

Prob.	Etiqueta	Inexperto (+0.0)	Iniciado (+3.5)	Competente (+7.0)	Experto (+14.0)	Maestro (+23.0)	HÁ@roe (+33.0)
0.9	Trivial	5	9	12	18	26	36
0.8	Muy fÁcil	8	11	14	21	29	39
0.7	FÁcil	9	13	16	23	32	41
0.6	Moderado	11	14	18	25	34	43
0.5	EstÁndar	12	16	19	26	35	46
0.4	Exigente	14	17	21	28	37	48
0.3	DifÁcil	15	19	23	30	40	50
0.2	Muy difÁcil	18	22	25	33	42	53
0.1	Casi imposible	22	26	30	37	47	57

Adv = 3.5 = 1d6

1	1	1
2	2	2
3	1d6	3
4	1d6+1	4
5	1d8+1	1d6+2
6	1d10+1	1d6+3
7	2d6	2d6
8	2d6+1	2d6+1
9	2d8	2d8
10	2d8+1	3d6
11	2d10	3d6+1
12	2d10+1	3d6+2
13	3d8	3d8
14	4d6	4d6
15	3d10	4d6+1



Orianna Tejedora de Raíces
Tiefling
Druída 11

Destino (PD)

Vitalidad (V)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Cordura (C)

-4

-3

-2

-1

0

+1

+2

+3

+4



+1



+1



+2



+1



+3



+1

Principales

Modif.

Uso

Conjurar

- Rozas la tierra con la palma de tu mano y la dejas mancharse: de ese contacto brota la savia de la magia natural.
- Murmuras un canto áspero aprendido en los claros antiguos, palabras que no son humanas sino ecos de hojas y viento.
- Clavas tu mirada en el objetivo, y la cicatriz en tu mano palpita; la energía surge como una exhalación de ira contenida.
- Soplas aire frío entre los labios, como si exhalaras parte del bosque mismo; la magia responde con la crudeza de lo salvaje.
- No haces gestos estudiados: simplemente dejas que la naturaleza fluya a través de ti, como tormenta que nadie puede contener.

+2d6
(+7)

∞

Combate Cuerpo a cuerpo

- Conocimiento básico del combate con armas.

+3

∞

Esquiva

- Tu armadura de cuero se pliega contigo, ligera, permitiendo que ruedes o te apartes antes de que el golpe te encuentre.
- Los Brazales de la Promesa Verde, firmes como escamas dracónicas, desvían el filo que logra alcanzarte, protegiendo los puntos más frágiles.
- Tus reflejos son instintivos: como rama que se dobla con el viento, esquivas el ataque sin esfuerzo aparente.

+3

∞

Secundarios

Modif.

Uso

Mantener la concentración

- Tu cuerpo fornido y tu capacidad pulmonar te permiten resistir el temblor de los músculos y seguir canalizando la magia sin romper el flujo.
- Los golpes duelen, pero no te distraen: estás acostumbrada a invocar conjuros en medio de la batalla, entre el ruido del acero y el rugido de las bestias.

+2d8
(+9)

∞

Resistencia al fuego (Tiefling)

+2d6
(+7)

∞

Resistencia al veneno (Brazales de la Promesa Verde)

+2d6
(+7)

∞

Resistencia mejorada (Brazales de la Promesa Verde)

- Brazales de la Promesa Verde. Cuando el efecto se activa Orianna siente fuerzas renovadas durante 1 minuto (aspecto temporal +1d6).

-

☐
Día

Detectar a Elyz (Vara de la Crisálida Abisal)

- Vara de la Crisálida Abisal. Una vez al día se puede establecer un enlace con Elyz que da información relevante sobre ella.

-

☐
Día

Anillo de protección

- Te protege y te inspira para superar cualquier adversidad o peligro.

+1

∞

Comunicación telepática (Collar de Perlas)

- La perla de la Telepatía permite a su portador abrir un canal de comunicación telepático. El portador debe tener línea de visión con el objetivo y estar a menos de 40 metros.

-

∞

Personalidad

Modif.

Uso

Carácter

- Impulsiva. Vengativa. Iracunda.

+/- 1d6

∞

Lemas

- Muerte a los drows.

+/- 2d6

∞

Objetivos

- Recuperar a Elyz.

+/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas que la naturaleza no miente: el viento, la tierra y las raíces no se dejan dominar, y tú aprendes de ellas a resistir. Siéntes otra vez el peso de la traición, y recuerdas que ya aprendiste a no dejar que nadie juegue con tu voluntad. Tu dolor no te debilita: lo conviertes en armadura invisible, un muro que ningún hechizo logra atravesar. Tu conexión con la vida salvaje te recuerda que eres parte de un ciclo mayor: ningún engaño puede quebrar lo que está arraigado en lo profundo. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Lucidez (Salvaciones de Inteligencia) <ul style="list-style-type: none"> Tu mente recuerda fórmulas druídas y cánticos antiguos: al aferrarte a ellos, apartas la niebla que intenta confundir tu pensamiento. Has aprendido a observar patrones en la naturaleza —el giro de las estrellas, el fluir del agua—: ahora aplicas esa misma claridad para resistir la manipulación mental. Tu intelecto, más agudo de lo que aparentas no deja que nada quiebres la coherencia de tus pensamientos. 	+1d6 +1 (+5)	∞
Supervivencia en Naturaleza <ul style="list-style-type: none"> Lees en la tierra como otros leen en un libro: una rama rota, una huella leve, el olor de la lluvia basta para guiarte. El hambre, el frío y la soledad ya los has sentido: por eso no te asustan, pues aprendiste a dominarlos en lugar de temerlos. Siéntes el pulso de la naturaleza en tu piel: ella misma te susurra cómo sobrevivir cuando todo parece perdido. Intuición intrínseca. 	+3d6 +1 (+11)	∞
Conocimientos sobre Naturaleza <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas los viejos cánticos druídicos que enumeraban hierbas y estrellas. Has visto cómo las estaciones marcan la vida: tu memoria sabe leer en un brote o en una semilla el destino del mundo. La piel de los animales, el trazo de sus garras, incluso el olor de su guarida: todo es un lenguaje que entiendes sin esfuerzo. Tu intelecto despierto une lo que ves con lo que sabes: identificas patrones en la naturaleza como si fueran runas antiguas desplegadas ante ti. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Trato con animales <ul style="list-style-type: none"> Respiras hondo, igualando el ritmo del animal, y tu calma se transmite como un lenguaje que no requiere palabras. Has visto cómo las estaciones salvajes: sabes qué gesto inspira confianza y cuál provoca temor. Siéntes el pulso primitivo en su mirada: no lo juzgas, lo aceptas, y por eso la bestia también te acepta a ti. Tu vínculo con la naturaleza no es dócil, sino auténtico: reconoces el miedo, la agresión y la necesidad, y respondes en el mismo idioma. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Conocimiento Arcano <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas símbolos y runas que otros ignoran, vestigios de los secretos que aprendiste en tu círculo druídico. Tu mente enlaza lo natural con lo arcano: sabes que la magia no es distinta de la savia, el viento o el fuego. Tu intelecto, afinado por años de práctica druídica, sabe descifrar lo que es ilusión, lo que es rito y lo que es poder verdadero. 	+1d8 +1 (+5)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> Tus sentidos se afinan en el silencio del bosque: el crujido de una rama rota no te pasa inadvertido. Tus ojos no descansan nunca: siempre observan, siempre desconfían, incluso en compañía. Siéntes la presencia de lo oculto como si fuera una punzada en la nuca: tu instinto te avisa antes que la vista. 	+3	∞
Medicina <ul style="list-style-type: none"> Tus manos recuerdan la textura de la corteza y de las hierbas que sanan: cada cicatriz que cerraste te enseñó algo nuevo. Has visto demasiada sangre derramada: sabes cómo detenerla, aunque sea con un trozo de tela y tus propios dedos. No sanas con ternura, sino con eficacia: lo importante no es que duela, sino que funcione. 	+3	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos han visto demasiadas mentiras: reconoces la máscara porque tú mismo aprendiste a llevar una. El temblor de una mano, la vacilación de una palabra: para ti son gritos de verdad disfrazada. No crees en lo que la gente dice, sino en lo que el cuerpo traiciona sin querer. 	+3	∞
Forma salvaje <ul style="list-style-type: none"> Puede convertirse en cualquier animal que haya visto. Gracias a su círculo de la luna puede hacerlo mucho más rápido de lo habitual (2 segundos) Puede convertirse en un elemental. Puedes gastar un espacio de conjuro para recuperar algo de vitalidad de la forma salvaje. 	—	☐☐ Corto
Forma de la araña <ul style="list-style-type: none"> Orianna se transforma en una araña gigante que tiene mucha más fuerza y constitución Puede tejer una tela de araña para lanzar o apresar a sus adversarios. Sus ataques con la mandíbula tienen un poder venenoso. Es sigilosa, puede trepar paredes y sentir el movimiento de otras criaturas. Puede rociar veneno a 3 metros de distancia. Percebes el entorno no con los ojos, sino con el eco invisible de cada vibración, latido y susurro del aire. 	+2d6 (+7)	☐ Corto
Confección de venenos <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos avanzados sobre venenos y sus efectos. Conocimientos expertos en las materias primas naturales para la elaboración de venenos. 	+2d6 (+7)	∞
Trabajo del cuero <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos para reparar y parchear piezas de cuero. 	+1d6 (+3)	∞
Confección de Pociones <ul style="list-style-type: none"> Competencia en el kit de herboristería. Conocimientos sobre plantas y otras materias naturales útiles. Conocimientos sobre magia avanzados. 	+2d6 (+7)	∞
Visión en la Oscuridad <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos se adaptan a las tinieblas, distinguiendo formas y contornos donde otros solo verían vacío. En la penumbra, todo se revela en matices de gris, hasta una distancia de 20 metros. 	—	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Druídico. Infernal. 	—	∞

