

**FUERZA**

+4

18

**DESTREZA**

+4

18

**CONSTITUCIÓN**

+4

18

**INTELIGENCIA**

+5

20

**SABIDURÍA**

+2

15

**CARISMA**

+4

18

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +4
- Destreza +9
- Constitución +4
- Inteligencia +5
- Sabiduría +7
- Carisma +9

**HABILIDADES**

- Acrobacias +4
- Arcanos +15
- Atletismo +4
- Engañar +4
- Historia +5
- Interpretación +4
- Intimidar +4
- Investigación +5
- Juego de Manos +4
- Medicina +2
- Naturaleza +5
- Percepción +12
- Perspicacia +2
- Persuasión +4
- Religión +11
- Sigilo +14
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA      +4 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 144

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 18d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada de Strahd..	+4	1d8 +4 cortante

**EQUIPO**

- Camisote de malla CA 14

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

22 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:  
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:  
Barovian, Common, Draconic, Elvish, Infernal

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Humano (Vampiro):  
- Visión en la oscuridad  
- Inmunidad a enfermedades  
- Maldito  
- No Muerto  
- Sin ser invitado  
- Daño con agua  
- Estaca de madera  
- Vulnerabilidad a la luz del sol  
- Sujeto de un Primigenio  
- Mordisco  
- Alimentación  
- Transformación  
- Encanto hipnótico  
- Resistencia oscura

Mago Nivel 18:  
- Conjuración concentrada  
- Conjuración menor  
- Copiar un conjuro en el libro  
- Erudito de la conjuración  
- Invocaciones duraderas  
- Lanzamiento de conjuros  
- Lanzamiento ritual  
- Maestría con conjuros  
- Mejora de característica  
- Recuperación arcana  
- Reemplazar el libro  
- Transposición benigna

Dotes:  
- Telepatía  
- Diplomática  
- Sed oscura



APARIENCIA

I am the ancient. I am the land. I am Count Strahd von Zarovich. My beginnings are lost in the darkness of the past. Gaze upon me and tremble, foolish hunters. The walls of Castle Ravenloft are my domain, and here, I reign supreme. You wish to hunt me down? So be it. Now all of Barovia will suffer for your hubris. All will know that while each of you lives there will be... only... darkness. I am no mere vampire to be killed by your mortal magics. I am Strahd von Zarovich, Barovia is my kingdom—and here, I am god.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en la oscuridad hasta 60 pies como si fuera luz tenue y en la penumbra como si fuera luz brillante.
- ▶ **Inmunidad a enfermedades:** Eres inmune a todas las enfermedades.
- ▶ **Maldito:** Estas afligido por la maldición del vampiro, una transformación oscura que consume tu humanidad. Tu maldición solo puede terminar con el hechizo de deseo. Si tu maldición termina, tu raza cambia a la que eras antes de ser maldito.
- ▶ **No Muerto:** Cuentas como No Muerto ante los conjuros y efectos mágicos.
- ▶ **Sin ser invitado:** Esta maldición te impide entrar a un lugar sin ser invitado, reflejando el desdén del mundo por tu nueva existencia.
- ▶ **Daño con agua:** El agua corriente puede dañarte, infligiendo 3 (1d6) de daño ácido cada vez que estás en contacto con ella.
- ▶ **Estaca de madera:** Si una estaca de madera es clavada en tu corazón mientras duermes, no despertarás.
- ▶ **Vulnerabilidad a la luz del sol:** Si te expones a la luz solar directa, recibes daño radiante igual a 4 (1d8) al comienzo de cada uno de tus turnos y no puedes usar tu transformación.
- ▶ **Sujeto de un Primigenio:** Estás a merced de un vampiro primigenio, cuya voluntad es un vínculo oscuro que te une a su destino. Este ser tiene la capacidad de influir en tus acciones y decisiones, y puede exigir que cumplas sus deseos. Si no lo haces, podrías sufrir consecuencias devastadoras. La relación con tu primigenio...
- ▶ **Mordisco:** Tienes un ataque cuerpo a cuerpo natural que puedes usar como ataque de acción. Realiza un ataque de mordisco que causa 1d4 + tu modificador de Destreza en daño. Si el objetivo es una criatura humanoide, puedes elegir consumir su sangre. Si lo haces, recuperas puntos de golpe igual a la cantidad...
- ▶ **Alimentación:** Debes alimentarte de sangre al menos una vez cada tres días. Si no lo haces, sufrirás desventajas en tus tiradas de ataque y en tus tiradas de salvación hasta que te alimentes nuevamente.
- ▶ **Transformación:** Como acción, puedes transformarte en una forma etérea (similar a una niebla) o en un murciélago. Puedes usar esta transformación un número de veces igual a tu bonificador de competencia por descanso largo. Esta transformación dura 1 hora o hasta que decidas revertirla. Durante esta forma, no pued...
- ▶ **Encanto hipnótico:** Como acción, puedes intentar hipnotizar a una criatura humanoide que puedas ver a 30 pies de ti. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD (CD) = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma. Si falla, queda encantada durante 1 minuto. Si la crea...
- ▶ **Resistencia oscura:** Tienes resistencia al daño de necrótico.
- ▶ **Telepatía:** Despiertas la capacidad de conectarte mentalmente con los demás, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver a menos de 60 pies de ti. Tus expre...
- ▶ **Diplomático:** Dominas el arte de la diplomacia, obteniendo los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con la habilidad Persuasión. Si ya eres competente con la habilidad, agregas el doble de tu bono de competencia a las pruebas que hagas con éstas...
- ▶ **Sed oscura:** La oscura influencia vampírica fluye por tus venas, otorgándote un mordisco mortal y habilidades sobrenaturales. Puedes drenar la energía vital de tus enemigos para fortalecer tu cuerpo, moverte con sigilo en las sombras y resistir el daño con la tenacidad de un depredador nocturno.
- ▶ **Conjuración concentrada:** A partir del nivel 10, mientras estés concentrándote en un conjuro de conjuración, tu concentración no puede ser rota como resultado de recibir daño.
- ▶ **Conjuración menor:** A partir del momento en que elijas esta escuela en el nivel 2, puedes usar tu acción para conjurar un objeto inanimado en tu mano o en el suelo, en un espacio desocupado que puedas ver en un rango de 10 pies. Este objeto no puede medir más de 3 pies en ninguna de sus dimensiones ni pesar más de 1...
- ▶ **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.
- ▶ **Erudito de la conjuración:** A partir del momento en el que eliges esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de conjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.
- ▶ **Invocaciones duraderas:** Comenzando en el nivel 14, cualquier criatura que crees o invoques con un conjuro de conjuración tiene 30 puntos de golpe temporales.
- ▶ **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.
- ▶ **Maestría con conjuros:** Elige un conjuro de mago de nivel 1 y otro de nivel 2 que estén en tu libro de conjuros. Puedes lanzarlos a su menor nivel sin gastar un espacio de conjuro cuando los tengas preparados. Para lanzarlos a un nivel superior, debes gastar un espacio de conjuro con normalidad.
- ▶ **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.
- ▶ **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

