



Cambiante

NOMBRE DEL PERSONAJE

Soñador 15

CLASE Y NIVEL

Carentes de rostro

ESPECIE

Cambiante viajero

TRASFONDO

Neutral maligno

ALINEAMIENTO

Lennyfasio

JUGADOR

26

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA  
-1  
8DESTREZA  
+3  
16CONSTITUCIÓN  
+2  
15INTELIGENCIA  
-1  
8SABIDURÍA  
-1  
8CARISMA  
+10  
30

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+15

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+4
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+15
<input type="radio"/> Historia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+15
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+15
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+4
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	-1
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+15
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+8
<input type="radio"/> Supervivencia	-1
<input type="radio"/> Trato con Animales	-1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN  
+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

23 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 140

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Daga BONIF. +8 DAÑO/TIPO 1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de artista
- Runa Depredador
- Runa fragmentada: Impacto Repentino

**Competencias:**

- Arco corto, Ballesta de mano, Ballesta ligera, Bastón, Cerbatana, Cimitarra, Daga, Dardo, Espada corta, Herramientas de ladrón, H. de ladrón

**Idiomas:**

común, habla profunda, todo lo que haya aprendido robando memorias

9 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Me encanta descubrir secretos, ya sea conocimiento arcano o simplemente cotilleos.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Conocimiento. Los secretos son la única moneda que importa. (Cualquiera)

**IDEALES**

El vacío

**VÍNCULOS**

Villano

**DEFECTOS****Carentes de rostro:**

- Edad
- Alineamiento
- Cuerpo oscuro
- Visión junto a la oscuridad
- Nacido de las sombras
- Aversión a la luz
- Idiomas
- Sin identidad
- Linaje arcano
- Competencia adicional
- Aversión propia

**Soñador Nivel 15:**

- Alas pesadillescas
- Aliento de horror
- Bostezo poderoso
- Canalización astral lanza el conjuro Dormir como un conjuro de nivel 7 y sumá +25 a la tirada

- Competencias
- Competencias adicionales
- Intensificación
- Manto de ilusiones y ahuecos
- Mejora de característica
- Muro de ensueño
- Orbe entumecedor: Daño: 3d6 de daño por fuerza y dos criaturas
- Polvos mágicos: Dos objetivos
- Proyectar la mente
- Rostro inquietante
- Tejedor de sueños

**Dotes:**

- Actor

**Rasgos personalizados:**

- Bendición de luz oscura (Nv.2)
- Marca del Príncipe oscuro
- Bendición de la Bruja de hielo
- Bendición de la Emperatriz