Trucos	Modif.	Rango
Crear hoguera <ul style="list-style-type: none"> Invocas una hoguera mágica que arde en un cubo de 1,5 m. Cualquier criatura en su espacio debe esquivar o arder en llamas. Prende objetos inflamables desprotegidos. 	±1d8 ±2 (+6)	
Producir Llama <ul style="list-style-type: none"> Una llama danzante surge en tu mano, iluminando con claridad un radio de 3 m y penumbra hasta 6 m. No quema tu piel ni tus ropas. Puedes arrojarla contra un enemigo a 9 m, extinguiéndose al impactar.. 	±1d8 ±2 (+6)	10 metros
Resistencia <ul style="list-style-type: none"> Al posar tu mano sobre un aliado, lo envuelves en un manto invisible de firmeza. Durante un breve lapso, la criatura se siente guiada por una fuerza sutil que la ayuda a resistir peligros y superar la adversidad. 	–	Tocar
Taumaturgia <ul style="list-style-type: none"> Un susurro de poder infernal altera la realidad a tu alrededor en un radio de 9 m. Tu voz truena como un heraldo divino, las llamas bailan y cambian de color, el suelo tiembla, se oyen presagios en el aire, ventanas se azotan solas y tus ojos se tornan inquietantes. Durante un minuto, el mundo mismo parece doblegarse a tu presencia. 	–	10 metros
Estallido de Trueno <ul style="list-style-type: none"> Un estruendo ensordecedor estalla a tu alrededor en un radio de 1,5 m. El aire vibra con la violencia del trueno, sacudiendo a todo aquel que se encuentre cerca, mientras el estrépito retumba hasta más de 30 m de distancia. 	±1d6 ±1 (+4)	Tocar
Conjuros Básicos		Rango
Absorber Elementos <ul style="list-style-type: none"> Al recibir el impacto de un rayo, la mordida del hielo o el ardor de una llama, canalizas la energía en tu interior en lugar de dejar que te destruya. La fuerza elemental se atenúa al golpear tu cuerpo y queda atrapada en tu aura, lista para ser devuelta en tu próximo golpe. 	±1d6 (+3)	Personal
Curar heridas <ul style="list-style-type: none"> Posas tus manos sobre la criatura y de ellas fluye una calidez luminosa. La carne se cierra, la sangre deja de brotar y el dolor se disuelve, como si la vida misma respondiera a tu llamado. Los muertos vivientes y las construcciones inanimadas, sin embargo, permanecen indiferentes a este don vital. 	±2d8 ±3 (+8)	Tocar
Palabra Sanadora <ul style="list-style-type: none"> Pronuncias una palabra cargada de poder vital, y la criatura elegida a tu vista siente cómo la energía sanadora recorre su cuerpo. El dolor se atenúa, la respiración se serena y la esperanza regresa. Ni los muertos vivientes ni las máquinas sin alma responden a este susurro de vida. 	±2d6 (+7)	20 metros
Ola Atronadora <ul style="list-style-type: none"> Desde tu propio cuerpo estalla una onda de choque en un cubo de 4,5 m, barriendo con violencia a quienes te rodean. Criaturas y objetos son arrojados hacia atrás, mientras un estruendo de trueno resuena a más de 90 m de distancia, como si el ciclo mismo hubiera caído sobre la tierra. 	±1d8 ±2 (+6)	Tocar
Espíritu Sanador <ul style="list-style-type: none"> Invocas a un espíritu etéreo que ocupa un espacio de 1,5 m, brillando suavemente con energía vital. Mientras permanezca, quienes estén en su fulgor sienten cómo sus heridas se cierran y la vitalidad retorna. Con un gesto, puedes moverlo hasta 9 m, guiando su luz allí donde más se necesite. El conjuro dura 1 minuto. 	±1d6 ±3 (+6)	20 metros
Oscuridad (Concentración 10 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Desde el punto que eliges brota una esfera de tinieblas mágicas de 4 m de radio, expandiéndose incluso tras las esquinas. La luz común no puede atravesar este velo. Si nace de un objeto, la sombra lo sigue allí donde se mueva, y basta cubrirlo con algo opaco para sofocar la negrura. La oscuridad devora toda luz mágica de conjuros menores que la suya. 	–	20 metros
Reprensión Infernal <ul style="list-style-type: none"> Al recibir daño, señalas al agresor y, en un radio de 18 m, las llamas del averno lo envuelven súbitamente. El fuego ardiente lo castiga como un eco vengativo, dejando tras de sí un resplandor demoníaco que dura apenas un instante. 	±1d10 ±3 (+8)	20 metros
Detectar Trampas <ul style="list-style-type: none"> Tu mirada se impregna de presagio. Percibes la huella de peligros colocados con intención: runas ocultas, fosos preparados, mecanismos insidiosos. No distingues su ubicación exacta, pero sí la naturaleza del riesgo que acecha en tu camino. 	–	40 metros
Rayo Lunar (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Un haz plateado desciende desde el cielo, formando un cilindro de 1,5 m de radio. La penumbra fantasmal baña el área, envolviendo a las criaturas en llamas etéreas que arden con pureza lunar. Los cambiaformas se retuercen bajo su fulgor, revelando su verdadera forma. Con un gesto, puedes desplazar la columna de luz hasta 20 m. 	±1d10 (+5)	20 metros

Conjuros Avanzados <div>□□□□□</div>		Modif.	Rango
Llamada a la tormenta (Concentración 10 minuto)			
<ul style="list-style-type: none"> Sobre tí se forma una tormenta circular de 18 m de radio, un techo de nubes negras cargadas de furia. Desde ese manto descienden rayos que castigan con violencia un punto elegido, envolviendo a quienes lo rodean en fulgor eléctrico. Cada nuevo latido de la tormenta te permite convocar otro relámpago, como si el cielo mismo respondiera a tu llamado. (Es mas poderoso si ya hay tormenta cuando lo conjuras +1d10). 		+2d10 (+11)	40 metros
Conjurar Animales (Concentración 1 hora)			
<ul style="list-style-type: none"> Invocas espíritus féricos que adoptan forma de bestias y aparecen en espacios libres a tu vista dentro de 18 m. Pueden manifestarse como un único compañero majestuoso o como una manada que acude en tu auxilio. Estas criaturas son aliadas tuyas y obedecen tus órdenes, luchando a tu lado hasta desvanecerse al caer o al terminar la magia. 		—	20 metros
Disipar Magia			
<ul style="list-style-type: none"> Señalas a una criatura, un objeto o un fenómeno arcano en un radio de 40 m, y con tu voluntad rompes el tejido de la hechicería. Encantamientos se deshacen, ilusiones se desvanecen y conjuros se disipan como humo arrastrado por el viento. 		—	40 metros
Muro de Fuego (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none"> Haces brotar una muralla llameante sobre una superficie sólida. Puede alzarse como una pared recta de hasta 18 m de largo, 6 m de alto y apenas 30 cm de grosor, o cerrarse en un anillo de hasta 6 m de diámetro. Su resplandor es opaco y arde con furia implacable. El lado ardiente, elegido por tí, abrasa a quienes se acerquen demasiado o se atreven a atravesarlo, mientras el otro lado permanece inofensivo. 		+2d8 +2 (+11)	40 metros
Esfera de Agua (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none"> Conjuras una esfera líquida de 1,5 m de radio que flota a tu vista hasta a 3 m del suelo. Las criaturas atrapadas en su interior son envueltas por el agua y arrastradas en suspensión. La esfera puede desplazarse hasta 9 m con tu voluntad, llevándose consigo a quienes haya atrapado. Al desvanecerse, cae al suelo en un torrente de agua. 		—	40 metros
Conjuros Expertos <div>□□</div>			Rango
Restauración Mayor			
<i>Polvo de diamante por un valor de 100 gp.</i> <ul style="list-style-type: none"> Infundes a una criatura con la energía pura de la vida, deshaciendo los efectos que la consumen. El agotamiento se disipa, las maldiciones se rompen, la piedra vuelve a ser carne y las cadenas invisibles de la magia oscura se quiebran. La chispa vital de tu aliado se reaviva, liberándolo de cargas que parecían inquebrantables. 		+2d10 (+11)	Tocar
Curar heridas en Masa			
<ul style="list-style-type: none"> Una ola de energía vital se expande como un pulso luminoso. hasta seis criaturas en una esfera de 9 m de radio son alcanzadas por esta fuerza sanadora: la respiración se les alivia, la sangre se aquieta y la vida regresa a sus cuerpos fatigados. 		+3d8 +3 (+16)	20 metros

Notas / Equipación



Alistar Aegis Belmont

humano

Paladín de Devoción II

Destino (PD)

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Vitalidad (V)

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Cordura (C)

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



Principales

Modif.

Uso

Combate Cuerpo a cuerpo

- Tu experiencia en el arte de la guerra se refleja en cada movimiento: conoces el peso de las armas, el ritmo de la guardia y el momento exacto en que un golpe debe caer. Tu espada no es solo acero, sino la prolongación de tu fe; cuando pronuncias el juramento y desatas el Castigo Divino, el filo arde con luz implacable, convirtiendo cada estocada en sentencia. No luchas únicamente con pericia marcial: luchas con la convicción de que la justicia de Tyr se encarna en tus manos.

+3d8
(+13)

∞

Lanzamiento de armas arrojadizas

- Tu brazo ha sido templado por años de disciplina militar. No desperdicias fuerza ni movimiento: tu entrenamiento convierte el lanzamiento en un acto de precisión marcial, donde el arma vuela recta y mortal hasta alcanzar a su blanco. Allí donde no llega tu espada, tu brazo extiende el juicio de Tyr.

+1d10 +1
(+6)

∞

Conjurar

- Entrelazas tus dedos en el aire y trazas el símbolo de Tyr, dejando que la energía celestial se derrame en tu voz como un canto solemne.
- Cierras los ojos y elevas una plegaria breve; la luz responde de inmediato, manifestándose en un destello que obedece tu fe.
- Golpeas tu escudo con el puño, invocando la justicia de Tyr: el eco metálico se convierte en canal de poder divino.
- Sientes el calor del símbolo heredado de tu padre en la palma, y lo levantas al cielo: la magia fluye como si siempre hubiera estado aguardando esa señal.
- Abres el alma a la claridad del orden: no recitas palabras, simplemente dejas que la fe se exprese en tí y la magia acude, inevitable.

+2d6 +1
(+8)

∞

Esquiva

- Tu armadura de placas, forjada con maestría, absorbe el impacto como si el acero fuera piel propia, desviando golpes que harían caer a cualquier otro.
- Alzas el Escudo Baliza de la Esquidad en el instante preciso: la embestida del enemigo choca contra su fulgor y se dispersa en chispas inofensivas.
- Tus pasos, firmes y calculados, siguen el patrón aprendido en incontables horas de combate: giras, basculas el peso y dejas que el ataque se estrelle contra nada.
- No es solo resistencia: es la unión de disciplina, fe y temple marcial, que convierte cada golpe dirigido hacia tí en una oportunidad frustrada.

+3d8
(+13)

∞

Secundarios

Modif.

Uso

Salud Divina

- La pureza de tu fe impregna tu cuerpo y lo protege de toda corrupción. Ninguna enfermedad natural o mágica puede arraigar en tí.

—

∞

Sentido Divino

- Tienes cierta intuición para detectar el mal y a criaturas y artefactos de planos malignos.

+1d6
(+3)

∞

Maestro en Armadura Pesada

- El acero no es una carga para tí, sino una segunda piel. Sientes cómo cada placa de tu armadura se mueve al compás de tu fuerza entrenada, convirtiendo los golpes enemigos en ecos vacíos contra el metal.

+1

Luz de la Justicia (*Espada Castigo Divino*)

- La espada iluminada con luz celestial hace daño radiante a las criaturas cuya procedencia es un plano maligno.

+1d6
(+3)

∞

Golpe del Veredicto (*Espada Castigo Divino*)

- La justicia inexorable de Tyr en un solo golpe. El arma resplandece con un fulgor radiante que hiere más allá de la carne y pesa sobre el alma del enemigo. Quien recibe el impacto puede quedar cegado por la luz del juicio, hasta que logre sobreponerse a la voluntad implacable del dios de la justicia.

+2d8
(+9)

□
Largo

Anillo de protección

- Te protege y te inspira para superar cualquier adversidad o peligro.

+1

∞

Personalidad

Modif.

Uso

Carácter

- Líder. Bondadoso. Compasivo. Precavido. Sacrificado.

+/- 1d6

∞

Lemas

- Justicia con misericordia.
- Ayudar siempre a los más necesitados.

+/- 2d6

∞

Objetivos

- Proteger el templo de Tyr.

