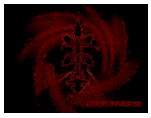

Paladín 12, Brujo 6	Emperador del ocaso	Cautan
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Cautan "Emperador del oc..	**No Muerto**	**Caótico neutral**	**Paladín Curtido**
NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +5 (20)

DESTREZA +1 (12)

CONSTITUCIÓN +5 (20)

INTELIGENCIA +5 (20)

SABIDURÍA +1 (12)

CARISMA +5 (20)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	+5
○ Destreza	+1
○ Constitución	+5
○ Inteligencia	+5
⊗ Sabiduría	+7
⊗ Carisma	+11

HABILIDADES

○ Acrobacias	+1
○ Alto Arcano	+19
○ Atletismo	+5
○ Engañar	+5
○ Historia	+5
○ Interpretación	+5
⊗ Intimidacion Avanzada	+14
○ Investigación	+7
○ Juego de Manos	+3
○ Medicina	+1
○ Naturaleza	+5
○ Percepción	+1
○ Perspicacia	+6
⊗ Persuasión	+15
⊗ Religión Avanzada	+16
○ Sigilo	+1
○ Supervivencia	+1
○ Trato con Animales	+1

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Armadura de placas, Coraza, Escudo, Espada larga, Gran hacha, Guja, Hacha de batalla, Hacha de mano, Placas y malla

Idiomas:
Todos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20	+1	35
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 391

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 18d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
"Lucy La Segador...	+15	4d12+38+10 +25 C...
Sartén de la Per...	+11	1d8 Contundente
Mimic Armor "Tho...	+0	1d6+10+2 "Cortant...
Golpeo y Destroz.	+11	1d8+10+2 Contund...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Casco de Hierro CA 5
- Pechera de Hierro CA 7
- Grebas de Hierro CA 5
- Botas de Hierro CA 5
- Colgante Caotico
- Anillo Defensivo de Leon CA +2
- Mimic Armor "Thorncubed" CA 16
- Escudo Braconian CA +2
- Golpeo y Destrozo CA +1
- Corazon de Venado
- Anillo de Piedra Elemental Necrotica
- Anillo de Limón Efervescente
- Licencia de Paladin
- Bolsa de Cuero (Monedas)
- Restos
- Placa ARK1-CRW-GEscudo
- Pergamino Calcinado
- Nucleo de PNNecrofagico Mortal

3 Bloques de Netherita (dados a rakan por matiw y a cautan por rakan equivalen a 27 lingotes de Netherita)

1 Coraza de CopperHopper

1 carta de zhonya

EQUIPO

Leal: No abandonará a un compañero a menos que lo considere necesario, demostrando una fuerte lealtad hacia su grupo. Protector: Cuida de su grupo ante las amenazas, incluso si eso significa arriesgar su propia vida para mantenerlos a salvo. Testarudo: A menudo le cuesta cambiar de opinión y es persistente en sus creencias y decisiones. Líder: Tiene la capacidad de manejar ciertas situaciones y guiar al grupo, asumiendo un rol de liderazgo cuando

RASGOS DE PERSONALIDAD

La justicia: Podría estar comprometido con la búsqueda de la justicia y la eliminación de la corrupción, especialmente después de presenciar la corrupción de las deidades. La exploración de la magia y la necromancia: Dado su interés en la necromancia y la modificación de su forma física.

IDEALES

Conoce a varios clérigos y paladines de diferentes templos. Además, es pareja de oncara y amigo de Lucy, Thorncubed, Braconian, Sata, Paladines de su Antigua Orden, Jack Frost, Liz, Washi, Doxix, Pandywis, Marcus, Ray, Líder de "La Legión", Seguidor de Sombra y Rakan, "Padre" de C.R.W, Aprendiz de

VÍNCULOS

Desconfiado y Terco

DEFECTOS

Paladin Nivel 12:
- Ataque adicional
- Aura de odio
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Canalizar: Aspecto Aterrador
- Canalizar: Controlar Muertos Vivientes
- Castigo divino
- Castigo divino mejorado
- Conjuros de un Rompejuramentos
- Defensa
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Brujo Nivel 6:
- Castigo Arcano
- Espectro Maldito
- Filo sediento
- Guerrero Maléfico
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición Enloquecedora
- Maldición del Filo Maléfico
- Pacto del filo

Dotes:
- Centinela

Rasgos personalizados:
- Montura de Guerra.
- Revelaciones del no-muertos
- Hechizos No-Muertos
- Aura mortal
- Invocar Lealtad
- Combate de mano abierta - Pandywis
- CambiaFormas
- Volar
- Cenit aterrador
- Chef

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.26.2

Cautan "Emperador del oc..