Cambiente

NOMBRE DEL PERSONAJE

Incorporeo

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Suelen vivir el doble de lo que vivían sus ancestros dentro de sus linajes malditos. Normalmente, los silluetas que nacen ya con estas condiciones, viven hasta 150 años.
- **Alineamiento:** Su inclinación moral es versátil, aunque son más caóticos.
- **Cuerpo oscuro:** Tienes resistencia al daño necrótico.
- **Visión junto a la oscuridad:** Puedes ver a 100 pies tanto en oscuridad mágica como si se tratase de luz brillante y a color.
- **Nacido de las sombras:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica con la que lanzas estos conjuros puedes ser Carisma, Sabiduría o Inteligencia. Una vez escojas una ...
- **Aversión a la luz:** Si sufres daño radiante, sufres diferentes consecuencias dependiendo de tu tipo de carencia además de 1d4 de daño adicional.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y habla profunda.
- **Sin identidad:** Si una criatura trata de realizar una prueba de habilidad de Sabiduría (Perspicacia) contra ti, esta tendrá desventaja al no tener una noción clara de tus intenciones.
- **Linaje arcano:** Conoces el truco Prestidigitación.
- **Competencia adicional:** obtienes competencia con la tirada de habilidad Intimidar e Interpretación.
- **Aversión propia:** Los rasgos ocultos por las sombras se iluminan por el toque de la divinidad. Si sufres daño radiante, acumulas un penalizador de -1 por cada golpe recibido a las tiradas de habilidad relacionadas a Carisma. El penalizador durará hasta realizar un descanso breve.
- **Actor:** Tienes ventaja en las pruebas de Engaño e Interpretación que hagas para hacerte pasar por otra persona. Puedes imitar el habla de otra persona o los sonidos que hacen otras criaturas. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a tu prueba de Carisma (Engaño) revelará el engaño.
- **Alas pesadillescas:** A nivel 11, dos enormes alas crecen de tu espalda, las cuales reflejan tu mundo de sueños a través de ellas, obtienes una velocidad de vuelo de 50 pies y puedes batir tus alas para atacar a tus objetivos. Como acción adicional, puedes atacar con tus alas, haciendo que todas las criaturas que ...
- **Aliento de horror:** A nivel 7, como parte de una acción de ataque, puedes exhalar un aliento que impregna al objetivo de malas sensaciones, pensamientos intrusivos y dolor emocional. Exhala un aliento en un cono de 15 pies desde tu posición y todas las criaturas dentro del área deben realizar una tirada de salvación.
- **Bostezo poderoso:** A nivel 15, eres capaz de dormir a criaturas que sean inmunes a este estado, incluso a criaturas que no pueden ser dormidas bajo ningún método. Cualquier objetivo que se vea afectado por alguno de tus rasgos, sufrirá sus efectos igual que cualquier otra criatura.
- **Canalización astral:** A nivel 2, aprendes la capacidad de conectarte con el plano astral y extraer del mismo algo de su poder, pudiendo lanzar elconjuro Dormir. Además, puedes concentrar el resultado de los dados sobre una criatura en lugar de espaciar el efecto en área y viceversa. No requieres de ningún tipo de...  
- Lanza elconjuro 'Dormir' como unconjuro de nivel 7 y sumá +25 a la tirada
- **Competencias:** El Soñador obtiene las siguientes competencias.
- **Competencias adicionales:** Al elegir este arquetipo a nivel 3, obtienes competencia con cimitarras, espadas cortas, arcos cortos, ballestas ligeras y ballestas de mano.
- **Intensificación:** A nivel 3, cuando causas pesadillas a una criatura con el rasgo Tejedor de sueños, sufrirán efectos negativos adicionales. Durante un descanso breve. La pesadilla, además, podrá ofrecer desventaja también si la siguiente tirada de salvación es de Carisma o Inteligencia. Adicionalmente, se agrega...
- **Manto de ilusiones y ahuecos:** Una capa de ensueño cubre tu cuerpo, protegiéndote del dolor del mundo físico. Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Carisma.
- **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 6, 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.
- **Muro de ensueño:** A nivel 14, creas un muro de sueños en una superficie sólida dentro de un alcance de 60 pies. Puedes crear un muro de hasta 60 pies de largo, 20 de alto y 1 de anchura o un muro con forma de anillo de hasta 20 pies de diámetro, 20 de altura y 1'anchura. El muro es translúcido y dura 1 minuto. Cu...
- **Orbe entumecedor:** A nivel 5, eres capaz de crear y lanzar orbes de ensueño los cuales aturdien y adormecen a tus objetivos, haciendo que estas sueñen incluso estando despiertos. Como acción, elige a una criatura que se encuentre a 120 pies de ti y puedas ver y realiza una tirada de ataque haciendo uso de tu modifi...  
- Daño: 3d6 de daño por fuerza y dos criaturas
- **Polvos mágicos:** Desde el nivel 1, eres capaz de lanzar unos polvos mágicos que nacen desde la palma de tu mano, como si siempre tuvieres un poco de polvo a tu disposición. Como acción o acción adicional, elige un objetivo a tu elección que se encuentre a 30 pies o menos de ti y sea igual a tu tamaño o mas pequ...  
- Dos objetivos
- **Proyectar la mente:** A nivel 9, aprendes a traer de tus sueños criaturas oníricas, las cuales siguen tus ordenes. Como acción, invoca a esta criatura creada por tu mente que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro de un alcance de 30 pies. Esta forma corpórea usa el perfil del Criatura onírica ...
- **Rostro inquietante:** A nivel 3, puedes invocar una ilusión específica de un rostro terrorífico, asustando a una criatura. Como acción adicional, invoca un rostro terrorífico a tu elección a 5 pies de una criatura que puedes ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. Dicha criatura debe realizar una tirada de salvac...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Cambiante

NOMBRE DEL PERSONAJE

Soñador

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

23

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+15

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Codificar pensamiento</u>	Encantamiento	1 acción	8 horas	Personal	S
	Poniendo un dedo en tu cabeza, sacas un recuerdo, una idea o un mensaje de tu mente y lo transformas en una hebra tangible de energía resplandeciente llamada hilo de pensamiento, la cual persiste mientras dure el conjuro o hasta que vuelvas a lanzarlo.					
Tiruco	<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.					
Tiruco	<u>Iaumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>2 Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Al lanzar el conjuro y como acción en tus siguientes turnos, lees pensamientos superficiales de una criatura que puedas ver hasta a 30 pies. En cada acción, puedes concentrarte en una criatura (contra TS de Sabiduría) o cambiar a otra. También puedes detectar a criaturas pensantes que no puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
	Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
	Crees una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					
<input type="checkbox"/>	<u>5 Alterar los recuerdos</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
	Una criatura que puedas ver debe superar TS de Sabiduría (con ventaja si luchas contra ella) o quedar hechizada mientras dura el conjuro. Puedes hablar con ella para alterar el recuerdo de un evento de las últimas 24 horas de no más de 10 minutos. Los recuerdos se asientan al terminar el conjuro.					