+/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Integridad interior (Salvaciones de Carisma) <ul style="list-style-type: none"> • Sientes de nuevo las palabras pronunciadas ante Tyr, que sellaron tu destino. • El amuleto que le dio su padre arde como un recordatorio constante de quién es y de dónde viene. • Ante el intento de manipulación, fija los ojos en su adversario y deja que su sola presencia lo niegue. • Aunque el mundo tiemble, Alistar recuerda que su fuerza no proviene de las sombras, sino de la luz que eligió servir. 	+3d8 (+13)	∞
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> • Recuerda las interminables vigiliás y entrenamientos, donde aprendiste a no ceder al cansancio ni a la sugestión. • Las palabras de tus rezos cotidianos resuenan en tu mente como un bastión contra el caos. • Ante la confusión, te obligas a evaluar con calma, como si la balanza de Tyr estuviera siempre ante tí. 	+2d6 (+7)	∞
Atletismo <ul style="list-style-type: none"> • Sientes cómo la fuerza que has forjado con años de entrenamiento sostiene tu cuerpo. • Recuerdas las interminables marchas con armadura, que templaron tu resistencia más allá de lo humano. • Cuando tu cuerpo flaquea, tu juramento de paladín se convierte en el músculo que no se agota. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Persuasión <ul style="list-style-type: none"> • Tu mera presencia hace que los demás confíen más en él. • Tu voz resuena con la misma firmeza con que juraste ante Tyr • Un paladín de la orden de la balanza, cualquiera que tenga respeto por esta orden lo tendrá por tí. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> • Tu disciplina te mantiene alerta: incluso el más leve crujido se convierte en aviso antes del peligro. • Sientes la responsabilidad de proteger a los demás y tus sentidos se agudizan por deber, no por instinto. • Tus ojos, acostumbrados a juzgar la amenaza en la batalla, no se dejan engañar por distracciones. 	+3	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> • La verdad se revela en lo sutil: un temblor, una mirada esquiva. Sabes reconocerla por experiencia. • Tu fe te recuerda que la mentira es siempre sombra pasajera frente a la luz de la justicia. • Evalúas las palabras de los demás como si las pesaras en la balanza de Tyr: con calma, sin prisas, pero con certeza. 	+3	∞
Conocimientos en Religión <ul style="list-style-type: none"> • Recuerdas las lecciones recibidas de los jueces y clérigos, grabadas en tu mente como mandatos eternos. • La historia de tu fe, que aprendiste desde joven, se abre paso en tu memoria cada vez que necesitas claridad. 	+3	∞
Sentido Divino <ul style="list-style-type: none"> • Concentras tu espíritu y dejas que la luz divina fluya a través de tí. Durante unos instantes, percibes con claridad la huella invisible del bien y del mal: distingues lugares consagrados o profanados y sientes la presencia de celestiales, infernales o no-muertos en un radio de 20 m, siempre que no estén ocultos tras una cobertura completa. 	–	<div> <div>□□□□</div> <div>Largo</div> </div>
Imposición de Manos <ul style="list-style-type: none"> • Cuando posas tu mano sobre una criatura, canalizas la energía curativa de tu fe. Puedes cerrar heridas, aliviar el dolor, purificar enfermedades o expulsar venenos. Este poder no afecta a no-muertos ni a construcciones sin vida. Puedes usar de una carga en el mismo intervalo sumando su modificador múltiples veces. 	+2d6 +1 (+8)	<div> <div>□□□□</div> <div>Largo</div> </div>
Reprensión de lo Impío <ul style="list-style-type: none"> • Puedes pronunciar palabras de condena sagrada que hacen temblar a los seres corrompidos. Celestiales caídos, infernales y no-muertos sienten la fuerza de tu fe y se ven forzados a retroceder asustados por tu presencia consagrada. 	+2d6 +1 (+8)	<div> <div>□</div> <div>Corto</div> </div>
Arma Sagrada <ul style="list-style-type: none"> • Puedes imbuir tu arma con la luz de tu fe. El arma irradia un resplandor sagrado, disipa las tinieblas a tu alrededor y se convierte en un símbolo viviente de tu devoción. 	+4	
Reprensión de los Enemigos <ul style="list-style-type: none"> • Al alzar tu símbolo sagrado, tu voz retumba con la severidad de los cielos. Un destello de luz implacable se expande como una onda de juicio, alcanzando a tus adversarios a menos de 20 metros. Allí, a su alcance, sienten el peso de lo divino oprimiendo sus corazones: sus pasos se traban, sus rodillas vacilan, y muchos, dominados por el pavor, se ven obligados a huir de tu presencia. Los que carecen de fuerza de voluntad suficiente quedan clavados en el lugar, incapaces de sostener tu mirada 	+2d6 +1 (+8)	
Aura de protección <ul style="list-style-type: none"> • Tú y tus aliados cercanos, a menos de 3 m, sentís un impulso de valor y resistencia cuando debéis enfrentaros a los peligros. Mientras permanezcas consciente, tu espíritu inspira a quienes te rodean, guiándolos a superar la adversidad. 	+4	∞
Aura de Devoción <ul style="list-style-type: none"> • Un fulgor invisible, como un resplandor de fe que no necesita ojos para verse, se expande desde tu pecho en un radio de 3 metros. Bajo su amparo, los corazones se vuelven incorruptibles: ningún canto seductor, ningún hechizo de encantamiento logra quebrar la voluntad de tus aliados. 	–	∞
Aura de Coraje <ul style="list-style-type: none"> • A tres metros de tí, como un círculo invisible de certidumbre, tu sola presencia disipa la sombra del temor. Allí donde tu aura alcanza, ningún rugido demoníaco ni visión de pesadilla logra sembrar el miedo: tus aliados luchan con la convicción de que, mientras permanezcan a tu lado, nada podrá quebrantar su valor. 	–	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> • Celestial. Élfico. Enano 	–	∞

Trucos	Modif.	Rango
Gufa <ul style="list-style-type: none"> • Ponas tu mano sobre tu aliado y una brizna de poder divino lo envuelve como un susurro alentador. Esa bendición se manifiesta en claridad de mente y precisión en el gesto, inclinando el destino a su favor en la tarea inmediata. <i>(Aspecto temporal +2)</i> 	–	Tocar
Llama Sagrada <ul style="list-style-type: none"> • Alzas la mano y llamas celestiales descienden como un rayo puro, abrasando al enemigo con fuego radiante que quema la carne y el espíritu. 	+1d6 +1 (+4)	20 metros
Conjuros Básicos □□□□□	Modif.	Rango
Golpe Divino <ul style="list-style-type: none"> • Cada vez que tu arma impacta en el enemigo, puedes invocar el poder de tu fe y liberar una llamarada de energía radiante. <i>Contra los no muertos y los infernales, la luz de tu juramento arde aún más brillante.</i> 	+1d8 {+2} (+4 {+2})	Tocar
Protección contra el Bien y el Mal (Concentración 10 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • Imbuyes a una criatura con un velo sagrado que la resguarda durante unos minutos. Bajo tu toque, queda protegida contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no-muertos. Estas criaturas encuentran difícil herirla, y sus intentos de encantarla, aterrorizarla o poseerla se ven debilitados. <i>Aspecto temporal (+4).</i> 	–	Tocar
Escudo de Fe (Concentración 10 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Un fulgor resplandeciente envuelve a una criatura de tu. Durante unos 10 minutos, un campo luminoso y casi invisible se alza como barrera sagrada, desviando golpes y protegiendo al protegido con la firmeza de tu fe. <i>(Aspecto temporal +2).</i> 	–	20 metros
Mandato <ul style="list-style-type: none"> • Con una sola palabra cargada de autoridad divina, obligas a una criatura que puedas ver a obedecer tu voluntad. El objetivo debe comprender tu idioma y no ser no-muerto. Tu mandato no puede ser intrínsecamente suicida, pero puede forzarlo a acciones inmediatas como acercarse, soltar lo que sostiene, huir despavorido, postrarse o quedarse inmóvil. 	–	20 metros
Bendecir (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • A 3 aliados en 9 metros y durante un minuto, la luz de tu fe los envuelve, fortaleciendo su espíritu y su precisión. Esto les da un aspecto temporal <i>(Aspecto temporal Bendito +2).</i> 	–	10 metros
Santuario (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Con una plegaria breve y solemne, invocas un velo de gracia que se cierne sobre tu protegido. Quien alza su arma contra él siente cómo la voluntad se quiebra en el último instante, como si una fuerza serena desviara la mano homicida. 	–	10 metros
Golpe Atronador <ul style="list-style-type: none"> • Tu arma resuena con un murmullo profundo que crece hasta convertirse en un estallido ensordecedor. Al impactar, el golpe descarga un trueno que sacude huesos y corazones, y la onda expansiva se extiende como un rugido divino, haciendo tambalear a tu enemigo y empujándolo hacia atrás 	+1d6 +1	Personal
Favor Divino (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Al pronunciar tu plegaria, un destello de luz bendice tu arma durante un minuto. Cada golpe que asestas brilla con fulgor sagrado, como si tu voluntad se fundiera con la justicia de Tyr. Allí donde tu acero alcanza, la fe añade su filo invisible, castigando con radiancia al enemigo. <i>(Aspecto temporal +3)</i> 	–	Personal
Auxilio <ul style="list-style-type: none"> • Extiendes tu mano hacia hasta tres aliados. Durante ocho horas, su valor se fortalece y sus cuerpos resisten con renovada firmeza. El conjuro no solo sana sus heridas más leves, sino que también infunde en ellos una reserva extra de vitalidad que mejora su aguante. <i>(Aspecto temporal +1).</i> El conjuro dura 8 horas. 	–	10 metros
Corcel Fiel <ul style="list-style-type: none"> • Un resplandor abre un pliegue entre mundos y de él surge un corcel espiritual —ya sea caballo, alce o lobo huargo— con la impronta de su origen: celestial, feérico o infernal. Sus ojos brillan con lealtad y su esencia queda unida a la tuya, obedeciendo a tu voluntad en batalla y disolviéndose en bruma cuando su tiempo llega. 	–	10 metros
Castigo Resplandeciente (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Tu arma se enciende con un fulgor cegador que estalla al impactar, abrasando al enemigo con pura radiancia. El blanco queda envuelto en luz brillante, su silueta marcada en el campo de batalla, incapaz de ocultarse en sombras o invisibilidad, y convertido en un objetivo más vulnerable a cada golpe. 	+1d6	Personal
Restauración Menor <ul style="list-style-type: none"> • Colocas tu mano sobre la frente o el corazón de tu aliado, y una oleada de energía purificadora se abre paso a través de su cuerpo. Como si la luz despejara un velo de sombra, la aflicción cede: la fiebre se disipa, el veneno se desvanece, la parálisis se rompe, la sordera y la ceguera desaparece. 	+1d6	Tocar
Arma Mágica <ul style="list-style-type: none"> • Con una invocación solemne, recorres tu arma con la mano y un brillo etéreo despierta en el metal. El filo resplandece con energía sagrada, firme y certero, como si una voluntad superior guiara cada golpe. <i>(Aspecto temporal +1)</i> 	–	Tocar
Zona de Verdad <ul style="list-style-type: none"> • Con un gesto solemne, extiendes tu poder sobre el lugar y un aura invisible se cierne en torno a todos los presentes. Dentro de ese círculo sagrado, la mentira se marchita en los labios y las palabras fluyen desnudas de engaño. Quien intente hablar con falsedad se ve contenido por la propia magia, obligado a enfrentar la verdad o al menos a callar en su lugar. 	–	20 metros

Faro de Esperanza <ul style="list-style-type: none">Alzas la mano y una luz suave, dorada y constante, se derrama sobre tus compañeros como la aurora tras la noche. En ese resplandor, sus espíritus se tornan firmes, inmunes a la desesperación y al engaño del miedo; incluso la misma muerte parece vacilar, pues sus cuerpos, al recibir curación, sanan siempre en su medida plena, sin azar ni merma.	—	10 metros
Disipar Magia <ul style="list-style-type: none">Señalas a una criatura, un objeto o un fenómeno arcano en un radio de 40 m, y con tu voluntad rompes el tejido de la hechicería. Encantamientos se deshacen, ilusiones se desvanecen y conjuros se disipan como humo arrastrado por el viento.	—	40 metros
Reanimar <ul style="list-style-type: none">Colocas tus manos sobre el cuerpo aún tibio, y el diamante en tu poder se resquebraja hasta deshacerse en polvo de luz. Esa chispa divina penetra en el pecho del caído y, con un último destello, la vida regresa: un débil latido rompe el silencio y el alma, arrancada a la penumbra, se aferra de nuevo a la carne.		Tocar
Castigo Cegador (Concentración) <ul style="list-style-type: none">Tu arma brilla con una luz intensa que estalla al golpear, liberando un destello abrasador de energía sagrada. El fulgor golpea los ojos de tu enemigo como un sol repentino, envolviéndolo en ceguera mientras la radiancia se clava en su carne. De no superarlo antes, el efecto de ceguera termina en 1 minuto o si pierdes la concentración.	†2d8	Personal
Manto del Cruzado (Concentración) <ul style="list-style-type: none">Un resplandor sagrado se expande desde tu presencia como un halo de guerra bendita. Tus aliados en un radio de 10 metros, envueltos en ese fulgor, sienten que cada golpe que asestan vibra con fuerza divina. (Aspecto temporal, golpear con armas, †1)	—	Personal (Aura)

Notas / Equipación





hakuryuu Argentis Arashi

Destino (PD)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Draconído de plata

Vitalidad (V)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	T
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

Guerrero Nivel 11

Cordura (C)

-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4
----	----	----	----	---	----	----	----	----

+5

+0

+3

+4

+1

-1

Principales

Modif.

Uso

Combate Cuerpo a cuerpo

- Tu pericia de guerrero maestro se percibe en cada movimiento: conoces el peso de las armas, la cadencia del golpe y el ritmo de la guardia.
- Tu figura impone al entrar en combate: la Espada Colmillo de Escarcha brilla con un resplandor azulado mientras el frío se acumula en su filo.
- Con la fuerza descomunal de tu linaje dracónico, cada golpe hace retroceder a tus enemigos, levantando chispas y escarcha al chocar contra metal o piedra.
- Tus movimientos no son toscos: combinan la disciplina de un guerrero maestro de batalla con la potencia bruta de un dragón, logrando golpes precisos y demoledores.

+4d10 +3
(+25)

∞

Lanzamiento de armas arrojadizas

- La jabalina vibra en tu mano como si reconociera la fuerza dracónica que la impulsa: cuando la arrojas, vuela como un relámpago de hielo y acero.
- Tu entrenamiento de guerrero se refleja en la precisión: no hay temblor en el brazo ni cálculo errado, cada lanzamiento es directo y certero.
- La potencia de tu linaje plateado se percibe en el impacto: incluso a distancia, tu ataque resuena como un rugido de invierno que atraviesa el aire.

