

DUNGEONS & DRAGONS

Sylas Verloren

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 8

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

entender la verdadera nat.. Gogied

TRASFONDO

JUGADOR

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

17

12

<input type="radio"/> Fuerza	0
<input type="radio"/> Destreza	+4
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+6

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+3
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+6
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+3
<input type="radio"/> Juego de Manos	+4
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+6
<input type="radio"/> Religión	0
<input type="radio"/> Sigilo	+4
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> +3	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

+4

30

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 67

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Guja Reparada c... +7 1d6+1d6 +4 Cortan.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Oro: 1720 (18/08/2024)
AntiDerretir
Collar espinozo (+1 al CA)

EQUIPO

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Bastón, Cimitarra, Daga, Espada corta, Guja, Jabalina, Lanza

Idiomas:

Común, Draconido, Elfico, Olvidado y religioso

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Arrogante, amable, protector y decidido.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Protege a los suyos.

IDEALES

Sylas buscó entender la verdadera naturaleza de la maldición que lleva en su sangre. Además de la ambición de encontrar el objeto legendario, enfrenta desafíos internos al lidiar con las criaturas absorbidas y sus propias emociones

VÍNCULOS

Arrogante en combate, confía demasiado en que se le ha llamado prodigo o "uno de los más fuertes"

DEFECTOS

Brujo Nivel 8:

- Bendición del oscuro
- Influencia seductora
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Pacto del filo
- Suerte del oscuro
- Vigor infernal
- Visión sobrenatural
- voz del amo de la cadena

Rasgos personalizados:

- Técnica innata
- Almacenamiento Maldito - Pássiva
- Manipulación de Criaturas: Absorción- Nivel 1
- Invocación incompleta - nivel 3
- Black Flash - Nivel 5
- Arma Maldita - Nivel 6
- Reacción maldita - Nivel 8
- Manipulación de monstruos Innovación completa - Nivel 10
- Manipulación Extrema de Maldiciones: USUMAKI - Nivel 14
- Mejora de la técnica innata - nivel 15

RASGOS Y ATRIBUTOS

Sylas Verloren

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano de gran altura 180 Cm, Cabello tomado y de color oscuro al igual que sus ojos, usualmente usa ropa holgada.

APARIENCIA



APARIENCIA

Sylas Geto nació en la isla Nueva Nebrya. Su linaje, marcado por una maldición que permitía absorber y controlar criaturas, era una herencia oscura que se remontaba a antepasados de siglos atrás. Desde joven, Sylas mostró una inclinación natural para manipular estas maldiciones, atrayendo la atención de los educadores de la prestigiosa Academia Arcana de Lux Tenebrae, ubicada en las sombrías colinas de Nueva Nebrya, la Academia Sombria era el refugio para aquellos bendecidos y malditos por los oscuros secretos de la magia ancestral. Allí, Sylas conoció a su mejor amigo, Noah Gojo, otro prodigo de la generación. La academia era famosa por enseñar a sus alumnos a controlar y aprovechar sus maldiciones, y Sylas y Noah rápidamente se destacaron como líderes de su generación, aunque a veces su arrogancia los ponía en problemas. Egresados de la Academia, Sylas y Noah decidieron embarcarse en una audaz aventura en busca de un objeto legendario, guiados por mitos urbanos y relatos antiguos, su destino los llevó más allá de las fronteras de

