

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+6

22

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución 0
- ☒ Inteligencia +6
- ☒ Sabiduría +10
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☒ Arcanos +6
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar -1
- ☒ Historia +6
- ☐ Interpretación -1
- ☐ Intimidar -1
- ☒ Investigación +6
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +10
- ☒ Naturaleza +6
- ☒ Percepción +10
- ☒ Perspicacia +10
- ☐ Persuasión -1
- ☒ Religión +6
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +6
- ☐ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 88

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra maldita...	+8	1d6 +4 necrótico
Hoz luz de luna +1	+4	1d4 +4
Autoridad de De...	0	1d8

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo +1 CA 3
- Tunicas de Sacerdote Oscuro +1 CA 15
- Paquete de explorador
- Talisman de Purificación
- Kit de herborista
- Poción Arcana Mayor x2
- Poción de vida Mayor x4
- Mascara Alix CA
- Anillo de calidez
- Botas aladas
- Simbionte Nidus
- Autoridad de Deimos
- Cinturón de pociones
- Bolsa de contención
- Poción Arcana Superior
- * 5 pergaminos de Sangre corrupta
- * 3 pergaminos de Restablecimiento menor
- * 3 pergaminos de Revivir

- * 3 tatuajes de Escudo
- * 3 tatuajes de Instinto de adivino
- * 2 tatuajes de Protección contra el bien y el mal
- * 2 tatuajes de Detectar el bien y el mal
- * 3 tatuajes de Maleficio
- * 4 tatuajes de Bendición

EQUIPO

Cada sitio peligroso me ha dado más conocimiento, necesito más, sin importar los horrores del camino... Necesito saber más.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Solo me importa mi objetivo. Haré todo para lograrlo y nada ni nadie se interpondrá.

IDEALES

El recuerdo de mi gente y el dolor de la Tierra me ayuda a seguir adelante cada día a pesar de todo lo que he visto y vivido.

VÍNCULOS

Me es muy difícil esconder mi desagrado. Solo me interesa la gente si puedo sacar algo útil de ellos. Alguien muriéndose solo es un futuro soldado para mí.

DEFECTOS

Druida Nivel 11:

- Druidico
- El muerto que acecha: Sobrepasa inmunidad necrótico
- El necroconocimiento
- Forma aberrante
- Forma salvaje: VD máximo 1
- La llamada del oculto: Monstruo aberrante: VD 1/3 de tu nivel de druida
- Lanzamiento de conjuros
- Los otros dioses

Dotes:

- Necromántico novicio
- Experto en calaveras
- Versado en un elemento (Fuego)

Rasgos personalizados:

- Una inmortalidad no deseada
- Infectado

RASGOS Y ATRIBUTOS

20

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza

Idiomas:

Común, Lenguaje del Caos, Habla profunda, Infracomun, abyssal, infectado

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Zafir al-Khalid

NOMBRE DEL PERSONAJE

Zafir mide 1.85, tiene la piel ligeramente morena, marcada por algunos lunares aquí y allá. Su cuerpo es delgado y se nota que no es capaz de cargar peso o pelear bien. Su pelo es corto y desprolijo, con cortes rectos en el flequillo e irregulares, completamente asimétrico. Sus ojos son de un color morado y tiene una cintura de sol debajo del río izquierdo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Lejos de valdior, enterrado en lo desconocido del amplio desierto de Luvian, siempre existieron las antiguas ciudades y los misterios ocultos. Allí, en las entrañas de la arena y bajo el inclemente sol, donde las nubes apenas cubren el cielo azul y el viento no llega, existieron siempre aquellos que lograban sobrevivir. La antigua tribu de los Banu Arwa seguían filosofías simples, aprendidas desde generaciones pasadas que provenían del interior de la tierra misma, viajando siempre a través de las grietas, abriéndose paso entre la tierra, la piedra y la antigüedad. Esta tribu de nómadas y eruditos llegaron a viajar por el desierto durante generaciones, dedicándose a las artes místicas y al mantenimiento del equilibrio de la naturaleza.

