



Alicia Maravilla

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida 1

CLASE Y NIVEL

Enano

ESPECIE

El Renacido

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Silver Robin

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+2

14

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☒ Arcanos +4
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +4
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación +2
- ☐ Intimidar +2
- ☒ Investigación +4
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +3
- ☒ Perspicacia +5
- ☐ Persuasión +2
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD  
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 18

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

NOMBRE

Arco corto  
Daga

BONIF.

+1  
+3

DAÑO/TIPO

1d6 +1 perforante  
1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Ropas de bruja CA 11  
- Kit de herborista  
- Paquete de explorador  
7 chelines.  
Tetera, Bolsa de componentes

EQUIPO

Intento parecer amable y optimista, pero termino siendo espeluznante.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Venganza. Alguien me mató, y ahora morirá a mis manos.

IDEALES

Tengo algo rescatado del lugar donde vivía cuando estaba vivo.

VÍNCULOS

Solo me siento vivo cuando hago algo malo. Muy malo.

DEFECTOS

Druida Nivel 1:

Rasgos personalizados:

- Edad
- Tamaño
- Visión en la oscuridad
- Degeneración física
- No muerto
- Lanzamiento de hechizos
- Enfoque Místico: Bruja

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo  
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Hacha de batalla, Hacha de mano, Hónda, Hoz, Jabalina, Kit de herborista, Lanza, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

Ambriano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Analogía de Alicia en el País de las Maravillas.  
Siendo Alicia una niña que se perdió en Davokar.  
Murió allí no sin antes aprender la mística del gran bosque.

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los no muertos son exclusivamente de origen humano. Pueden haber fallecido a casi cualquier edad después de alcanzar la edad adulta. Si logran mantenerse (véase más abajo), pueden vivir durante siglos.
- ▶ **Tamaño:** Los no muertos son de estirpe humana y, por lo tanto, varían mucho en altura y complexión, desde apenas 1,5 metros hasta más de 1,8 metros. Independientemente de tu posición en ese rango, tu tamaño es Mediano y tienes un Dado de Golpe de 8. En el primer nivel tienes 8 puntos de golpe más tu modificado.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Criatura de la Corrupción y la muerte, posees una visión superior en condiciones de oscuridad y penumbra. Puedes ver con poca luz a una distancia de hasta 18 metros como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera poca luz. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.
- ▶ **Degeneración física:** Los no muertos no tienen alma, y cualquier Corrupción que acumulen causa degeneración física de su cuerpo.
- ▶ **No muerto:** No duermes, no puedes comer alimentos normales, no necesitas respirar (excepto para hablar).
- ▶ **Lanzamiento de hechizos:** Eres un portador de poder arcano, capaz de recurrir a poderes invisibles para doblar el mundo a tu voluntad. Sin embargo, tales cambios tienen un precio, y los místicos se enfrentan a la constante amenaza de la Corrupción, que puede arruinar su cuerpo y su alma.
- ▶ **Enfoque Místico: Bruja:** Tu hogar es la naturaleza salvaje; equilibrar tus propias necesidades con las de la naturaleza es tu vocación. Como bruja, tienes una fuerte conexión con la tierra misma y puedes sumar sus poderes primigenios a tu fuerza interior.

Alicia Maravilla

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

| PREP NIVEL                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | NOMBRE                      | ESCUELA       | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN               | ALCANCE  | COMPS   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---------------|--------------------|------------------------|----------|---------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Truco Descarga sobrenatural | 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 Ilusión menor         | Ilusión       | 1 acción           | 1 minuto               | 30 pies  | S, M    |
| Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar 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.                                                                       |                             |               |                    |                        |          |         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 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/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.                                      |                             |               |                    |                        |          |         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Truco Rociada venenosa      | Conjuración   | 1 acción           | Instantáneo            | 10 pies  | V, S    |
| Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).                                                                                                   |                             |               |                    |                        |          |         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 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 PG 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 Reprensión infernal       | Evocación     | 1 reacción         | Instantáneo            | 60 pies  | V, S    |
| Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.                      |                             |               |                    |                        |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 Imagen múltiple           | Ilusión       | 1 acción           | 1 minuto               | Personal | V, S    |
| 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. |                             |               |                    |                        |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 Invisibilidad             | Ilusión       | 1 acción           | Concentración 1 hora   | Toque    | V, S, M |
| 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.                                                                   |                             |               |                    |                        |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2 Rayo debilitador          | Nigromancia   | 1 acción           | Concentración 1 minuto | 60 pies  | V, S    |
| Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo sólo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza. Al final de cada turno, el objetivo hace una TS de Constitución. Si la supera, el conjuro termina.    |                             |               |                    |                        |          |         |
| <input type="checkbox"/>                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 3 Vínculo de Sangre         | Encantamiento | 1 acción           | 1 hora                 | Toque    | V, S, M |
| Gasta 3 dados de golpe, el objetivo gana un número de PG temporales equivalentes. Por la duración del conjuro, puedes comunicarte telepáticamente con la criatura, saber su distancia y dirección en todo momento y puedes tener a esta como objetivo de conjuros con distancia de "Toque" o "Personal".     |                             |               |                    |                        |          |         |