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 1, cuando reduces a o los puntos de golpe de una criatura hostil, consigues tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por Carisma + tu nivel de bruto (mínimo 1).
- **Influencia seductora:** Consigues competencia en las habilidades de Engañar y Persuasión.
- **Lista de conjuros ampliada:** El ser infernal te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de bruto. Nivel 1: Manos ardientes, orden imperiosa Nivel 2: Ceguera/sordera, Rayo abrasador Nivel 3: Bola de fuego, Nube apest...
- **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar unconjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- **Pacto del filo:** Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.
- **Suerte del oscuro:** A partir del nivel 6, puedes llamar a tu patrón para que altere el destino a tu favor. Cuando hagas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar este rasgo para añadir 1d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver la tirada inicial, pero tiene que ser antes de que ocurran...
- **Vigor infernal:** Puedes lanzar Falsa vida sobre ti mismo a voluntad como si fuera un conjuro de nivel 1, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes materiales.
- **Visión sobrenatural:** Puedes lanzar _Detectar magia_ a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.
- **Voz del amo de la cadena:** Requisito: rasgo Pacto de la cadena. Puedes comunicarte telepáticamente con tu familiar y percibir a través de sus sentidos siempre y cuando estés en el mismo plano de existencia. Además, mientras percibes a través de los sentidos de tu familiar, también puedes hablar a través de él con tu propio...
- **Técnica innata:** Naciste con una Técnica innata. Las Técnicas innatas son habilidades únicas grabadas congénitamente en el cuerpo del usuario, específicamente en la corteza prefrontal derecha del cerebro. Estas provienen de su línea sanguínea desde cualquier punto de ésta.
- **Almacenamiento Maldito - Pasiva:** Sylas tiene un total de espacios malditos (donde almacenar criaturas) igual a su nivel actual de bruto + 1 base. Los espacios malditos representan la cantidad de criaturas que Sylas puede almacenar en su interior. Esto será igual a su nivel actual de bruto + 1. También es el rasgo que usan sus skill
- **Manipulación de Criaturas: Absorción - Nivel 4:** Conoces el sabor que nadie más conocerá, el de las maldiciones. Como acción, puedes absorber una criatura dañada que este a contacto contigo y transformar su alma en una pequeña esfera negra para que la comas. Debe realizar una tirada por carisma y esta debe superar la dificultad asignada por el DM.
- **Invocación incompleta - Nivel 3:** Sylas puede convocar una criatura de su almacenamiento gastando su acción adicional y punto de maldito. La criatura convocada juega directamente luego de ser convocada.
- **Black Flash - Nivel 5:** Black Flash es una habilidad poderosa que permite a los personajes canalizar una cantidad inmensa de energía en un solo ataque, rompiendo las leyes de la realidad por un momento. Al utilizar Black Flash, el ataque infinge un daño adicional de 4d8 o 8d4 dependiendo del jugador.
- **Arma Maldita - Nivel 6:** Tocas un arma no mágica y al gastar un conjuro el arma se convierte en un arma maldita, tu ataque obtiene tu modificador de carisma a la suma total a las tiradas de ataque. Para mantener el efecto activo el jugador debe realizar una tirada de concentración al inicio de su turno. Agrega un 1d6.
- **Reacción maldita - Nivel 8:** Sylas puede gastar un espacio maldito, para reaccionar y defenderte o a unos de sus compañeros. Sacrificando a una criatura almacenada. Esto gasta tu acción adicional, alcance máximo 20 Pies.
- **Manipulación de monstruos: Innovación completa - Nivel 10:** Sylas puede invocar una criatura de forma completa durante su acción adicional y esta permanecerá invocada al gastar 4 espacios malditos. La Criatura tiene sus estadísticas igual a su versión original.
- **Manipulación Extrema de Maldiciones: USUMAKI - Nivel 14:** Permite realizar una manipulación extrema y combinar todas las monstruos y criaturas acumuladas en una sola de tamaño gigante, la nueva maldición está rodeada de una cantidad super condensada de energía maldita que puede ser lanzada de manera directa al oponente, infringiendo 1d10 por cada monstruo.
- **Mejora de la técnica innata - Nivel 15:** Al ser un ser experimentado en tu don, aprendiste a entregar parte de tu energía a las criaturas absorbidas, los ataques de los monstruos suman tu modificador de carisma a su tirada de ataque.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Sylas Verloren

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

2
00

NIVEL 5

CONJUROS

9

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiru	<u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, infinge 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.					
Tiru	<u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
	Señales con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.					
Tiru	<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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Crees una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro) por encima de 1d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzártelos a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Crees un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Levantar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.					
<input type="checkbox"/>	<u>4 Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
	Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o frío, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben 2d8 puntos de daño por fuego/frío.					
<input type="checkbox"/>	<u>4 Marchitar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
	Un objetivo que puedas ver dentro del alcance debe hacer una TS de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. No afecta a no muertos ni constructos. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4. Es más potente contra plantas.					