NOMBRE DEL PERSONAJE

(Vivo) Tiene cabello de color castaño oscuro, es fisicamente ancho, ojos rojos y de piel clara (No Muerto) Es un esqueleto alto, con huesos fuertes y anchos. En sus cuencas, posee una luz roja que simula ser sus ojos. Además, tiene un halo de luz divina sobre su cabeza que se manifiesta al lanzar habilidades o rezar. Su estatura ronda los 2.20 metros aprox

APARIENCIA

APARIENCIA

-debido a su estancia en el bar conoce ciertas costumbres de otras razas al igual que sus idioma pero de manera basica.

Ventaja: Es el encargado de Todos los bares nuevos...

Habilidad Base: Inmutable 1d4 para aguantar empujes y derribos, 1 seria falla y en caso de pifia puede perder objetos o dañarse 1d4 dependiendo de 1d20.

**Cocinero Experto: 1d10 para verificar, toda la comida que cocines solo puede fallar si sacas 1, 1d20 para confirmar velocidad de preparacion. Extras depende del platillo para dificultad, gana bono + 7 contando el uso de su Lechonera.
**Revivido por Sombrita Nightmarix

NOTAS ADICIONALES

Cautan o tambien conocido como Lu Dramarix quería ser guerrero o paladín, pero sus padres querían que fuera un sirviente. Al estar bajo el cuidado de dos guerreros, Mocinal y Armand, creció con historias de valor y batalla. Sin embargo, su pueblo fue atacado por cultistas del caos que masacraron a los adultos, incluyendo a Mocinal y Armand (aun que parece no ser asi) , dejando a los jóvenes para ser corrompidos. Un paladín salvó a Cautan y lo llevó a instruirse en el templo como clérigo, aunque rápidamente demostró más potencial como paladín.

En su juventud, Cautan fracasó varias veces en su entrenamiento y casi murió a manos de un berserker de Khorne, lo que lo dejó lleno de remordimientos. Después de estos eventos, juró proteger a sus seres queridos y entrenó incansablemente. Una clériga le enseñó a cocinar, una habilidad que subestimaba al principio pero que

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Centinela: Reduces a 0 la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.
- Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- Aura de odio: A partir de nivel 7, el paladín, así como todos los infernales y muertos vivientes que se encuentren a 10 pies o menos de él, reciben un bonificador igual al modificador por Carisma del paladín (mínimo de +1) a las tiradas de daño de los ataques con arma cuerpo a cuerpo. Si hay varios paladines u...
- Aura de protección: Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
  - Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
  - Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad: Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- Canalizar: Aspecto Aterrador: El paladín emplea una acción, canaliza sus emociones más oscuras y las concentra en un estallido de amenaza mágica. Todas las criaturas situadas a 30 pies o menos del paladín, que puedan verle y que este elija deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la fallan, estarán asustadas ...
- Canalizar: Controlar Muertos Vivientes: El paladín utiliza una acción para elegir a una criatura muerta viviente que se encuentre a 30 pies o menos y pueda ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, tendrá que obedecer las órdenes del paladín durante las 24 horas siguientes o hasta que este vuelva ...
- Castigo divino: Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- Castigo divino mejorado: Estás tan imbuido del poder de lo justo que todos tus impactos con armas cuerpo a cuerpo llevan poder divino. Cuando impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura recibe 1d8 puntos de daño adicionales por daño radiante. Si utilizas Castigo divino en un ataque, suma este daño al...
- Conjuros de un Rompejuramentos: Un paladín Rompejuramentos pierde todos los conjuros de juramento que hubiera ganado hasta este momento y, en lugar de eso, recibe los conjuros de Rompejuramentos de los niveles de paladín pertinentes.
- Defensa: Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.
- Imponer las manos: Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 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.
- Salud divina: La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.
- Sentidos divinos: Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.
- Castigo Arcano: Una vez por turno, cuando impactas a una criatura con tu arma de pacto, puedes utilizar un espacio de conjuro de brujo para infligir 1d8 de daño de fuerza adicional, más 1d8 por cada nivel del espacio de conjuro empleado. Además, si el objetivo es de tamaño Enorme o menor, puedes derribarlo.
- Espectro Maldito: Cuando acabas con la vida de un humanoide, puedes hacer que su espíritu se alce de su cadáver como un espectro. El espectro obtiene tantos puntos de golpe temporales como la mitad de tu nivel de brujo. Además, cuenta con un bonificador especial a sus tiradas de ataque igual a tu modificador de Car.
- Filo sediento: Requisito: nivel 5, rasgo Pacto de hoja Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- Guerrero Maléfico: Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.
- Lista de Conjuros Ampliada: El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- Magia del pacto: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro 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.