+2d6
(+7)

∞

Esquiva

- Las Escamas de Argentis resplandecen como hielo eterno, y los golpes que buscan herirte se deslizan por su superficie como si fueran nada.
- Con un giro elegante, tu Espada Colmillo de Escarcha no solo ataca, también desvía el golpe enemigo en un destello de escarcha y acero.
- Tu escudo encantado recibe la embestida con firmeza, la fuerza del impacto se disipa en un temblor metálico que no logra alcanzarte.
- Tu orgullo dracónico se refleja en cada movimiento: no retrocedes, sino que haces que el enemigo sienta que sus esfuerzos son inútiles contra ti.

+3d6
(+10)

∞

Aliento de Dragón Plateado

- Un brillo gélido recorre tu pecho antes de estallar en un torrente de escarcha. Al exhalar, el aire mismo se congela y se desploma en un cono de frío implacable que arrastra el aliento de tus ancestros. El hielo muerde carne y metal por igual, cristalizando el entorno en un estallido blanco que anuncia la herencia dracónica que arde en tu interior.

+2d6
(+7)

□
Corto

Secundarios

Modif.

Uso

Frío heredado (Espada Colmillo de Escarcha)

- Cuando Colmillo de Escarcha hiere en lo más profundo, su filo libera el eco helado de su linaje ancestral. El aire se cristaliza en torno al impacto y una oleada de escarcha se extiende desde la herida, mordiendo carne y espíritu por igual.

-

∞

Resistencia al Frío (Armadura de Escamas de Argentis y Sangre del dragón plateado)

- Las escamas de Argentis conservan la memoria de un invierno eterno. Al ceñirte esta armadura, un hálito glacial recorre tu piel, templándola contra el mordisco de la escarcha. El frío que paralizaría a otros se desliza sobre ti como un soplo inofensivo, incapaz de quebrar la herencia helada que ahora te protege.
- El frío y el hielo forman parte de tu ser. El halito helado que haría congelar a otros es para ti una brisa fresca.

+4d6

∞

Estirpe Intachable (Armadura de Escamas de Argentis)

- Las escamas relucen con un fulgor antiguo, como si el eco de un linaje dracónico se despertara en tu presencia. Ante los ojos de dragones y de aquellos que llevan su sangre, tu figura se reviste de autoridad y respeto instintivo

+2d6

∞

Escudo como Baluarte (Experto en escudos)

- El escudo en tus manos no es un objeto pasivo, sino un muro vivo entre tú y el peligro. Ante conjuros, trampas o ataques que buscan alcanzarte, lo alzas con precisión instintiva, desviando el golpe o absorbiendo la energía en su superficie endurecida.

+2d6

∞

Personalidad

Modif.

Uso

Carácter

- Impulsivo. Orgullosa. Obsesiva. Reservada. Intelectual.

+/- 1d6

∞

Lemas

- Mi honor y mi voluntad son de acero.
- Soy el eco de un linaje eterno, y no me inclino ante nadie.
- El invierno no perdona... y yo tampoco.

+/- 2d6

∞

Objetivos

- Recuperar a Myrym

+/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Fortaleza (Salvaciones de Fuerza) <ul style="list-style-type: none"> Tus músculos, templados por años de disciplina marcial, responden con precisión y potencia, como una máquina de guerra perfeccionada por el entrenamiento constante. La sangre del dragón plateado late en tu interior: su herencia ancestral convierte tu fuerza en algo más allá de lo humano. Como guerrero veterano, sabes resistir y mantenerte firme incluso cuando todo se derrumba a tu alrededor: tu cuerpo obedece a la voluntad de la batalla. Aunque el mundo tiemble, Alistar recuerda que su fuerza no proviene de las sombras, sino de la luz que eligió servir. 	+2d8 (+9)	∞
Vigor (Salvaciones de Constitución) <ul style="list-style-type: none"> Tu cuerpo es un muro de vigor: la sangre dracónica que te recorre otorga resistencia allí donde otros se quiebran. El entrenamiento de guerrero te ha enseñado a soportar heridas, venenos y fatiga: tu temple no cede ante el dolor. La fuerza helada de tu linaje plateado te sostiene: tu carne y tus huesos resisten como si estuvieran hechos de hielo indestructible. Como veterano de incontables combates, conoces la sensación de luchar con el aliento entrecortado... y de seguir en pie cuando otros ya han caído. 	+2d6 (+7)	∞
Atletismo <ul style="list-style-type: none"> Tu fuerza descomunal, forjada por el linaje dracónico, convierte cada salto y cada ascenso en un despliegue de poder natural. El entrenamiento marcial se refleja en tus movimientos: tu cuerpo obedece con precisión al esfuerzo, sin desperdicio ni torpeza. En combate, usas el vigor como herramienta: abalanzarte, trepar o forzar cerraduras de hierro son gestos tan naturales como blandir tu espada. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Acrobacias <ul style="list-style-type: none"> Tu cuerpo, pesado y envuelto en placas, no se mueve con agilidad felina, pero tu disciplina de guerrero te permite caer con firmeza y mantener el equilibrio. Aunque tu movimiento es rígido, no es torpe: cada acción es calculada, aprendida a base de repetición marcial. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Intimidación <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos reflejan el brillo helado de tu linaje dracónico: una sola mirada basta para helar la voluntad de los imprudentes. Tu voz, firme y profunda, retumba como un eco de tormenta invernal, imposible de ignorar. La imponente silueta de tu armadura y el filo gélido de Colmillo de Escarcha refuerzan cada palabra, cada amenaza velada. 	+2d6 (+7)	∞
Segundo Aliento <ul style="list-style-type: none"> En el fragor del combate, cuando la sangre late en tus sienes y la fatiga amenaza con quebrar tu cuerpo, te obligas a inspirar hondo. Tu pecho se expande y sientes el eco de tu linaje dracónico mezclado con la disciplina del guerrero. Esa respiración no es solo aire: es voluntad, orgullo y furia que se renuevan en tus venas. 	???	<input type="checkbox"/> Corto
Oleada de Acción <ul style="list-style-type: none"> En el fragor de la batalla, cuando el acero choca y la fatiga amenaza con frenarte, un torrente de energía arde en tu interior. En ese instante, rompes los límites de tu cuerpo: tus movimientos se aceleran, tu brazo golpea de nuevo, tu escudo se alza antes de lo posible. (Puedes hacer una acción doble, con sus dos tiradas, o varias cosas en tu turno, úsalo para romper las reglas) 	–	<input type="checkbox"/> Corto
Indomable <ul style="list-style-type: none"> Tu voluntad y tu cuerpo no aceptan la derrota. Cuando una fuerza parece quebrarte, te alzas de nuevo, impulsado por el orgullo de tu linaje dracónico y la disciplina de un guerrero que ha resistido mil batallas. (Cuando falles en esquivar un ataque o protegerte de algo, usa esto para repetir la tirada) 	–	<input type="checkbox"/> Largo
Tácticas del Dragón de Plata <ul style="list-style-type: none"> Tu dominio marcial y la potencia de tu linaje dracónico convierten cada golpe en algo más que un simple ataque. Derribas, desarmas o empujas al enemigo, imponiendo tu control sobre el campo de batalla. Esto empeora su posición o mejora la tuya. 	+ 1d10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Corto
Furia Imponente <ul style="list-style-type: none"> Tus ataques son tan feroces que infunden temor. En ti reconocen el eco de un dragón ancestral, y el miedo les obliga a centrar su furia en ti o a retroceder ante tu presencia. 	+ 1d10	
Respuesta Marcial <ul style="list-style-type: none"> Cada error del enemigo es tu oportunidad. Cuando su acero falla, el tuyo regresa con la precisión de un depredador que contraataca sin piedad. El choque de armas se convierte en eco de tu dominio absoluto. 	+ 1d10	
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Draconido, Infernal, Orco 	–	∞

Notas / Equipación



Ander Colinaalta
Mediano (Piesligeros)
Bardo Nivel 11

Destino (PD)

	D	P							
--	---	---	--	--	--	--	--	--	--

Vitalidad (V)

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Cordura (C)

-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4
----	----	----	----	---	----	----	----	----

+0	+1	+1	+1	+1	+4
----	----	----	----	----	----

Principales

Conjurar

- haces vibrar tu flauta y de sus notas surge un eco que se transforma en magia viva, invisible pero tangible.
 - Cantas en voz baja, modulando las palabras como un conjuro melódico que envuelve el aire y altera la realidad a tu alrededor.
 - Trazas gestos amplios con las manos, como si dirigieras una orquesta invisible, y la energía responde a tu compás.
 - Dejas que la emoción te atraviese: alegría, rabia o melancolía se convierten en la fuente misma de tu poder.
 - No estudias fórmulas ni memorizas plegarias: improvisas, y la magia fluye contigo como si siempre hubiera estado en tu canción.
- Modif. $\pm 2d6 \pm 1$
(+8) Uso ∞

Combate Cuerpo a cuerpo

- Tu estoque brilla como prolongación de tu ingenio: no buscas la fuerza, sino el ángulo preciso que desarme y hiera con elegancia.
 - Te mueves con agilidad de trovador, esquivando y contraatacando como si cada estocada formara parte de una coreografía improvisada.
 - El combate es para ti un escenario: el estoque se convierte en pluma, y cada golpe, en un trazo ligero pero certero.
 - No luchas por imponerte con brutalidad, sino por confundir, distraer y rematar con un toque de gracia que humilla a tu rival.
- Modif. $\pm 1d6 \pm 1$
(+5) Uso ∞

Dísparo con arco

Tu arco corto se tensa con naturalidad, como si fuera una extensión de la vida errante que te ha acompañado desde siempre. No disparas con solemnidad, sino con instinto: apuntas con rapidez, confiando en reflejos afinados por viajes y huidas.

Modif. $\pm 1d6$
(+4) Uso ∞

Esquiva

- Tu agilidad de mediano te permite apartarte en el último instante, reduciendo lo que pudo ser un golpe certero a un roce superficial.
 - La Armadura Piel del Ocaso absorbe parte del impacto, su flexibilidad te da margen para girar y rodar sin quedar atrapado.
 - No eres un duelista acorazado, sino un viajero astuto: esquivas lo justo, confiando en reflejos rápidos más que en resistencia.
- Modif. ± 3 Uso ∞

Secundarios

Suertudo

- La suerte parece sonreírte cuando todo se tuerce. Tropiezas en el momento justo para esquivar un golpe, tu mano se corrige en el último instante o el destino se inclina a tu favor sin razón aparente.
 - (Cuando obtengas un 1 en un d12 puedes volver a lanzar el dado)
- Modif. - Uso

--	--	--

Largo

Valeroso (Mediano Piesligeros)

- Aunque tu estatura es pequeña, tu corazón no lo es. Has vivido en caminos y en tierras hostiles. Los terrores que doblegan a otros resbalan sobre ti: sabes que el miedo existe, pero también que no puede gobernarte.
- Modif. $\pm 2d6$
(+7) Uso ∞

Agilidad (Mediano Piesligeros)

- Tu pequeña estatura no es desventaja, sino recurso. Te mueves con rapidez entre multitudes, te cueles por rendijas imposibles y hasta en combate encuentras huecos donde otros no cabrían. Allí donde un enemigo más grande busca cerrarte el paso, tú ya te has deslizado a su espalda.
- Modif. $\pm 2d6$
(+7) Uso ∞

Sigilo Innato (Mediano Piesligeros)

- Sabes cómo aprovechar cada sombra, incluso la proyectada por los demás. Te deslizas detrás de figuras más grandes que tú y desapareces de la vista, como si tu presencia se deshiciera en el murmullo del entorno. Tu tamaño reducido y tu instinto natural hacen que el mundo siempre ofrezca un escondite, aunque sea tras la espalda de un aliado o la silueta de un enemigo.
- Modif. $\pm 1d6$
(+4) Uso ∞

Sombra Fluyente (Piel del Ocaso)

- La Piel del Ocaso y las botas que la acompañan parecen beber la luz a tu alrededor, fundiéndote con la penumbra. En la oscuridad, tu figura desaparece y quedas tan esquivo como un suspiro entre las tinieblas. Si estas en luz tenue u oscuridad y tus movimientos son suaves eres prácticamente invisible. Además, tus botas no se escuchan y no dejan huellas.
- Modif. $\pm 2d6$
(+7) Uso ∞

