



Häkan Drajerere

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 8

CLASE Y NIVEL

Estudioso de los peregrino. Dave_Plata

TRASFONDO

JUGADOR

Draconido

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+5

20

- Fuerza +3
- Destreza +3
- Constitución +3
- Inteligencia +2
- Sabiduría +5
- Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +2
- Atletismo +3
- Engañar +8
- Historia +2
- Interpretación +5
- Intimidar +8
- Investigación +5
- Juego de Manos +3
- Medicina +2
- Naturaleza +2
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +5
- Religión +5
- Sigilo +3
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 67

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+6	1d4 +3 perforante
Lanza de Xion	+7	D6/D8 +4 Mágico, ..
Varita de mago d..	+6	

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Foco Arcano - colgante con cristal
- Varita de mago de guerra
- Brazal con retazo de estrella nivel 1 (x2)
- Vademecum de Chraunus
- Palabras de Yaredon
- Capa de desplazamiento CA
- Presea de salud
- Mochila con cuerda, equipo escalada/interna de seguridad, pedernal, botellas vacías, pergaminos, tinta, pluma, arena. Cofre de oro y marfil.

EQUIPO

Los Peregrinos y su legado es un tema trascendental para todos. Aquellos que no se los toman en serio son unos patanes descerebrados.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Divinidad. El conocimiento llevó a los Peregrinos a un nivel de existencia más cercano a los dioses que a los mortales; debo aprender de ello (neutral). Paz. Los artefactos de los Peregrinos son capaces de abastecer ciudades enteras; con ellos la guerra por los recursos quedaría en el pasado (bueno).

IDEALES

Mi antiguo maestro se internó en vjira buscando una antigua ciudad de los Peregrinos y nunca he vuelto a saber de él.

VÍNCULOS

Cuando hay un posible descubrimiento cerca, mis compañeros pasan a un ser una pérdida asumible.

DEFECTOS

Draconido:

- Arma de aliento
- Resistencia al daño

Brujo Nivel 8:

- Don del pacto
- Explosión de agonía
- Filo sediento
- Fuente de conocimiento
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Mejora de característica
- Pacto de la hoja
- Umbral a otros planos
- Visión del diablo
- Visión sobrenatural

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas

Idiomas:

dragón, común, peregrino

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Håkan fue junto a Zlatan un superviviente de una caravana que fue asaltada por bandidos, un Monje ermitaño los encontró escondidos y lo crió en un remoto monasterio en las montañas, ahí fue instruido por Alastar en la historia de los Peregrinos y aprendió las maravillas que estos crearon, a partir de ahí tomó la decisión de aprender todo cuanto pudiera de los peregrinos para recrear su tecnología y que haya recursos suficientes como para que nadie tenga que robar o matar por ellos, evitando así que otros sufran la tragedia por la que él pasó.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Arma de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...
- ▶ **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- ▶ **Don del pacto:** En el nivel 3, tu patrón te otorga un don por tu leal servicio. Consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección.
- ▶ **Explosión de agonía:** Requisito: truco Explosión sobrenatural Cuando lances Explosión sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ **Flo sediento:** Requisito: nivel 5, rasgo Pacto de hoja Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Fuente de conocimiento:** En el nivel 1 obtienes la capacidad de comprender y emplear el idioma de los Peregrinos, tanto de forma escrita como oral. Siempre que sea necesario puedes hablar mentalmente con el Peregrino al que estás ligado y tratar de obtener información y conocimiento de él. Cada vez que accedas a él mentalmente...
- ▶ **Lista de conjuros ampliada:** El Peregrino 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: Falsa vida, Nube brumosa Nivel 2: Visión en la oscuridad, Detectar pensamientos Nivel 3: Hablar con los muertos...
- ▶ **Magia del pacto:** Tu investigación arcana y la magia que te otorga tu patrón te han dado la capacidad de lanzar conjuros.
- ▶ **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.
- ▶ **Pacto de la hoja:** Puedes usar tu acción para crear un arma de pacto en tu mano libre. Puedes elegir la forma que adopta esta arma cuerpo a cuerpo cada vez que la creas y tienes competencia con ella mientras la empuñas. Esta arma se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques ...
- ▶ **Umbral a otros planos:** En el nivel 6 obtienes el conocimiento necesario para acceder brevemente a los dos planos de existencia más cercanos a este, las dimensiones oscura y luminosa. Como acción, puedes abrir una leve brecha a uno de estos dos planos y dejar que la energía que los puebla se proyecte en este. Si optas p...
- ▶ **Visión del diablo:** Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.
- ▶ **Visión sobrenatural:** Puedes lanzar Detectar magia a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Hákan Drajere

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

2
OO

NIVEL 5

CONJUROS

9

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Explosión 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 del 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>Prestidigitación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Comprensión idiomática</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>Protección contra el mal y el bien</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, fatas, 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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Represión infernal</u>	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 <u>Imagen reflejada</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>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contraconjuro</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						
<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"/>	4 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						