros

- Lanzamiento ritual

- Muñeco vudú

- Recuperación arcana

- Remplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Nacido en las costas oscuras del wuuegra Koru Ko fue marcado desde la infancia por la tragedia. Su madre era una sacerdotisa que susurraba a los espíritus; su padre, un esclavo escapado, portador de una sangre maldita. Cuando tenía doce años, su hogar fue devorada por una niebla negra que su linaje llamaban "la Sombra de las Siete Almas". De entre las sombras emergió una visión: una mujer de cabellos rojizos y figura blanca como una estrella, cubierta de una sensación extraña que lo acompañó hasta hoy en día... Ella no lo mató. Le ofreció poder a cambio de servicio, secretos y miedo. Le enseñó que los espíritus pueden ser atados, torcidos y cosechados como telarañas. Así comenzó su ascenso... Koru se convirtió en un brujo del vudú renegado, sirviendo a una diosa que lo desprecia tanto como lo usa. Para los vivos, es un estatador que predica locuras sobre un caos absoluto, un brujo. Para los muertos, es un carcelero. Para ELLA, es un peón prometedor... o un experimento fallido en camino a la red. Por mas extraño y caótico que sea su extraña forma de pensar, es un

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres considerado una criatura infernal.

► Toque de la reina araña: A nivel 3, puedes lanzar el conjuro Trepár cual arácnido una vez, recuperando su uso después de realizar un descanso prolongado. A nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez, recuperando su uso después de realizar un descanso prolongado. Elige entre Carisma, Sabiduría o Inteligencia para...

► Visión de las profundidades: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris. Si ya tenías visión en la oscur...

► Veneno arácnido: Tus manos se encuentran embadurnadas en un veneno debilitante. Una vez por turno, puedes realizar un ataque desarmado. En caso de impactar, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución cuya dificultad (CD) es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador de Cons...

► Ecós de la red: Como acción, puedes detectar criaturas en un radio de 30 pies que estén en contacto con superficies sólidas (suelo, paredes o techo). Este sentido dura 1 minuto y puedes usar este rasgo una vez por descanso prolongado.

► Detrimentos de Loth: Tu conexión con la reina araña te vuelve sospechoso para otros drow o seguidores de dioses opuestos. Tienes desventaja en las pruebas de habilidad de Carisma (Persuasión) con criaturas que rechacen a Loth o desconfíen de su influencia. Estás obligado a seguir los mandatos de Loth. Si decides ...

► Orígenes comunes: El origen de estas criaturas pueden ser variadas, pero algunas de las mas comunes son las siguientes. Marca de Devoción: Tu conexión con Loth es un regalo divino otorgado por tu lealtad y tus actos en su nombre. Maldición Arácnida: Fuiste transformado como castigo por un error o traición. Ah...

► Conexión Espiritual: Has aprendido a conectar con los espíritus que habitan el mundo. Ganas la habilidad de lanzar el hechizo Detectar Magia y Hablar con los Muertos una vez al día sin gastar un espacio de conjuro.

► 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.

► 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.

► Muñeco vudú: Puedes crear un muñeco vudú como parte de un ritual que dura 10 minutos. Este muñeco está vinculado a una criatura específica que conozcas o tengas una parte de su cuerpo...

► 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.

Barón Kokoru

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
	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>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <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"/>	1 <u>Música Rara de Zahn</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 3 minutos	30 pies	V, S
Interpretas una canción cautivadora que mantiene a tus enemigos a raya. Entre más cerca esté una criatura de ti, más sufrirá el desgaste de tu música.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hoja sombría</u>	Ilusión	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Entrelazas hilos de sombra para crear una espada de oscuridad solidificada en tu mano. Esta permanece hasta que termina el conjuro. Cuenta como un arma de cuerpo a cuerpo sencilla con la que eres competente. Inflige 2d8 de daño psíquico en cada golpe y tiene las propiedades sutil, ligera y arroja...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Trepár cual arácnido</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.						