Personalidad

Carácter

- Valiente. Crédulo. Gracioso. Sencillo.
- Modif. $\pm / - 1d6$ Uso ∞

Lemas

- Si no puedo ganar la pelea, me ganaré su atención.
 - he cantado para reyes y ladrones: al final, todos lloran igual.
 - Un buen verso vale más que una espada bien afilada.
- Modif. $\pm / - 2d6$ Uso ∞

Objetivos

- Proteger a sus compañeros.
 - Demostrarse a sí mismo que no es un cobarde.
- Modif. $\pm / - 2d6$ Uso ∞

Talentos	Modif.	Uso
Integridad interior (Salvaciones de Carisma) <ul style="list-style-type: none"> Tu voz, acostumbrada a cantar verdades y emociones, no se quiebra aunque intenten imponer silencio en tu alma. Has aprendido a vivir de tu palabra: nadie puede arrancarte la convicción que te sostiene cuando hablas o actúas. Tu empatía con los demás no es debilidad, sino raíz: cuanto más intentan doblegarte, más firme te vuelves en ser quien eres. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Reflejos (Salvaciones de Destreza) <ul style="list-style-type: none"> Tu sangre de mediano te otorga una ligereza natural: tus pies se mueven antes incluso de que lo pienses. Como bardo, tu cuerpo está entrenado no solo para la música, sino para el escenario: esquivas con la gracia de quien sabe bailar entre golpes y miradas. El peligro es para tí como un compás acelerado: reaccionas siguiendo el ritmo, dejando que tu instinto marque la danza de la evasión. 	+1d6 +2 (+5)	∞
Acrobacias <ul style="list-style-type: none"> Te mueves con la ligereza de un artista en escena: cada salto, cada giro y cada caída parecen coreografiados. Tu cuerpo responde como si siguiera un compás secreto: ruedas, escalas o te deslizas con la misma gracia con la que interpretas una melodía. La destreza de tus pies ligeros se une al entrenamiento constante: puedes cruzar una cuerda floja, esquivar un filo o trepar un muro como si fuera un juego. 	+2d8 (+9)	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> Como trovador, sabes que las emociones auténticas siempre se filtran: reconoces la tristeza en una sonrisa o la ira en un silencio. Has vivido entre gentes de toda índole: mercaderes, soldados, campesinos, nobles... y aprendiste a leerlos más allá de lo que dicen. 	+2d8 (+9)	∞
Sigilo <ul style="list-style-type: none"> Tus pasos son suaves y medidos: la ligereza de tu raza convierte el suelo en aliado, no en delator. Sabes cómo moverte entre multitudes o en la penumbra de un bosque sin atraer miradas, como si el mundo mismo olvidara tu presencia. La música te enseñó a escuchar ritmos: aplicas lo mismo al silencio, encontrando los huecos exactos donde pasar inadvertido. Tu armadura ligera y tu instinto de viajero errante hacen que tu cuerpo se pliegue a las sombras con naturalidad, más por costumbre que por cálculo. 	+2d8 (+9)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos recorren con rapidez cada estancia: un gesto oculto, un brillo metálico, una sombra que no encaja. Como trovador errante, aprendiste a detectar cambios en el ánimo de una multitud o el peligro que acecha en una taberna demasiado silenciosa. Tus oídos están acostumbrados a la música, y por ello distingues con claridad un crujido extraño, un paso furtivo o un suspiro contenido. Has pasado noches enteras en camino y campamentos, y tu instinto se despierta al menor ruido, preparado para reaccionar antes de que el peligro se acerque. 	+2d8 (+9)	∞
Persuasión <ul style="list-style-type: none"> Tu voz fluye cálida y sincera: incluso los más recelosos sienten que en tus palabras no hay engaño, sino cercanía. Como trovador, elegir el tono adecuado, la pausa justa o el gesto amable que derriba muros más rápido que un ariete. La música te ha enseñado que la emoción mueve más que la lógica: usas esa verdad para tocar el corazón antes que la razón. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Interpretación <ul style="list-style-type: none"> Tu música no es solo sonido: es emoción pura, capaz de arrancar lágrimas o encender corazones con una sola melodía. Cada nota de tu flauta resuena con precisión y alma, tu arte va más allá de lo humano. No interpretas por técnica, sino por verdad: cada canción refleja tu historia y convierte tus cicatrices en belleza compartida. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Engaño <ul style="list-style-type: none"> Tus palabras fluyen con naturalidad: la mentira se desliza entre ellas como una nota más en la melodía, indetectable. Has vivido de contar historias, algunas ciertas y otras no tanto: sabes cómo adornar lo necesario para que nadie dude de tí. 	+1d6 +3 (+6)	∞
Religión <ul style="list-style-type: none"> Has aprendido plegarias y mitos no en claustros, sino en tabernas, caminos y hogueras: guardas en la memoria la voz de sacerdotes, ancianos y viajeros. Para tí, los dioses son también historias: sabes quién los honra, cómo se los invoca y qué símbolos llevan, porque lo has escuchado mil veces en tus viajes. Tu don de jugar hace que recuerdes cánticos religiosos. 	+5	∞
Aprendiz de Todo Tu vida errante te ha enseñado un poco de todo: lo suficiente para improvisar cuando nadie más sabe qué hacer. No eres maestro en cada arte, pero tu ingenio y curiosidad te permiten encontrar soluciones donde otros fracasan. Desde reparar un laúd hasta descifrar una cerradura, siempre sabes aportar algo	+3	∞
Inspiración Bárdica <ul style="list-style-type: none"> Tus palabras, tu música o incluso una mirada cargada de complicidad encienden el ánimo de tus compañeros. La melodía de tu flauta, un verso improvisado o una exhortación vibrante resuenan en lo profundo, recordándoles que no están solos. <i>(Elige un compañero y obtiene un aspecto temporal +1d10 que después de usarlo, lo pierde)</i> 	+1d10 (+5)	<div>□□□□</div> Corto
Palabras Cortantes <ul style="list-style-type: none"> Tu voz no siempre consuela: también hiere. Con un comentario afilado, una burla precisa o una palabra cargada de ironía, quiebras la confianza de tu enemigo. Tu ingenio se convierte en filo invisible, desviando golpes, debilitando intentos o arrancando la fuerza de sus acciones. <i>(Cuando en adversario realice una acción obtiene un -1d10 en esa tirada)</i> 	-1d10 (-5)	
Líder Inspirador <ul style="list-style-type: none"> Tu voz no solo canta, también eleva. En el silencio previo al combate, dedicas unos minutos a hablar, tocar tu flauta o relatar una historia que recuerda a tus compañeros por qué luchan. <i>(Tus aliados ganan 1 punto de vitalidad temporal)</i> 	-	<div>□</div> Corto
Calígrafo <ul style="list-style-type: none"> Tus manos conocen la cadencia de la tinta: cada trazo fluye con precisión, como si la pluma bailara sobre el pergamino. No escribes solo palabras, sino formas vivas: signos, partituras, mapas o mensajes que transmiten claridad y belleza a partes iguales. 	+2d6 (+7)	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> habling 	-	∞

Trucos	Modif.	Rango
Luces Danzantes (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Con un gesto, haces brotar pequeñas esferas de luz que flotan como luciérnagas o faroles en miniatura. Se deslizan en el aire a tu voluntad, iluminando suavemente la oscuridad con su danza etérea. 	—	40 metros
Llama Sagrada <ul style="list-style-type: none"> Un destello radiante desciende desde lo alto, abrasando al objetivo con pura luz celestial. Ninguna sombra ni cobertura lo protege del juicio divino. 	$\pm 1d8 \pm 2$ (± 6)	20 metros
Toque Electrizzante <ul style="list-style-type: none"> Chispas azules recorren tu mano y estallan al contacto, descargando un rayo que paraliza los reflejos de tu enemigo. 	$\pm 1d8 \pm 2$ (± 6)	Tocar
Salvar al Moribundo <ul style="list-style-type: none"> Con un gesto cargado de compasión, detienes el avance de la muerte y haces que el moribundo quede estable. 	—	20 metros
Chispa Estelar <ul style="list-style-type: none"> Lanzas un destello de luz que se adhiere al blanco, marcándolo con resplandor radiante y arrancándole la sombra. 	$\pm 1d8 \pm 2$ (± 6)	20 metros
Mofa Hiriente <ul style="list-style-type: none"> Tu voz se afila en una burla impregnada de magia, clavándose en la mente del enemigo y quebrando su confianza. 	$\pm 1d6 \pm 1$	20 metros
Conjuros Básicos 	Modif.	Rango
Curar Heridas <ul style="list-style-type: none"> Posas tu mano sobre el cuerpo herido y una corriente de magia melodiosa fluye a través de tí, como si cada nota invisible tejiera carne y espíritu. Las heridas se cierran, la sangre se aquieta y el dolor se disipa, reemplazado por un calor tranquilizador. No es fuerza ni disciplina: es la vida misma respondiendo a tu canción. 	$\pm 2d8 \pm 4$	Tocar
Palabra Sanadora <ul style="list-style-type: none"> Un susurro en forma de melodía se desprende de tus labios y viaja por el aire, encontrando a tu aliado incluso en medio del fragor del combate. Esa breve frase cargada de emoción basta para devolverle la fuerza de ponerse en pie, como si hubiera escuchado la promesa de que aún no es momento de caer. 	$\pm 2d6$	20 metros
Risa horrenda de Tasha (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Alzas una frase cargada de magia irónica y el mundo del objetivo se retuerce en un chiste que solo él comprende. De repente, la carcajada lo consume, haciéndolo perder el control de su cuerpo y caer al suelo como un muñeco agitado por la risa. Entre espasmos y lágrimas, apenas logra respirar, incapaz de alzarse mientras la magia lo domina. 	—	10 metros
Aumentar/Reducir (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Con un gesto y una palabra de poder, tu magia altera la proporción misma del cuerpo. La criatura elegida comienza a vibrar con una energía extraña, y en un instante su silueta se transforma: los músculos se expanden como montañas que crecen, o bien el cuerpo se contrae como si el mundo lo engullera en miniatura. Un aliado puede convertirse en una figura imponente, con fuerza amplificada y presencia abrumadora, o en un ser reducido que se mueve con velocidad y se cuela por lugares imposibles. La materia no desaparece: se amolda a tu voluntad, obedeciendo al ritmo de la canción que teje la transformación. 	—	10 metros
Metal Ardiente (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Con un gesto, el metal comienza a brillar como una brasa incandescente. El arma o la armadura arde desde dentro, envolviendo al portador en un dolor abrasador. Cada instante que mantienes la concentración, el hierro vuelve a rugir, quemando con la furia de un horno invisible. 	$\pm 1d8$	20 metros
Arma Mágica <ul style="list-style-type: none"> Con una invocación solemne, recorres tu arma con la mano y un brillo etéreo despierta en el metal. El filo resplandece con energía sagrada, firme y certero, como si una voluntad superior guiara cada golpe. (Aspecto temporal ± 1) 	—	Tocar
Estallido <ul style="list-style-type: none"> Un rugido ensordecedor brota del aire mismo y sacude el lugar elegido en un radio de 3 metros. El suelo vibra, el metal retumba y todo lo que está cerca se ve sacudido por la onda explosiva. Los constructos tiemblan como si fueran a partirse bajo la fuerza del trueno. 	$\pm 1d8 \pm 2$	20 metros
Silencio <ul style="list-style-type: none"> Invocas una esfera de 6 metros donde el sonido deja de existir. Las palabras se apagan en la garganta, las pisadas no producen eco y hasta el rugido del trueno queda sofocado. Dentro de ese vacío absoluto, la magia verbal se desvanece y solo queda un silencio opresivo que aísla a todo lo que encierra. 	—	40 metros

