

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

-1

9

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+2

14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución -1
- Inteligencia +6
- Sabiduría +4
- Carisma +5

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +6
- Atletismo 0
- Engañar +2
- Historia +3
- Interpretación +2
- Intimidar +2
- Investigación +3
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza +3
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión +2
- Religión +6
- Sigilo +2
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 34

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d6

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón francotirador	+3	1d6 Contundente
	+2	2d8 +2

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de erudito

Canalizador Arcano: tatuaje en las palmas de sus manos

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Honda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Humano (Hijo de Loth):

- Tipo de criatura
- Toque de la reina araña
- Visión de las profundidades
- Veneno arácnido
- Ecos de la red
- Detrimentos de Loth
- Orígenes comunes

Mago Nivel 7:

- Conexión Espiritual
- Copiar un conjuro en el libro
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Maldiciones Potenciadas
- Mejora de característica
- Muñeco vudú: 1d8 + Inteligencia (Acción adicional de daño)
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Vínculo Errante Nivel 1:

- Contacto paranormal
- Dulces deseos
- Espíritu protector
- Vínculo Errante

Rasgos personalizados:

- no saben... como duele

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Nacido en las costas oscuras del wuegra Koru Ko fue marcado desde la infancia por la tragedia. Su madre era una sacerdotisa que susurraba a los espíritus; su padre, un esclavo escapado, portador de una sangre maldita. Cuando tenía doce años, su hogar fue devorada por una niebla negra que su linaje llamaban "la Sombra de las Siete Almas". De entre las sombras emergió una visión: una mujer de cabellos rojizos y figura blanca como una estrella, cubierta de una sensación extraña que lo acompañó hasta hoy en día... Ella no lo mató. Le ofreció poder a cambio de servicio, secretos y miedo. Le enseñó que los espíritus pueden ser atados, torcidos y cosechados como telarañas. Así comenzó su ascenso... Koru se convirtió en un brujo del vudú renegado, sirviendo a una diosa que lo desprecia tanto como lo usa. Para los vivos, es un estatador que predica locuras sobre un caos absoluto, un brujo. Para los muertos, es un carcelero. Para ELLA, es un peón prometedor... o un experimento fallido en camino a la red. Por mas extraño y caótica que sea su extraña forma de pensar, es un

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Tipo de criatura:** Eres considerado una criatura infernal.

► **Toque de la reina araña:** A nivel 3, puedes lanzar el conjuro Trepas cual arácnido una vez, recuperando su uso después de realizar un descanso prolongado. A nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez, recuperando su uso después de realizar un descanso prolongado. Elige entre Carisma, Sabiduría o Inteligencia para...

► **Visión de las profundidades:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris. Si ya tenías visión en la oscuridad...

► **Veneno arácnido:** Tus manos se encuentran embadurnadas en un veneno debilitante. Una vez por turno, puedes realizar un ataque desarmado. En caso de impactar, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución cuya dificultad (CD) es igual a 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador de Cons...

► **Ecos de la red:** Como acción, puedes detectar criaturas en un radio de 30 pies que estén en contacto con superficies sólidas (suelo, paredes o techo). Este sentido dura 1 minuto y puedes usar este rasgo una vez por descanso prolongado.

► **Detrimentos de Loth:** Tu conexión con la reina araña te vuelve sospechoso para otros drow o seguidores de dioses opuestos. Tienes desventaja en las pruebas de habilidad de Carisma (Persuasión) con criaturas que rechacen a Loth o desconfíen de su influencia. Estás obligado a seguir los mandatos de Loth. Si decides ...

► **Orígenes comunes:** El origen de estas criaturas pueden ser variadas, pero algunas de las más comunes son las siguientes. Marca de Devoción: Tu conexión con Loth es un regalo divino otorgado por tu lealtad y tus actos en su nombre. Maldición Arácnida: Fuiste transformado como castigo por un error o traición. Ah...

► **Conexión Espiritual:** Has aprendido a conectar con los espíritus que habitan el mundo. Ganas la habilidad de lanzar el hechizo Detectar Magia y Hablar con los Muertos una vez al día sin gastar un espacio de conjuro.

► **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.

► **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.

► **Maldiciones Potenciadas:** Tus maldiciones son más poderosas. Cada vez que infligas una condición a una criatura (como envenenado, paralizado, asustado, etc.) con un hechizo, la criatura tiene desventaja en la tirada de salvación para resistir esa condición.

► **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.

► **Muñeco vudú:** Puedes crear un muñeco vudú como parte de un ritual que dura 10 minutos. Este muñeco está vinculado a una criatura específica que conozcas o tengas una parte de su cuerpo...
- 1d8 + Inteligencia (acción adicional de daño)

► **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 quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

► **Contacto paranormal:** Un portador del vínculo errante es capaz de ver las cosas que se encuentran escondidas del ojo de los vivos.

► **Dulces deseos:** El espíritu vinculado puede usar su acción para hacer uso del conjuro desea tu seguridad dulcemente.

► **Espíritu protector:** El ente que acompaña al portador del vínculo errante te adora, ama o quiere de alguna manera; el sentimiento del dolor y la pena de haberse separado fue lo que te convirtió en un portador en primer lugar.

► **Vínculo Errante:** Al 1er nivel, formas parte de un vínculo con el espíritu de un ser cercano fallecido. Cuenta con las siguientes propiedades:

► **no saben... como duele:** ahora tienes literalmente una singularidad mágica, una fuente de magia casi inagotable, pero agotable para ti, buena suerte usando esto.

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
<p>Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.</p>						
	Truco <u>Prestigiatón</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
<p>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.</p>						
	Truco <u>Banificame</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
<p>Eres considerado una rana bajo la mirada de cualquier criatura que te observe, haciéndote ver como una rana de un tamaño similar a tu tamaño original. Solo se puede ver tu verdadera forma a través de visión verdadera y el conjuro se acaba si dejas de croar.</p>						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>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).</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar Heridas (con DnD)</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
<p>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 (Investigación) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 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).</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Música Para de Zahn</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 3 minutos	30 pies	V, S
<p>Interpretas una canción cautivadora que mantiene a tus enemigos a raya. Entre más cerca esté una criatura de ti, más sufrirá el desgaste de tu música.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hoja sombría</u>	Ilusión	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
<p>Entrelazas hilos de sombra para crear una espada de oscuridad solidificada en tu mano. Esta permanece hasta que termina el conjuro. Cuenta como un arma de cuerpo a cuerpo sencilla con la que eres competente. Inflige 2d8 de daño psíquico en cada golpe y tiene las propiedades sutil, ligera y arroja...</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
<p>Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
<p>Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
<p>Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Trepar cual arácnido</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
<p>Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Faro de Falsa Vida</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
<p>Energía nigromántica emana de ti en un área con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro termine, el área se mueve contigo, centrada en ti.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Tierra en erupción</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
<p>Elige un punto sobre el suelo que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Una explosión de piedra y tierra mezcladas estalla en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Todas aquellas criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufrirá ...</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Maestrín fiel de Mordenkainen</u>	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
<p>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 CA:1, 4d8 daño perforante).</p>						

Barón Kokoru

NOMBRE DEL PERSONAJE

Vinculo Errante

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Curar Heridas (con DnD)	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8 + tu\ modificador\ por\ característica$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
<input type="checkbox"/>	2	oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.							
<input type="checkbox"/>	2	Trepar cual arácnido	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.							