



*Khalanirr, the mind breaker*  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 9

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

Valvain

JUGADOR

Draconido cromático

ESPECIE

Legal maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

20

- ☐ Fuerza -1  
☐ Destreza +3  
☒ Constitución +6  
☐ Inteligencia 0  
☐ Sabiduría 0  
☒ Carisma +9

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3  
☒ Arcanos +4  
☐ Atletismo -1  
☒ Engañar +9  
☒ Historia +4  
☐ Interpretación +5  
☐ Intimidar +5  
☐ Investigación 0  
☐ Juego de Manos +3  
☐ Medicina 0  
☐ Naturaleza 0  
☐ Percepción 0  
☐ Perspicacia 0  
☒ Persuasión +9  
☐ Religión 0  
☐ Sigilo +3  
☐ Supervivencia 0  
☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 48

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Ballesta ligera

+7

1d8 +3 perforante

Daga

+7

1d4 +3 perforante

Daga

+7

1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Pack de explorador
- Foco Arcano

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. El conocimiento es el camino hacia el poder y la dominación. (Maligno)

IDEALES

He estado buscando toda mi vida la respuesta a una pregunta determinada.

VÍNCULOS

Hablo sin detenerme a pensar mis palabras, invariablemente insultando a los demás.

DEFECTOS

Draconido cromático:

- Tipo de criatura
- Linaje Cromático
- Ataque de Aliento
- Resiliencia Dracónica
- Protección Cromática
- Idiomas

Hechicero Nivel 9:

- Conjuro acelerado
- Conjuro elevado
- Conjuros Psiónicos
- Crear espacios de conjuro
- Defensas Psíquicas
- Fuente de magia
- Habla Telepática
- Hechicería Psiónica
- Recuperar puntos de hechicería

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

Idiomas:

Común, draconido, Silvano e infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



KORU XYPRESS 2022

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Tipo de criatura: Eres humanoide.
- Linaje Cromático: Tienes un ancestro dragón cromático como, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "Linaje Cromático", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. Dragón Tipo de daño Azul Relámpago Blanco Frio Negro...
- Ataque de Aliento: Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador por Cons...
- Resiliencia Dracónica: Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu Linaje Cromático.
- Protección Cromática: A partir del nivel 5, como acción, canalizas tu energía dracónica para protegerte. Durante 1 minuto, te vuelves inmune al tipo de daño asociado a tu Linaje Cromático. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- Conjuro acelerado: Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.
- Conjuro elevado: Cuando lanzas un conjuro que obliga a una o más criaturas a hacer una tirada de salvación para resistir sus efectos, puedes gastar 3 puntos de hechicería para hacer que una de ellas tenga desventaja en la primera tirada de salvación que haga.
- Conjuros Psiónicos: Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces. Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás susti...
- Crear espacios de conjuro: Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- Defensas Psíquicas: Obtienes resistencia al daño psíquico y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te asusten o te hechicen.
- Fuente de magia: obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- Habla telepática: Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Tú y la criatura elegida podréis hablar telepáticamente mientras estéis a una cantidad de millas la una de la otra igual a tu modificador por ...
- Hechicería Psiónica: Cuando lanzas cualquier conjuro de nivel 1 o superior de tu rasgo Conjuros Psiónicos, puedes hacerlo gastando un espacio de conjuro de la forma normal o gastando una cantidad de puntos de hechicería igual al nivel del conjuro. Si lanzas el conjuro usando puntos de hechicería, no requerirá compone...
- Recuperar puntos de hechicería: En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.

Khalanirr, the mind breaker

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3	3	1					10	5
OOOO	OOO	OOO	OOO	O					CONOCIDOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Descarga de fuego	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 Fragmento mental	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
	Truco Mano de mago	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 Prestidigitación	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 Rayo de escarcha	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	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 PS hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 Brazos de Hadar	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 Dormir	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duermen 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"/>	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 Proyectoil mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 Falsa vida	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Hechizar persona	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.						
<input type="checkbox"/>	2 Clavo Mental	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	S
Entrás en la mente de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, sufriendo 3d8 de daño de psíquico si la falla o la mitad de ese daño si la supera. Además, si falla la tirada de salvación, conocerás en todo momento...						
<input type="checkbox"/>	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 hechizado 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.						
<input type="checkbox"/>	2 Detector pensamientos	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"/>	2 Visión en la oscuridad	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.						
<input type="checkbox"/>	3 Hambre de Hadar	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio de oscuridad impenetrable y frío intenso quedan cegadas. El terreno se vuelve difícil. Las criaturas que comiencen su turno en el área sufren 2d6 de daño por frío. Las que finalicen el turno deben superar una TS de Des o sufrir 2d6 de daño por ácido.						
<input type="checkbox"/>	4 Hechizar Monstruo	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, con ventaja si está luchando contra ti o tus compañeros. Si la falla, quedará Hechizado por ti hasta que termine la duración del conjuro o tú mismo o u...						
<input type="checkbox"/>	4 Tentáculos negros de Evard	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Tentáculos negros llenan un cuadrado del suelo de 20 pies. Convierten el terreno en difícil. Una criatura que entra por primera vez o empieza su turno en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de daño y quedar apresada. Los apresados reciben 3d6 daño/turno (acción+TS Fue/Des libera).						
<input type="checkbox"/>	5 Dominar persona	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 obedecerlas. La duración aumenta hasta 10 minutos a nivel de conjuro 6, 1 hora a 7 y 8 horas a nivel 8.						
<input type="checkbox"/>	5 Enlace telepático de Rary	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	30 pies	V, S, M
Forjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias (con Inteligencia 3+) de tu elección dentro del alcance. Los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo tengan o no un idioma común. Pueden comunicarse a distancia, aunque no entre distintos planos de existencia.						
<input type="checkbox"/>	5 Estática Sináptica	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Eliges un punto dentro del alcance y provocas que una energía psíquica explote allí. Todas las criaturas en una esfera de 20 pies de radio centrada en dicho punto deberán realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Las criaturas con una puntuación de Inteligencia de 2 o menos no pueden vers...						
<input type="checkbox"/>	5 Inmolación	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V
Una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance se ve envuelta en llamas. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirá 8d6 de daño de fuego si falla la tirada o la mitad de ese daño si la supera. Si falla, la criatura también arderá mientras dure el conjuro,...						