Avanzados		Modif.	Rango
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>			
Faro de Esperanza <ul style="list-style-type: none">Alzas tu voz y un halo sereno envuelve a tus aliados como una luz cálida en la tormenta. Bajo su resplandor, el miedo se disipa, la voluntad se afianza y hasta la misma muerte vacila, pues sus cuerpos, al recibir curación, sanan siempre en su medida plena, sin azar ni merma.		—	10 Metros
Flechas Ígneas (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none">Con un gesto sobre el carcaj, las flechas se encienden con un resplandor rojizo, como si guardaran brasas en sus puntas. Al ser disparadas, cada proyectil estalla en chispas al impactar, dejando tras de sí el ardor de un fuego imposible de apagar en pleno vuelo. <i>(Durante 1 minuto las flechas tienen un aspecto temporal +1)</i>		—	Tocar
Patrón Hipnótico (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none">Con un gesto, haces surgir un mosaico de colores que se arremolina en el aire, brillando con formas imposibles. Los ojos de quienes lo contemplan quedan atrapados en la visión, como si toda voluntad se apagara bajo la danza de luces.		—	40 metros
Protección contra la Energía <ul style="list-style-type: none">Al posar tu mano sobre tu aliado, un velo invisible lo envuelve como una segunda piel. La magia transforma su carne y su espíritu para resistir el azote elegido: ya sea ácido corrosivo, frío helado, llamas voraces, relámpagos o el trueno. <i>(Los aliados obtienen un aspecto temporal +2d6)</i>		—	Tocar
Muro de Viento (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none">Con un gesto amplio, el aire se alza como una muralla invisible que ruge con fuerza implacable. El vendaval sacude a quienes quedan atrapados en su nacimiento y azota con violencia todo lo ligero que intenta atravesarlo. Flechas y proyectiles se desvían hacia lo alto, mientras la bruma y el humo se disipan como si nunca hubieran existido.		+2d8	40 metros
Esfera Vitríolica <ul style="list-style-type: none">Apuntas hacia un punto lejano y de tu mano surge una esfera verdosa que silba en el aire antes de estallar. La explosión cubre el área de 6 metros de radio con una lluvia de ácido incandescente que corroe carne, piedra y acero por igual. Incluso después del impacto, la sustancia sigue ardiendo, quemando a quienes no logran librarse de ella.		+2d6	50 metros
Expertos		Modif.	Rango
<div><div></div><div></div></div>			
Restauración Mayor <i>Polvo de diamante por un valor de 100 gp.</i> <ul style="list-style-type: none">Colocas tu mano sobre la criatura y el polvo de diamante se disuelve en un resplandor que penetra en su cuerpo. La magia disipa el peso de la fatiga, rompe maldiciones, limpia venenos del alma y devuelve lo que fue robado por la corrupción. Bajo tu toque, lo quebrado se recompone y la vida encuentra de nuevo su equilibrio.		—	Tocar
Curar heridas en Masa <ul style="list-style-type: none">Se desata una ola de energía sanadora desde el punto que señalas, bañando a tus aliados en un resplandor vital. Las heridas se cierran a la vez, la sangre se aquieta y la fatiga cede como si un mismo pulso de vida recorriera a todos los presentes.		+3d8 +4 (+17)	20 metros
Huesos de la Tierra <ul style="list-style-type: none">El suelo retumba y se abre, dejando brotar pilares de piedra que se alzan como colmillos gigantescos. Seis columnas emergen donde indiques, levantando o atrapando a quienes estén sobre ellas. Si un pilar choca contra un techo o una bóveda, la criatura que sostiene queda aprisionada y golpeada por la presión de la roca. Cuando los pilares caen, se deshacen en escombros que bloquean el paso como un muro natural. (hasta 6 pilares de 2 metros de ancho y 10 de alto)		—	40 metros
Desintegrar <ul style="list-style-type: none">Un rayo verde surge de tu mano y atraviesa el aire como una lanza de pura aniquilación. Allí donde impacta, la carne, la piedra o el metal se deshacen en polvo gris, borrados de la existencia. Solo los más poderosos conjuros pueden devolver lo que este rayo consume.		+5d6 +20 (+37)	10 metros
Curar <ul style="list-style-type: none">Al extiendes tu mano, una ola de energía positiva recorre el cuerpo de tu aliado como un torrente de vida pura. Las heridas desaparecen, el dolor se disuelve y hasta los sentidos oscurecidos vuelven a despertar bajo esa luz sanadora. <i>(Un aliado recupera 5 puntos de Vitalidad, solo una vez por día)</i>		—	20 metros

Notas / Equipación



Vengy Menethil
humano
hechiero-Paladín Nivel 11

Destino (PD)

Vitalidad (V)

1

2

3

4

5

6

7

T

Cordura (C)

-4

-3

-2

-1

0

+1

+2

+3

+4

+3

-1

+1

+0

+2

+4

Principales	Modif.	Uso
Conjurar <ul style="list-style-type: none">Abres tu mano y las chispas surgen solas, como si la tormenta viviera en tu piel, esperando liberarse.Tu voz no es melodía ni plegaria: es un rugido que arrastra la magia con la misma violencia de un trueno.La rabia y la pasión alimentan tu poder: cuanto más fuerte arde tu corazón, más feroz se vuelve la magia que liberas.No canalizas ni memorizas: dejas que tu herencia dracónica se exprese, como un relámpago que no pide permiso para caer.	+2d6 +1 (+8)	∞
Combate Cuerpo a cuerpo <ul style="list-style-type: none">Tu gran espada, nacida en las forjas del fuego dracónico, vibra con un calor latente cada vez que la empuñas. Cada estocada es un choque de voluntad y acero, como si blandieras un fragmento de volcán convertido en arma.Tu entrenamiento como paladín te da la firmeza de la fe, mientras que tu linaje dracónico enciende la furia de tus golpes. El resultado no es técnica fría, sino una danza de poder y pasión que arrolla todo lo que se interpone.Tus manos conocen el peso de las espadas grandes: donde otros luchan contra el equilibrio del arma, tú la manejas como si fuera ligera, trazando arcos imponentes que convierten el aire en un muro de filo y fuego.	+2d6 +1 (+8)	∞
Esquiva <ul style="list-style-type: none">Tu armadura Bendición del Amanecer resplandece con reflejos dorados: los golpes que deberían alcanzarte se desvían como si la propia luz de Lathander interpusiera un muro radiante entre tú y el filo enemigo.Cuando el impacto es inminente, tu cuerpo reacciona con la rapidez de la tormenta: un giro de hombros, un paso firme, y la descarga de tu herencia dracónica vibra en el aire desviando la acometida.	+2d6 (+7)	∞
Secundarios	Modif.	Uso
Empuje (Maestría con Martillos) <ul style="list-style-type: none">Cada golpe de tu martillo no solo hiere, también arrastra. El impacto resuena como un trueno, obligando al enemigo a retroceder bajo tu fuerza.	-	∞
Rozar (Maestría con Espadón) <ul style="list-style-type: none">Tu gran espada, pesada y de amplio filo, corta el aire incluso cuando falla su blanco. El enemigo se aparta con éxito, pero no por completo: el roce del acero deja una herida superficial que recuerda la cercanía de la muerte. (Incluso en tus fracasos es probable que hieras al objetivo)	-	∞
Resistencia al Relámpago (Afinidad al dragón de Bronce) <ul style="list-style-type: none">El rayo golpea tu cuerpo y la chispa se disipa en tu piel como si fueras parte de la tormenta.La electricidad danza por tus brazos, pero no hiere: vibra contigo, como un eco de tu linaje dracónico.	+2d6 (+7)	∞
Poder Eléctrico (Afinidad al dragón de Bronce) <ul style="list-style-type: none">Cada rayo que proyectas lleva tu sello: una fuerza más viva, más feroz, como si tu propia voluntad ardiera dentro de la tormenta.El relámpago responde a tu voz y se curva a tu mando, golpeando con una energía que crece con tu poder interior.	+2	∞
Resistencia al daño radiante (Armadura de la Luz Renovada) <ul style="list-style-type: none">El mithril de la armadura irradia un fulgor cálido, como si cada placa guardara un fragmento del sol naciente. Cuando la luz radiante busca herirte, el resplandor de Lathander se alza a tu alrededor, absorbiendo el golpe y devolviendo calma a tu espíritu. Es como luchar envuelto en un amanecer perpetuo, protegido por la promesa de la renovación.	+2d6 (+7)	∞
Personalidad	Modif.	Uso
Carácter <ul style="list-style-type: none">Leal. Apasionado. Inspirador. Jactancioso.	+/- 1d6	∞
Lemas <ul style="list-style-type: none">Mi fuego nunca arde solo: ilumina a los que luchan conmigo.Prefiero caer con orgullo que vivir sin gloria.	+/- 2d6	∞
Objetivos <ul style="list-style-type: none">Debo estar a la altura de mi linaje.	+/- 2d6	∞

Talentos	Modif.	Uso
Integridad interior (Salvaciones de Carisma) <ul style="list-style-type: none"> La herencia dracónica arde en tu interior: tu sola presencia irradia un poder que ninguna voluntad externa puede apagar. has nacido para inspirar y dominar: incluso cuando la magia busca someterte, tu orgullo brilla como una llama imposible de sofocar. Tu carisma es acero envuelto en fuego: lo que otros llamarían manipulación, en tí se estrella contra tu convicción ardiente. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> El orgullo que te define también te protege: nadie puede quebrar tu voluntad ni desviarte del camino que marcas con tu fuego. Cuando fuerzas externas buscan doblegarte, tu espíritu se alza como un rugido: feroz, desafiante y libre. El amuleto Amuleto Bendición del Amanecer siempre irradia una suave luz que te da claridad mental en las adversidades. 	+2d8 +1 (+8)	∞
Atletismo <ul style="list-style-type: none"> Tus músculos responden con furia y precisión, como si cada tendón ardiera con la fuerza del dragón que llevas dentro. La disciplina marcial ha templado tu cuerpo: trepas, saltas o rompes resistencias como si fueran parte de un entrenamiento sin fin. Cada movimiento tuyo es un despliegue de poder físico, imponente y seguro, imposible de ignorar en combate. Tu vigor no es solo humano: es el eco de una estirpe ancestral. 	+2d6 (+7)	∞
Intimidación <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos brillan con un fulgor dracónico que hace vacilar incluso a los valientes: en tu mirada se adivina la promesa de destrucción. Tu voz retumba como un rugido contenido: cada palabra suena a sentencia, cada silencio pesa como un golpe aún no dado. No necesitas blandir un arma: tu porte, tu estirpe y tu carisma bastan para hacer temblar la resolución de cualquiera. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> El rugido del combate no te distrae: tus ojos buscan movimientos bruscos, destellos de acero o cualquier gesto que delate al enemigo. Tu instinto dracónico capta lo que otros pasan por alto: un olor extraño, un cambio en el aire, el roce sutil de una sombra en la penumbra. La experiencia marcial te mantiene alerta: cada paso, cada crujido en el suelo es advertencia antes de que estalle la amenaza. No miras con calma, sino con intensidad: tu mirada escruta el entorno con la misma fiereza con la que luchas. 	+1d6 +3 (+6)	∞
Invocar Espíritu del dragón de Bronce (Concentración 1 hora) <ul style="list-style-type: none"> Extiendes tu mano y la tormenta responde. El aire se llena de chispas, y de ellas surge la silueta majestuosa de un dragón de bronce, translúcido pero imponente, con escamas que brillan como relámpagos atrapados en metal vivo. Sus alas baten con estruendo, levantando un vendaval cargado de ozono. Allí donde pisa, la tierra cruje como si la tormenta hubiera descendido en forma dracónica. Su mirada, dorada y penetrante, se cruza con la tuya: no es un siervo, sino un reflejo de tu herencia. Lucha a tu lado porque comparte tu sangre, tu orgullo y tu ira. Cada rugido es un trueno, y cada exhalación un cono de relámpagos que ilumina el campo de batalla con destellos cegadores. Su mera presencia convierte la oscuridad en tormenta. Cuando el espíritu se desvanece, lo hace en un estallido de chispas que se elevan al cielo, dejando tras de sí el eco de un trueno lejano, como si te prometiera volver al próximo llamado. 	+2d6 (+7)	<div>□</div> Largo
Metamagia — Conjuro Acelerado <i>(Gasta dos cargas)</i> <ul style="list-style-type: none"> Tu magia fluye como un torrente desatado: lo que debería costar un suspiro largo lo reduces a un chispazo instantáneo. El aire vibra mientras tu conjuro se teje con la rapidez de un rayo, dejando a los demás incapaces de seguir el ritmo. 	—	<div>□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div>
Metamagia — Conjuro Sutil <ul style="list-style-type: none"> Tus palabras se apagan en tu garganta y tus gestos desaparecen: la magia surge silenciosa e invisible, como si fuera un pensamiento proyectado en el mundo. Nadie ve de dónde viene, pero todos sienten su efecto. 	—	Largo
Hechicería Innata <i>(Se puede activar con dos cargas de metamagia)</i> <ul style="list-style-type: none"> Abres tu interior al poder bruto de la magia que fluye por tu sangre. Un resplandor invisible te envuelve, como si tu ser entero vibrara con energía arcana. Tus conjuros se vuelven más certeros, tus palabras más poderosas, y la esencia de la hechicería arde en tí como si fueras su encarnación. (Aspecto temporal +2 durante 1 minuto) 	—	<div>□□</div> Largo
Alerta <ul style="list-style-type: none"> Tus sentidos nunca descansan. El más leve cambio en el aire, una sombra moviéndose o un gesto enemigo basta para que reacciones antes que nadie. Estás siempre preparado, y tu instinto veloz puede incluso guiar a un aliado, cediéndole el lugar que ocuparías en el inicio de la batalla. 	+2d6	∞
Imposición de Manos <ul style="list-style-type: none"> Cuando posas tu mano sobre una criatura, canalizas la energía curativa de tu fe. Puedes cerrar heridas, aliviar el dolor, purificar enfermedades o expulsar venenos. Este poder no afecta a no-muertos ni a construcciones sin vida. Puedes usar de una carga en el mismo intervalo sumando su modificador múltiples veces. 	+2d6 +1 (+8)	<div>□□□□</div> Largo
Calígrafo <ul style="list-style-type: none"> Cada letra respira autoridad: tu escritura no es adorno, es una declaración de fuerza y voluntad. En tus manos, la pluma se convierte en un arma distinta, capaz de dejar marcas que perduran más que una cicatriz de acero. 	+2d6 (+7)	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Lenguaje de signos. Góblin. 	—	∞