RASGOS

Cautan "Emperador del ocaso"	Paladín	Carisma	19	+11
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS
4 OOOO	3 OOO	3 OOO			11 PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.							
☐	1	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.							
☐	1	Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.							
☐	1	Provocar Miedo	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Despiertas la consciencia de su propia mortalidad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Los autómatas y muertos vivientes son inmunes a este efecto. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustado de ti hasta que termine el conjuro. La...							
☐	2	Corona de la locura	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar encantado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.							
☐	2	Hallar corcel	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.							
☐	2	Rayo debilitador	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo sólo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza. Al final de cada turno, el objetivo hace una TS de Constitución. Si la supera, el conjuro termina.							
☐	2	Sordera / Ceguera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Zona de verdad	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.							
☐	3	Animar a los muertos	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.							
☐	3	Círculo mágico	Abjuración	1 minuto	1 hora	10 pies	V, S, M
Creas un cilindro de 10 pies de radio y 20 de altura con runas brillantes. Elige celestiales, elementales, fatas, infernales o no muertos. Las criaturas del tipo elegido no pueden entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos y tienen desventaja en los ataques contra objetivos dentro.							
☐	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							
☐	3	Hablar con los muertos	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.							
☐	5	Alzar a los muertos	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerta no más de 10 días. Si el alma es libre y voluntaria, vuelve a la vida con 1 PG. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.							
☐	5	Geas	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.							
☐	7	Dedo de la muerte	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Envías energía negativa a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que le provoca un dolor agudo. Debe superar una TS de Constitución o recibir 7d8+30 puntos de daño necrótico. Si tiene éxito, la mitad. Un humanoide que muera a causa de este conjuro se levanta como zombi bajo tu control							
☐	9	Cambiar de forma	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Asumes la forma de cualquier criatura que hayas visto, que no sea constructo o no muerto, y con VD igual o inferior a tu nivel. No obtienes niveles de clase ni el rasgo de Lanzamiento de conjuros. Asumes las estadísticas y PG de tu nueva forma. Puedes cambiar a otra forma mientras dura el conjuro.							

Cautan "Emperador del ocaso"
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo	Carisma	19	+11
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
		2 OO			7 CONOCIDOS	3 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Descarga sobrenatural	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, inflige 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.							
	Truco	Filo de llamas verdes	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y puedes hacer que salte fuego verde de ese objetivo a otra criatura de tu elecci...							
	Truco	Impacto certero	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas 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.							
	Truco	Toque helado	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
☐	1	Castigo furioso	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.							
☐	1	Escudo	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.							
☐	1	Reprensión infernal	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.							
☐	3	Arma elemental	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Conviertes un arma tocada en mágica. El arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido (ácido, frío, fuego, electricidad o sónico) al impactar. El bonificador y daño aumentan a +2/2d4 a nivel 5+ y a +3/3d4 a nivel de conjuro 7+.							
☐	3	Invocar muerto viviente	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu muerto viviente que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu no-muerto (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige la forma de la criatura: fantasmal, pútrida o esquelética. El espíritu se parecerá a u...							
☐	3	Toque vampírico	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas la mitad del daño infligido. Puedes volver a hacer el ataque en cada turno como acción. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.							
☐	4	Escudo de fuego	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, 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.							

© 2024 - Nivel20 v1.26.2