



Tristan Marvolo Edelweiss  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

La historia de Tristan el m. Kingouranos

TRASFONDO

JUGADOR

Dhampiro

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

-1

8

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

0

10

**INTELIGENCIA**

+3

16

**SABIDURÍA**

+1

13

**CARISMA**

+3

16

- Fuerza -1
  - Destreza +2
  - Constitución 0
  - Inteligencia +5
  - Sabiduría +3
  - Carisma +3
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
  - Arcanos +5
  - Atletismo -1
  - Engañar +5
  - Historia +5
  - Interpretación +5
  - Intimidar +3
  - Investigación +3
  - Juego de Manos +2
  - Medicina +1
  - Naturaleza +3
  - Percepción +1
  - Perspicacia +1
  - Persuasión +3
  - Religión +3
  - Sigilo +2
  - Supervivencia +1
  - Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

0

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 6

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE                            | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|-----------------------------------|--------|-----------|
| ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS |        |           |

EQUIPO

Un genio intelectual, pero también un bromista a la par del mejor bufón de la corte. Aunque su moralidad es ambigua se le puede considerar leal a sus camaradas, pero siempre se pondrá a sí mismo primero.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Solo es movido por tres cosas: dinero, jugarretas y poder. Hará lo que sea por esas cosas, salvo que tuviera que hacer algo que lo pusiera triste. No soporta la tristeza.

IDEALES

Mientras más amigos, mejor. Pero si tiene que apuñalar a alguien por la espalda que no es demasiado importante para él, lo hará sin problemas.

VÍNCULOS

Tiene miedo a los omitorrinos.

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:  
- Acochada, Ajedrez Dragón, Ballesta de mano, Ballesta ligera, Baraja real, Bastón, Cerbatana, Daga, Dardo, Herramientas de joyero, Herramientas de manitas, Herramientas de tejedor, Honda

Idiomas:  
Común, gnomo, trasgo, élfico, enano, infracomún y abismal.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Dhampiro:  
- Edad  
- Tamaño  
- Alineamiento  
- visión en la oscuridad  
- Sensibilidad a la luz solar  
- Magia vampírica  
- Mordisco  
- Sed de sangre  
- Resistencia vampírica  
- Idiomas

Mago Nivel 1:  
- Copiar un conjuro en el libro  
- Lanzamiento de conjuros  
- Lanzamiento ritual  
- Recuperación arcana  
- Reemplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS

Está algo pasado de peso, viste llamativas ropas donde predomina el púrpura y su piel también es innaturalmente de este color por obra de un hechicero que no se tomó a bien uno de sus chistes, aunque eso no le importa demasiado.



APARIENCIA

No se sabe cómo, no se sabe dónde, no se sabe cuándo (bueno, sí, hace cien años) ni tampoco se sabe por qué surgió este ser que puede llegar a volverse desesperante con facilidad para todo aquel con la mecha corta, pero por lo menos se conocen dos cosas sobre él. Primero, su madre era una condesa vampira que se enamoró de un hermoso hombre humano de quien daría a luz a Tristan, pero su amor fue unilateral ya que el sujeto ya estaba felizmente casado; la condesa, llena de ira y celos, destruyó a su familia y hundió la mente de aquel hombre en una maldición la cual haría que por siempre la reconociera como su única dueña y amor. O al menos esa era la idea, pero el sujeto se liberó y se suicidó a los pocos años de que Tristan naciera para reencontrarse con su verdadero amor, llena de tristeza arrojó a la calle a su propio descendiente para no tener ningún otro recuerdo de esa relación fallida.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Edad:** Los dhampiros son longevos gracias a su herencia de vampiros. Alcanzan la edad adulta al mismo ritmo que un humano, pero pueden vivir durante varios cientos de años.

► **Tamaño:** Los dhampiros tiene el mismo rango de altura y peso que los humanos.

► **Alineamiento:** La mayoría de los dhampiros sucumben al mal dentro de su sangre. Son criaturas antinaturales, y la mala influencia de su herencia de muertos vivientes hace que una perspectiva maligna sea difícil de superar. Los que luchan contra su naturaleza malvada rara vez progresan más allá de una perspectiva...

► **Visión en la oscuridad:** Maldito por tu herencia de vampiros, puedes ver fácilmente a través de la oscuridad. Puedes ver con poca luz a menos de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo tonos de gris.

► **Sensibilidad a la luz solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las comprobaciones de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista cuando tu, el objetivo de tu ataque, o lo que sea que intentes percibir, esté expuesto a la luz solar directa.

► **Magia vampírica:** Conoces el truco ilusión menor. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro **Hechizar persona** una vez con este rasgo y recuperar la capacidad de hacerlo cuando termines un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 4...

► **Mordisco:** Tus cornillos son armas naturales, que puedes usarlos para hacer ataques desarmados. Si golpeas, infliges un daño penetrante igual a  $1d6 + tu\ modificador\ de\ Fuerza$ , en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.

► **Sed de sangre:** En el fragor de la batalla, puedes lanzarte a la sed de sangre. Como acción adicional, puedes hacer un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, causa su daño normal, y obtienes puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador de Constitución, y no puedes usar este rasgo...

► **Resistencia vampírica:** Tienes resistencia al daño necrótico.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común.

► **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.

► **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.

Tristan Marvolo Edelweiss

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

|                    |         |         |         |         |         |         |         |         |                             |                          |
|--------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------------|--------------------------|
| NIVEL 1<br>2<br>00 | NIVEL 2 | NIVEL 3 | NIVEL 4 | NIVEL 5 | NIVEL 6 | NIVEL 7 | NIVEL 8 | NIVEL 9 | CONJUROS<br>4<br>PREPARADOS | TRUCOS<br>3<br>CONOCIDOS |
|--------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------------|--------------------------|

| PREP NIVEL               | NOMBRE  | ESCUELA       | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN                 | ALCANCE  | COMPS   |
|--------------------------|---|---------------|--------------------|--------------------------|----------|---------|
|                          | Truco <u>Amistad</u>  | Encantamiento | 1 acción           | Concentración 1 minuto   | Personal | S, M    |
|                          | Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.  |               |                    |                          |          |         |
|                          | Truco <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).   |               |                    |                          |          |         |
|                          | 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.                                |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Detectar magia</u>   | Adivinación   | 1 acción (ritual)  | Concentración 10 minutos | Personal | V, S    |
|                          | Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.  |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Encontrar familiar</u>   | Conjuración   | 1 hora (ritual)    | Instantáneo              | 10 pies  | V, S, M |
|                          | Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente. |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/> | 1 <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"/> | 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.   |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Grasa</u>  | Conjuración   | 1 acción           | 1 minuto                 | 60 pies  | V, S, M |
|                          | Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado y lo convierte en terreno difícil. Las criaturas en pie en el área, y las que entren o terminen su turno en ella deben superar una TS de Destreza para no caer tumbadas.   |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/> | 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.   |               |                    |                          |          |         |