Trucos	Modif.	Rango
Rayo de Fuego <ul style="list-style-type: none"> De tus manos surge una chispa que se transforma en un proyectil ardiente, zumbando por el aire como una flecha de brasas. Al impactar, estalla en llamaradas que consumen carne, tela o madera, dejando tras de sí el olor acre de lo quemado. 	$\pm 1d10 + 3$ (+8)	40 metros
Luz <ul style="list-style-type: none"> Al tocar el objeto elegido, tu magia despierta un resplandor cálido que disipa las tinieblas. El fulgor puede ser dorado como el amanecer, azulado como una chispa eléctrica o del color que elijas, iluminando con fuerza el entorno. 	—	Tocar
Mano de Mago <ul style="list-style-type: none"> Con un gesto, una mano espectral aparece en el aire, semitransparente y chisporroteando con destellos eléctricos de tu linaje dracónico. Se mueve obediente a tu voluntad, como una extensión invisible de tu cuerpo, capaz de manipular objetos lejanos con la delicadeza o firmeza que requieras. 	—	10 metros
Rayo de Escarcha <ul style="list-style-type: none"> Extiendes la mano y un haz gélido de luz azulada surca el aire, envolviendo al objetivo en escarcha quebradiza. El frío muerde la carne y endurece los músculos, ralentizando cada movimiento como si el invierno lo atrapara de golpe. 	$\pm 1d8 + 2$ (+6)	20 metros
Toque Electrízante <ul style="list-style-type: none"> Tus manos chisporrotean con relámpagos dorados que se descargan al contacto. El rayo recorre el cuerpo del enemigo con violencia, entumeciendo sus músculos y robándole la capacidad de reaccionar. 	$\pm 1d8 + 2$ (+6)	Tocar
Estadillo Mágico <ul style="list-style-type: none"> Canalizas tu poder innato y lo proyectas como un fragmento puro de energía arcana. El proyectil estalla en el aire con el elemento que decidas: fuego abrasador, frío gélido, ácido corrosivo, veneno asfixiante, relámpagos chisporroteantes, ondas de trueno o una punzada psíquica invisible. A veces, la magia se desborda: el estallido se multiplica y crece, como si tu sangre dracónica exigiera más poder del que tu cuerpo puede contener. <i>(Si sacas un 8 puedes lanzar otro dado y sumar el resultado)</i> 	$\pm 1d8 + 2$ (+6)	40 metros
Golpe Certero <ul style="list-style-type: none"> Un destello de visión mágica guía tu brazo: por un instante ves la apertura antes de que ocurra, la defensa que cede y el lugar exacto donde tu golpe debe caer. El arma brilla con una luz sutil, como si la propia magia dirigiera el impacto. 	$\pm 1d6 + 2$ (+5)	Personal
Conjuros Básicos 	Modif.	Rango
Orbe Cromático <ul style="list-style-type: none"> Concentras tu poder en un diamante, que brilla con reflejos cambiantes como si atrapara un relámpago en miniatura. En tu mano nace un orbe resplandeciente que palpita con energía elemental: ácido corrosivo, escarcha gélida, llamas devoradoras, veneno sofocante, truenos retumbantes o relámpagos chisporroteantes. Lo lanzas contra tu enemigo, y la esfera estalla en el elemento elegido con violencia desatada. 	$\pm 2d8$ (+9)	30 metros
Bendición (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Alzas tu símbolo sagrado y entonas una oración solemne; un fulgor suave envuelve a tus aliados, marcando en ellos la fuerza de tu fe. Bajo esa luz, sus manos no tiemblan y sus voluntades se vuelven firmes, como si la justicia misma guiara cada golpe y protegiera cada decisión. (Aspecto temporal Bendito +2). El conjuro dura 1 minuto. 	—	10 metros
Mandato <ul style="list-style-type: none"> Tu voz resuena con autoridad sobrenatural, cargada de poder dracónico. Una sola palabra tuya atraviesa la mente del objetivo y lo obliga a obedecer, ya sea para acercarse, soltar lo que porta, huir despavorido, postrarse en el suelo o quedarse inmóvil como estatua. 	—	20 metros
Curar Heridas <ul style="list-style-type: none"> Posas tu mano sobre el herido y una oleada de luz sagrada fluye desde tu interior, cerrando heridas y aquietando el dolor. La carne se recompone como si la justicia misma rechazara el quebranto, devolviendo fuerzas a quien yace debilitado. 	$\pm 2d8 + 4$ (+13)	Tocar
Castigo Divino <ul style="list-style-type: none"> El poder de Lathander se enciende en tu interior y desciende hasta tu arma. Cuando tu golpe alcanza al enemigo, la luz sagrada estalla con fuerza cegadora, marcando al mal con el resplandor del amanecer divino. Contra demonios y no-muertos, el fulgor es aún más devastador, como si el propio dios reclamara sus almas. 	$\pm 1d8$ {+2} (+4 {+2})	Tocar
Escudo de la Fe (Concentración 10 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Al pronunciar tu plegaria, un resplandor tenue se cierne sobre tu aliado, envolviéndolo en un halo protector. El aire vibra con una fuerza invisible que desvía golpes y frena ataques, como si la justicia misma interpusiera su mano entre él y el peligro. (Aspecto temporal +2). El conjuro dura 10 minutos. 	—	20 metros
Ola Atronadora <ul style="list-style-type: none"> Golpeas el suelo con tu voluntad y una onda de energía retumba desde tu cuerpo como un trueno desatado. El aire vibra, los enemigos son lanzados hacia atrás y los objetos se dispersan por la fuerza del estallido. El rugido se extiende a lo lejos, anunciando tu poder como un relámpago en plena tormenta. 	$\pm 1d8 + 2$ (+6)	Personal
Aliento de Dragón (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Posas tu mano sobre tu aliado —o sobre ti mismo— y la magia despierta el eco ancestral de los dragones. El pecho se calienta con un poder indomable hasta que, al abrir la boca, estalla un cono de energía elemental: ácido, frío, fuego, veneno o relámpago. La exhalación sacude el aire como si un dragón verdadero hubiera tomado posesión del aliento. Dura 1 minuto. 	$\pm 1d6 + 1$ (+4)	Tocar
Paso Brumoso <ul style="list-style-type: none"> Una neblina plateada envuelve tu figura y, en un parpadeo, tu cuerpo se disuelve en el aire. Un latido después reapareces en otro lugar, como si hubieras atravesado la distancia a través de un velo de bruma. 	—	Personal
Rayo Abrasador <ul style="list-style-type: none"> Alzas tu mano y tres descargas de fuego brotan como lanzas ardientes, cruzando el aire con un zumbido abrasador. Puedes lanzarlas todas contra un solo enemigo o dividir las entre varios, y cada impacto deja tras de sí llamas que muerden la carne y ennegrecen el acero. (Realiza 3 tiradas o una sola con +3d6) 	$\pm 1d6$ (+3)	40 metros
Estallido <ul style="list-style-type: none"> Un rugido atronador irrumpe desde el punto que señalas, sacudiendo el aire con violencia. El estruendo hace vibrar la piedra, estalla el metal en un radio de 6 metros y derriba a quienes lo sufren. Incluso los objetos frágiles se quiebran bajo la onda de choque. 	$\pm 1d8 + 2$ (+6)	30 metros

Conjuros Avanzados		Modif.	Rango
Ojo Arcano (Concentración 1 hora)			
<ul style="list-style-type: none">Con un gesto y un susurro arcano, creas un ojo invisible que flota en el aire, observando en todas direcciones. A través de él, tu mente recibe cada detalle: sombras, movimientos y secretos ocultos. El ojo se desliza silencioso, capaz de colarse por rendijas y fisuras, como un vigía etéreo imposible de detectar.	-	10 metros	
Destierro (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none">Alzas tu mano y pronuncias una palabra cargada de poder ancestral; la realidad se retuerce alrededor de tu objetivo. En un parpadeo, la criatura es arrancada de este mundo y arrojada a un plano extraño, atrapada en un vacío de impotencia. Para los que no pertenecen a este plano, el exilio puede convertirse en eterno.	-	10 metros	
Encantar Monstruo (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none">Tu voz y tu mirada se tiñen de un fulgor hipnótico, despertando en la criatura un afecto súbito e inexplicable. Incluso bestias salvajes y horrores de otros mundos sienten tu presencia como algo familiar, como si en ti reconocieran un aliado. Sin embargo, tras el fin del hechizo, la verdad se revela: saben que fue tu magia la que se adueñó de su voluntad.	-	10 metros	
Invisibilidad Mayor (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none">Al posar tu mano sobre tu aliado, su silueta se difumina hasta desaparecer, como si hubiera sido tragada por el aire mismo. Sus pasos ya no proyectan sombra ni reflejo; se mueve como un susurro invisible, imposible de rastrear por la vista.	-	Tocar	
Muro de Fuego (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none">Con un gesto, el aire se enciende y un muro de llamas devoradoras se alza rugiendo. La pared ardiente ilumina con resplandores anaranjados y consume todo lo que toca. De un lado emana un calor insoportable que abrasa a quien se acerque, como si hubieras desgarrado el velo del mundo para liberar el aliento de un dragón eterno.	+2d8 +2 (+11)	40 metros	
Contraconjuro			
<ul style="list-style-type: none">Alzas la mano y tu magia corta el aire como un chasquido, rompiendo las palabras y gestos de tu enemigo. El conjuro que intentaba nacer se apaga de golpe, como una vela sofocada por un vendaval invisible.	-	20 metros	
Miedo (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none">Tu presencia se magnifica con un rugido ancestral y una sombra ilusoria que se abate sobre el campo de batalla. Un cono de terror se expande desde ti, arrancando armas de las manos y sembrando pánico en los corazones. Para quienes te miran, no eres humano: eres el eco de un dragón que devora su valor.	-	Personal	
Bola de Fuego			
<ul style="list-style-type: none">Un destello ardiente cruza el aire hasta el punto que señalas y, en un rugido sordo, estalla en una esfera de 6 metros de radio de llamas de abrasadoras. La explosión consume todo a su alcance, envolviendo el campo en un resplandor incandescente que deja tras de sí cenizas, humo y el eco de un trueno de fuego.	+4d6 + 1 (+15)	50 metros	
Volar (Concentración 10 minutos)			
<ul style="list-style-type: none">Al rozar a tu aliado, una corriente de magia lo eleva, ligera como el viento bajo las alas de un dragón. El cuerpo se aligera, los pies se separan del suelo y, en un suspiro, la criatura se lanza a los cielos. La libertad del aire se abre como un horizonte nuevo, mientras la brisa envuelve su figura flotante.	-	Tocar	
Patrón hipnótico (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none">Con un gesto, haces que el aire se quiebre en un mosaico de colores imposibles que giran y se retuercen como una danza etérea. Los ojos que lo contemplan quedan atrapados en su fulgor, perdidos en una fascinación que roba toda acción y voluntad. Solo el dolor o un fuerte sacudón pueden arrancar a las víctimas de ese sueño ilusorio.	-	40 metros	
Rayo Relampagueante			
<ul style="list-style-type: none">Un estallido de electricidad surge de tu cuerpo y se extiende en línea recta 30 metros como una lanza de pura tormenta. El rayo ilumina con un resplandor cegador, haciendo vibrar el aire y reduciendo a cenizas lo que toca. Allí donde pasa, queda el olor a ozono y el eco de un trueno desgarrador.	+4d6 + 1 (+15)	Personal	
Conjuros Expertos		Modif.	Rango
Cono de Frío			
<ul style="list-style-type: none">El aire frente a ti se convierte en un vendaval glacial que arrasa con todo en cono de 20 metros de largo. El hielo muerde la carne, el viento corta como cuchillas y la escarcha envuelve a quienes caen, dejándolos convertidos en estatuas heladas. La temperatura desciende en un instante, y el mundo se cubre de un aliento de invierno mortal.	+4d8 +2 (+20)	Personal	
Inmolación (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none">Se desata en tu objetivo un fuego abrasador que lo envuelve por completo, iluminando la zona con un resplandor implacable. Las llamas no son naturales: no arden sobre el aire ni se extinguen con agua, sino que devoran la carne con la furia de un castigo inevitable. El cuerpo arde como antorcha viviente y, si las llamas consumen la vida, lo reducen a cenizas.	+4d6 +1 (+15)	30 metros	
Conocimiento Legendario			
Incienso por valor de 250 de oro y marfil por valor de 200 de oro			
<ul style="list-style-type: none">El incienso se consume en un humo perfumado y las tiras de marfil brillan al romperse, mientras pronuncias el nombre o describes el objeto, lugar o ser deseado. Una voz antigua se despierta en tu mente, trayendo fragmentos de historia: hechos olvidados, secretos envueltos en poesía o verdades veladas que sólo los sabios han rozado. Lo célebre responde con ecos claros; lo oscuro, con visiones enigmáticas.	-	Tocar	