*Su percepción de la vida y la naturaleza era una diferente a la de otros, proveniente de las entrañas de la misma y recorriendo las zonas más muertas, agradecer la siembra o rezar por lluvia jamás fue su prioridad. Veían cada cambio, cada estación y cada estado de la tierra como parte del ciclo natural, nada bueno ni malo,

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Necromántico novicio:** La nigromancia es tu tema favorito en la escuela de magia, es por eso que te has obsesionado tanto con ello, que te has vuelto afín a la magia de este estilo, aprendiendo los mejores atajos y consejos de los nigromantes antiguos.

► **Experto en calaveras:** Las calaveras ocultan los secretos del pasado, susurros de los muertos y llaves hacia la sabiduría más antigua. Tu fascinación y profundo estudio de las calaveras te han convertido en una autoridad en sus aplicaciones tanto académicas como místicas. Obtienes competencia en las habilidades de Me...

► **Versado en un elemento (Fuego):** Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Los conjuros que lances ignoran la resistencia al daño del tipo elegido. Cuando tires el daño de uno de tus conjuros que inflija ese tipo de daño, puedes considerar cualquier 1 en los dados de daño como 2.

► **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertirán inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

► **El muerto que acecha:** A nivel 6, aprendes a conectarte con la nigromancia y aprendes a usarla a tu favor. Puedes tener preparado un conjuro de la escuela de la nigromancia perteneciente a cualquier lista de conjuro y lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro ni componentes materiales. Debe ser, como máximo, un con...
- Sobrepasó inmunidad necrótica

► **El necroconocimiento:** A nivel 10, tu conexión con las entidades del más allá aumenta y contactan contigo una segunda vez, esta vez se te es otorgado un libro desconocido para el resto de los mortales, el cual te revelará los secretos más grandes de las entidades cósmicas. Como acción adicional, abre el libro por una...

► **Forma aberrante:** Cuando eliges este círculo a nivel 2, obtienes la habilidad de utilizar tu Forma salvaje en tu turno para transformarte en una aberración. La categoría Bestias se sustituye por Monstruos, pudiendo elegir solo aberraciones. El resto de reglas del rasgo Forma salvaje se mantienen igual.

► **Forma salvaje:** Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres.
- VD máximo 1

► **La llamada del oculto:** A nivel 2, aprendes a utilizar los poderes de los dioses antiguos, atrayendo desde otros planos lejanos a criaturas de pesadilla que luchan a tu favor. Como acción adicional, eres capaz de invocar un monstruo aberrante a 5 pies de ti. El valor de desafío (VD) de la criatura que invoques debe ser...
- Monstruo aberrante: VD 1/3 de tu nivel de druida

► **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

► **Los otros dioses:** El conocimiento de las entidades cósmicas te permite conocer y efectuar algunos nuevos conjuros.

► **Una inmortalidad no deseada:** A veces, ser el favorito de los dioses conlleva repetir un ciclo una y otra vez... incluso si no lo deseas.

