

Brujo 7, Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

Malvaran

JUGADOR

Alto elfo

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

35,580

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +4
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +6
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +3
- ☒ Historia +5
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☒ Investigación +5
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☒ Naturaleza +5
- ☒ Percepción +4
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 75

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada Dragon	+5	1d12+4 +4 cortant..
wand of arroganc..	+9	1d8 +3 Contunden..
Bomba	+3	2d20
Curacion Mayor	+3	1d20 +20
Restauracion de ..	+3	2d20

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
- Escudo CA 2
- Libro de las sombras
- Anillo con interrumpir
- Anillo inteligencia / inframundo
- Capa de viento
- Naípe de demonio
- Anillo de caramelo
- Poción de restauración de energía
- Almas: 8

Chispa de inspiración:

1

PERGAMINOS:

Se usaron todos los pergaminos, y una bomba raton

EQUIPO

Cautela. Malvaran es muy precavido y siempre piensa en las posibles consecuencias de sus acciones, lo que lo lleva a ser un personaje cauteloso y observador.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Sabiduría. Malvaran tiene una gran fascinación por la magia y el conocimiento oculto, por lo que su ideal podría ser la búsqueda constante de sabiduría y conocimiento.

IDEALES

Con su demonio patron. Aunque su pacto infernal puede ser considerado una maldición, Malvaran ha establecido un vínculo con su demonio patron que lo ha dotado de habilidades sobrenaturales y conocimientos oscuros que lo hacen más poderoso.

VÍNCULOS

Egoísmo. Malvaran es un personaje egoísta por naturaleza y generalmente actúa en su propio interés, lo que podría ser considerado como un defecto de su personalidad.

DEFECTOS

Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Brujo Nivel 7:

- Don de los Siempre Vivos
- Forma del Terror
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Mente Sobrenatural
- Ojos del guardián de las runas
- Pacto de la cadena
- Servidumbre Eterna
- Toque Sepulcral

Guerrero Nivel 1:

- Defensa
- Tomar aliento

Dotes:

- Iniciado en Combate

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Arco corto, Arco largo, Ballesta ligera, Cuero tachonado, Daga, Espada corta, Espada larga, Media armadura

Idiomas:

Común, Élfico, Infracomún

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Malvaran Canon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Malvaran es un elfo alto esbelto con pelo negro y ojos de un ligero tono dorado. Sus orejas son las típicas orejas puntiagudas de un elfo y tiene una barba de candado bien cuidada. Se viste con elegancia y su estilo es una combinación de clasicismo y modernidad. Su apariencia refleja su personalidad segura y confiada en sí mismo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Malvaran nació en una familia noble y desde joven sintió una gran fascinación por la magia y el conocimiento oculto. Su afán por adquirir poder lo llevó a estudiar en secreto los textos prohibidos de la biblioteca familiar, hasta que un día encontró un libro antiguo que contenía el ritual para hacer un pacto con un ser infernal.

Sin pensarlo dos veces, Malvaran llevó a cabo el ritual y estableció contacto con un demonio mayor, quien le ofreció un pacto a cambio de la vida de sus seres queridos. La tentación de poder y conocimiento fue demasiado grande para Malvaran y aceptó el pacto. El demonio le otorgó habilidades sobrenaturales y conocimientos oscuros que lo convirtieron en un brujo, llenando a Malvaran con la sensación de poder que tanto había deseado.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** 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.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es inteligencia.

► **Idioma adicional:** Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.

► **Iniciado en Combate:** Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo de combate particular. Como resultado, aprendes una opción de Estilo de Combate de tu elección de la clase guerrero. Si ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente. Cuando alcanzas un nivel que otorga el rasgo Mejora de Car...

► **Don de los Siempre Vivos:** Cuando recuperes puntos de golpe y tu familiar esté a 100 pies o menos de ti, trata el resultado de cualquier dado tirado para determinar los puntos de golpe que recuperas como si hubiera obtenido el máximo resultado.

► **Forma del Terror:** Manifiestas un aspecto del terrorífico poder de tu patrón. Como acción adicional, puedes transformarte durante 1 minuto. Mientras estés transformado, obtienes los siguientes beneficios: obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a $1d10 +$ tu nivel de brujo. Una vez durante cada un...

► **Lista de Conjuros Ampliada:** El No-Muerto te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Perdición, Falsa vida. Nivel 2: Sordera / Ceguera, Fuerza fantasma. Nivel 3: Hablar con los muertos, Corcel fa...

► **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.

► **Mente Sobrenatural:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que realices para mantener la concentración en un conjuro.

► **Ojos del guardián de las runas:** Puedes leer todo tipo de escritura.

► **Pacto de la cadena:** Aprendes el conjuro Encontrar familiar, que puedes lanzar como un ritual. Este conjuro no cuenta como conjuro conocido. Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, duende, pseudodragón o quasit. Adem...

► **Servidumbre Eterna:** Puedes lanzar animar a los muertos sin gastar un espacio de conjuro. Una vez lo lances, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► **Toque Sepulcral:** Los poderes de tu patrón ejercen un profundo efecto sobre tu cuerpo y tu magia. No necesitas comer, beber ni respirar. Además, una vez durante cada uno de tus turnos, cuando impactes con una tirada de ataque a una criatura y realices la tirada de daño contra ella, puedes sustituir el tipo de dañ...

► **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de $+1$ a tu CA.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d10 +$ tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Muro de piedra</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
Creas una pared no mágica de piedra sólida en un punto que elijas. Tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 paneles contiguos cuadrados de 10 pies (o paneles de 10x20 pies con 3 pulgadas de grosor). Puedes darle forma al muro. Si mantienes la concentración, se vuelve permanente.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJURO	TRUCOS
			2 OO		8 CONOCIDOS	3 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Mano de mago</u>	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 <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esqueletrica 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 empiere tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brazos de Hadar</u>	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 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	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 <u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Fuerza fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Si el objetivo falla una TS de Inteligencia, creas una ilusión en su mente de tamaño menor de un cubo de 10 pies. La ilusión incluye sonido, temperatura y otros estímulos. El objetivo racionaliza cualquier respuesta ilógica del trato con la fantasmagoría e incluso puede recibir daño (1d6 por turno).						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	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 <u>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 1d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Corcel fantasma</u>	Ilusión	1 minuto (ritual)	1 hora	30 pies	V, S
Invocas una criatura cuasimaterial grande, similar a un caballo, de aspecto a tu elección y lista para montar. Tú o quien tú elijas podéis montar la criatura, que se comporta como un caballo de monta, pero tiene velocidad de 100 pies y puede viajar a 10 millas por hora. Termina si recibe daño.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar engendro de las sombras</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu de las sombras que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu sombrío (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige una emoción furia, desesperación o terror. La criatura se parecerá a un ser bípedo defor...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar muerto viviente</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Invocas un espíritu muerto viviente que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu no-muerto (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige la forma de la criatura: fantasmal, pútrida o esqueletrica. El espíritu se parecerá a u...						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Levantar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

TRUCOS

2

00

8

CONOCIDOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>guardia contra la muerte</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						