

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

-1

8

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución 0
- ☒ Inteligencia +6
- ☒ Sabiduría +9
- ☐ 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 +9
- ☒ Naturaleza +6
- ☒ Percepción +9
- ☒ Perspicacia +9
- ☐ Persuasión -1
- ☒ Religión +6
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +5
- ☐ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 96

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

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 (M 3) CA 3
- Tunicas de Sacerdote Oscuro +1 (M5) CA 14
- 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
- Anillo de oración
- Garra infectada
- Corazón de la infección
- * 5 pergaminos de Sangre corrupta
- * 3 pergaminos de Restablecimiento menor
- * 2 pergaminos de Revivir

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

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

19

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

Druida Nivel 12:

- 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

Zafir al-Khalid (SL)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Zafir mide 1.85, tiene la piel morena, marcada por algunos lunares aquí y allá. Su cuerpo es delgado y se nota que no es de lo más fuerte. Su pelo es largo, de color blanco, con un flequillo que cae por uno de sus ojos, los cuales ahora desprenden una luz cyan. Ya no posee ninguna marca de Grogoroth, y viste una túnica negra con detalles dorados, usando aún su capucha. Adicionalmente aún mantiene las piezas doradas que

APARIENCIA



APARIENCIA

Muertes: 1
Murió a M1 11

Ruta activa: Hijo de la Sangre
Shadow Lord

NOTAS ADICIONALES

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 ignorarán 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

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Creas una hoguera en un punto del suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el fuego mágico llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recí...						
	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>Furia de venus</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas una pequeña recreación de venus en el espacio de una criatura que esté dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra la criatura para atacarla con el ardor de venus. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño radiante y no puede recuperar puntos de golpe hasta que ...						
	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>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 Pq hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
☐	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.						
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
☐	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
☐	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>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 Pq temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
☐	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>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desliza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.						
☐	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>Disipar magia</u>	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 <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>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.						
☐	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						
☐	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 golpe y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla sufrirá 4d6 de daño por fuego...						

Zafir al-Khalid (SL)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

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
☐ 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>Exposición 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 contum...						
☐ 4	<u>Escudo de fuego</u>	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.						
☐ 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, siad 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.						
☐ 5	<u>Agotamiento</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Un zarcillo de oscuridad se extiende desde ti, 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>Atadura planar</u>	Abjuración	1 hora	24 horas	60 pies	V, S, M
Vinculas a tu servicio a un celestial, un elemental, una fata o un infernal, que debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento del conjuro. Debe superar una TS de Carisma o quedar ligado para servirte y seguir tus órdenes lo mejor que pueda. La duración aumenta según el nivel de conjuro.						
☐ 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>Poseer monstruo</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	Concentración 8 horas	Toque	V, S, M
Intenta tomar el control de un cuerpo monstruoso, canalizando tu alma dentro del mismo. Cuando terminas de lanzar el conjuro, elige a una criatura dentro del rango. Deberás realizar una prueba de habilidad lanzando 1d20 y sumando al resultado tu modificador de ataques de conjuro. La dificultad (C...						