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

# Strahl von Zarovich

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

19

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+11

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 3 OOO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8 1 O	NIVEL 9 1 O	CONJUROS 23 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.					
	Truco <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.					
	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>Toque helado</u>	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	<u>Causar miedo</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Despiertas el sentido de mortalidad en una criatura que puedes ver dentro del alcance. Un constructo o un no-muerto es inmune a este efecto. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o asustarse de ti hasta que el conjuro termine.					
□ 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.					
□ 1	<u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
□ 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.					
□ 2	<u>Alterar el propio aspecto</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
	Asumes una forma diferente a elegir. Forma acuática respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales: tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.					
□ 2	<u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
□ 2	<u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
□ 3	<u>Animar a los muertos</u>	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	<u>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.					
□ 3	<u>Contrahechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
□ 4	<u>Hechizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación Sabiduría, y lo hace con ventaja si tú o tus compañeros luchan contra él.					
□ 4	<u>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.					
□ 4	<u>Maestro fiel de Mordenkainen</u>	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
	Conjuras un perro guardián espectral invisible excepto para ti. Ve criaturas invisibles, etéreas e ignora ilusiones. Cuando una criatura se acerca a 30 pies sin decir la contraseña, comienza a ladrar. Al inicio de tus turnos, muerde a un enemigo a 5 pies (ataque de conjuro CaC, 4d8 daño perforante).					
□ 5	<u>Apariencia</u>	Ilusión	1 acción	8 horas	30 pies	V, S
	Cambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das una nueva apariencia ilusoria a cada objetivo. Si no es voluntario, puede superar una TS de Carisma para evitar ser afectado. Disfraza la apariencia física, la ropa, armadura, armas y equipo.					
□ 5	<u>Dominar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría (con ventaja si estáis luchando contra él) o quedar hechizado. Puedes darle órdenes con un vínculo telepático y hará lo posible por obedecértas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.					
□ 6	<u>Círculo de muerte</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
	Crea una esfera de energía negativa de 60 pies de radio en un punto dentro del alcance. Las criaturas en el área deben superar una TS de Constitución o sufrir 8d6 puntos de daño necrótico. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 2d6 por cada nivel de conjuro por encima de 6.					
□ 7	<u>Dedo de la muerte</u>	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.					

Strahd von Zarovich

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

19

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+11

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 3 OOO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8 1 O	NIVEL 9 1 O	CONJUROS PREPARADOS 23	TRUCOS CONOCIDOS 5
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	8	Explosión solar	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
<p>Un rayo de sol brillante de 60 pies de radio surge en un punto de tu elección. Las criaturas en la luz deben superar una TS de Constitución o recibir 12d6 puntos de daño radiante y quedar cegadas 1 minuto, o la mitad si la superan (y no cegarse). Disipa la oscuridad creada por un conjuro.</p>							