► **Infectado:** Gracias al parásito y la unión con los infestados, eres uno de ellos.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 17 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <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, 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 <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Hormigueo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Apaga momentáneamente una parte del sistema nervioso de una criatura que puedas ver antes de sobre estimularlo y causarle un dolor intenso. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sufre 1d8 de daño psíquico.					
	Truco <u>Sangre corrupta</u>	Evocación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Lanza un chorro de sangre corrupta en un cono de 20 pies, quemando la piel de las criaturas dentro del rango. Todos los objetivos dentro del rango deben realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar, sufrirán 1d4+2 de daño por ácido y estos se quemarán durante 1 minuto.					
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...					
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
☐	2 <u>Calentar metal</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soportarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.					
☐	2 <u>Deshuesar</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Deshuesas a tus enemigos haciéndoles sufrir mientras sacas sus huesos teletransportándolos fuera de su cuerpo. Puedes realizar este hechizo sobre una criatura que puedas ver en un rango de 30 pies forzándolo a realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, degüella el sistema nervioso...					
☐	2 <u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
	Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.					
☐	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.					
☐	2 <u>Honda de rocas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Invoca tres conjuntos de rocas de la tierra y los lanzas hacia una única criatura que puedas ver dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia por cada grupo de rocas. Si impactas, el objetivo sufre 2d8 de daño contundente por cada ataque. En niveles superiores. Cuando lanzas este...					
☐	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
	Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.					
☐	2 <u>Pulso mortífero</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
	Todas las criaturas en una línea de 50 pies de rango y 5 de ancho deben realizar una tirada de salvación de Destreza. En caso de fallar, sufrirán 3d8 de daño necrótico. En caso de éxito, solo la mitad.					
☐	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>Centelleo lunar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un destello de energía plateada emerge de la palma de tu mano, tomando la forma de una esfera luminosa que atraviesa las sombras y quema con la fuerza de la luna. Elige a una criatura que hayas visto por última vez antes de que se volviera invisible y realiza una tirada de ataque de conjuro con n...					
☐	3 <u>Hablar con los muertos</u>	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.					
☐	3 <u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.					
☐	3 <u>Maremoto</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
	Conjuras una ola de agua que se estrella contra una área que se encuentre dentro del alcance. El área puede ser de hasta 30 pies de largo, 10 pies de ancho y 10 pies de altura. Toda criatura situada en la zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Con un fallo, sufrirá 4d8 de daño cont...					
☐	3 <u>Sangre abrasadora</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
	Mientras puedas ver una herida de una criatura dentro del rango, puedes transformar su sangre en lava, quemando a dicha criatura por dentro. La criatura no puede tener todos sus puntos de golpes y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sufrirá 4d8 de daño por fuego ...					
☐	3 <u>Toque vampírico</u>	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 <u>Explosión acuática</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Puedes crear una esfera de agua de la propia nada, la cual chocará contra un objetivo, dejándolo mal herido. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si fallan, reciben 8d6 puntos de daño cont...					

Zafir al-Khalid

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

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

2

OO

NIVEL 6

1

O

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

17

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 4	<u>Invocar aberración</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu aberrante que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu aberrante (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige contemplador, slaad o semilla estelar. La criatura se parecerá a una aberración de ese tipo...						
☐ 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>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.						
☐ 4	<u>Nido de agua</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Invocas una cúpula serpenteante formada por serpientes de agua que cubre un radio de 15 pies centrada en un punto dentro del alcance. La cúpula protege a las criaturas que tú quieras dentro de su interior, brindando curación constante y resistencia al daño de fuego. Además, la cúpula disipa efect...						
☐ 5	<u>Agotamiento</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un zarcillo de oscuridad se extiende desde tí, tocando a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance, para drenar su vida. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la supera, recibirá 2d8 de daño necrótico y el conjuro finalizará. Si la falla, recibirá 4d...						
☐ 5	<u>Alzar a los muertos</u>	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 Pq. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.						
☐ 5	<u>Curar heridas en masa</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
☐ 5	<u>Inundación de energía negativa</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, M
Envías lazos de energía negativa a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Salvo que el objetivo sea un muerto viviente, deberá hacer una tirada de salvación de Constitución, sufriendo 5d12 de daño de necrótico si la falla o la mitad de ese daño si la supera. Una criatura q...						
☐ 5	<u>Restablecimiento mayor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.						
☐ 5	<u>Zoltraak</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Invoca un poderoso rayo sagrado que es capaz de destruir a las fuerzas del mal. Elige a una criatura que puedas ver y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar, sufrirá 14d6 de daño radiante. Si la criatura es un infernal, no muerto o aberración, suma +15 al re...						
☐ 6	<u>Rayo solar</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Un rayo de luz brillante surge de tu mano en una línea de 5 pies de ancho y 60 de largo. Las criaturas en su interior reciben 6d8 puntos de daño radiante y quedan cegadas hasta el siguiente turno (TS Constitución mitad y no ciega). Puedes crear un nuevo rayo como acción hasta que el fin del conjuro.						