Notas / Equipación



Malízal Verbulux
humano
Brujo de Lathander (11)

Destino (DD)

D

P

Vitalidad (V)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

T

Cordura (C)

-4

-3

-2

-1

0

+1

+2

+3

+4

-1

+1

+3

+0

+0

+5

Principales

Modif. Uso

Conjurar

- Cuando pronuncias un juramento, no es tu voz la que se escucha: es el amanecer mismo el que se abre paso a través de ti.
- Tus palabras, sencillas o solemnes, despiertan una resonancia que ilumina la penumbra: cada sílaba lleva consigo el resplandor de un nuevo comienzo, cada promesa es llama que no conoce derrota.
- Tu mirada se enciende con destellos dorados, y hasta las sombras más densas retroceden un instante, como si temieran el alba que anuncias.

+2d6 +2 (+9)

∞

Combate Cuerpo a cuerpo

- ... No eres un guerrero, y tu cuerpo lo sabe. Tus golpes carecen de técnica, más instinto que destreza, más miedo que furia. Cuando te ves obligado a luchar sin tu magia, cada gesto se convierte en un recordatorio de que no naciste para blandir acero ni levantar escudos.

+2

∞

Esquiva (Armadura de Mago)

- No bloqueas, no resistes: sobrevives esquivando. Tus pasos parecen erráticos, un retroceso torpe, un giro desesperado; pero siempre, en el último instante, la embestida del enemigo falla por un suspiro de distancia.
- La tela de tu capa ondea al compás de movimientos nerviosos, y en tu piel resplandece a veces un fulgor tenue: el campo arcano de tu armadura de mago, invisible y fiel, que intercede donde tus reflejos no alcanzan.

+4

∞

Secundarios

Modif. Uso

Suertudo

- Un fallo seguro se convierte en acierto gracias a un detalle ínfimo: una piedra que desvía un proyectil, un enemigo que tropieza, un resplandor que confunde la vista rival. No fue poder ni destreza, solo azar convertido en aliado.
- (Cuando obtengas un 1 en un d12 puedes volver a lanzar el dado)

-

□□□□
Largo

Resistencia al daño radiante (Alma radiante)

- Los destellos que deberían quemar tu carne se disipan en torno a tí, resbalando sobre una coraza invisible hecha de fe y pacto divino.
- No eres inmune al dolor, pero allí donde otro caería cegado y herido, tú te mantienes erguido, envuelto en un resplandor que no sabe distinguir entre herida y protección.

+2d6 (+7)

∞

Poder Radiante (Alma Radiante)

- La radiancia y el fuego responden a tu voz con un fervor mayor, intensificados por la fuerza de tu espíritu.
- Cada estallido luminoso lleva la calidez y el poder de la aurora: las llamas se avivan, los rayos se expanden, el resplandor se vuelve insoportable para tus enemigos.

+5

∞

Aurora Protectora (Amuleto Luz de la Aurora Silente)

- El cristal rosado del amuleto se enciende con un resplandor suave, como la primera claridad del día atravesando un vitral.
- Un halo dorado se expande lentamente a tu alrededor, envolviendo tu figura (o la de un aliado cercano) en un resplandor cálido y constante.
- Quien queda dentro de esa luz respira con más calma, sus pasos se afirman y sus pensamientos se despejan, inmunes al veneno de la desesperación o la corrupción.

+2d6 (+7)

□
Largo

Personalidad

Modif. Uso

Carácter

- Líder. Extrovertido. Amargado. Cauto.

+/- 1d6

∞

Lemas

- .
- .
- .

+/- 2d6

∞

Objetivos

- .

+/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Integridad interior (Salvaciones de Carisma) <ul style="list-style-type: none"> En tu interior aún arde la llama del pacto, tenue pero incorruptible. Allí donde la mentira del mundo amenaza con quebrarte, respondes con la verdad simple de tu fe: has sido elegido para portar la luz del amanecer. Tu carisma no nace de la ostentación, sino de la convicción: incluso roto, incluso cansado, tu sola presencia recuerda que la esperanza existe. Cuando las sombras buscan doblegar tu espíritu, lo que encuentran es un muro invisible, tejido con la dignidad de tu fe y el resplandor de un amanecer que ningún poder puede sofocar. 	+2d8 (+9)	∞
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> Has aprendido a escuchar más allá del ruido del mundo: el murmullo del alba que siempre retorna. Esa voz interior, nacida de tu pacto con Lathander, te recuerda que la oscuridad no es eterna y que toda sombra acaba cediendo ante la luz. Cuando fuerzas extrañas buscan nublar tu juicio o someter tu voluntad, cierras los ojos y dejas que la calma del amanecer te envuelva. Tu mente se ancla en certezas sencillas: la esperanza renace, el día vuelve, la fe no se extingue. Tu sabiduría es tu refugio: no un muro de piedra, sino un horizonte abierto que ningún poder profano puede clausurar. 	+1d6 +1 (+4)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> El pacto con Lathander afila tus sentidos con la claridad del alba: donde otros solo perciben penumbra, tú distingues el trazo de la corrupción o el temblor de la esperanza. A veces no miras con los ojos, sino con el silencio interior: un presentimiento súbito, un escalofrío en la nuca, un giro del cuervo que te acompaña. La realidad susurra en detalles que pocos saben escuchar. 	+2d6 (+7)	∞
Intimidación <ul style="list-style-type: none"> No necesitas levantar la voz ni blandir acero: basta con dejar entrever la fuerza que te habita. Cuando tu mirada se enciende con el resplandor dorado del amanecer, quienes te desafían perciben, aunque no lo entiendan, que tras de ti se alza algo más grande: un juramento luminoso que no tolera la mentira ni la corrupción. Tus palabras, caen con el peso de un veredicto: tu silencio, con la tensión de una sentencia aún no pronunciada. 	+2d8 (+9)	∞
Conocimiento Religioso <ul style="list-style-type: none"> Las escrituras de Lathander no son para ti versos leídos, sino amaneceres contemplados, promesas cumplidas y también silencios dolorosos cuando la divinidad no respondió. Cuando hablas de los dioses, tu voz no es académica, sino encarnada: reconoces la esperanza que ofrecen, pero también la fragilidad de quienes los invocan. Puedes citar plegarias antiguas o identificar símbolos olvidados, pero lo que de verdad te distingue es la manera en que interpretas su sentido: ves en ellos un reflejo de la lucha eterna entre luz y oscuridad, entre la fe que consuela y la que esclaviza. 	+4	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos no siempre descifran gestos, pero tu espíritu sí reconoce las grietas en los corazones ajenos. Cuando observas a alguien, no lo mides por su fuerza ni por su porte, sino por la sombra que arrastra y la chispa que aún le queda dentro. Perspicacia, para ti, es escuchar lo que no se dice y ver en los silencios la verdad que las palabras intentan ocultar. 	+4	∞
Conocimiento Arcano <ul style="list-style-type: none"> Cada vez que estudias un símbolo o desentrañas un ritual, no lo haces con la mirada de un sabio, sino con la certeza de quien reconoce el pulso divino que late en todas las cosas. Tu saber arcano no es académico, sino experiencial: la frontera entre lo sagrado y lo profano se te revela como un horizonte difuso que has aprendido a leer, porque tu propia alma habita en ese umbral. Reconoces el trazo de la corrupción en un sello, el eco de la esperanza en un conjuro, la marca de un pacto roto en las palabras de un hechizo. 	+4	∞
Luz Sanadora <ul style="list-style-type: none"> Un resplandor tenue brota desde tu pecho, se desliza por tus manos y se derrama en haces dorados hacia quien lo necesita. La claridad del amanecer se manifiesta en cada destello, tibia y firme, como un pulso de vida que ahuyenta la sombra. 	+1d6 (+3)	☐☐☐ Largo
Vista en la Oscuridad <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos atraviesan la penumbra como si fuese un velo delgado, incapaz de ocultarte nada. Ni la sombra natural ni la tejida por la magia consiguen imponerse: ante tu mirada, toda tiniebla se disuelve en contornos nítidos, como si un amanecer secreto se filtrara solo para ti. 	–	∞
Familiar <ul style="list-style-type: none"> Un familiar te ha encontrado a ti. Podrías conjurar a otro, a tu gusto y voluntad, pero has decidido quedarte con Ceniz. Ceniz simboliza para ti un nuevo Malizall, donde la bondad está siempre bajo juicio de la voluntad propia. 	–	∞
Falsa Vida <ul style="list-style-type: none"> Siempre acostumbras a canalizar la energía de tu pacto transformándola en un velo vital que refuerza tu propio cuerpo. Un fulgor rojizo y dorado recorre su piel, como si la esencia del amanecer imitara el pulso de la sangre. El falso vigor te protege del daño: no es verdadera carne ni auténtica resistencia, sino una máscara arcana que absorbe los golpes antes de que te alcancen. <i>(Vitalidad temporal. Puedes terminar este efecto mágico cuando quieras, ya que el te da un aspecto arcano fácil de reconocer.)</i> 	–	∞
Visión Verdadera <ul style="list-style-type: none"> La mirada se abre más allá de lo ordinario: los velos ilusorios se desgarran, los disfraces mágicos se deshacen y las puertas ocultas se revelan. Durante una hora, la vista alcanza incluso el Plano Etéreo, mostrando lo que realmente existe a una distancia de hasta ciento veinte pies, sin dejar espacio para el engaño. 	–	☐ Largo
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Orco 	–	∞

Trucos	Modif.	Rango
Explosión Sobrenatural (Eldrich Blast) <ul style="list-style-type: none"> De tu mano surge un haz de energía crepitante que corta el aire como un relámpago contenido. El impacto estalla en pura fuerza arcana, invisible pero devastadora, capaz de atravesar carne y piedra con la misma facilidad. Los tres proyectiles te permiten hacer tres tiradas o una sola con todo el modificador. 	1d6+2 (+5)	40 metros
Luces Danzantes (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> Un chasquido de dedos libera pequeñas esferas doradas que flotan como luciérnagas en penumbra. Se dispersan en el aire o se funden en una silueta brillante, tiñendo el entorno con un resplandor suave que hace retroceder a las sombras. 	—	40 metros
Mordisco de Escarcha <ul style="list-style-type: none"> Un velo de escarcha se adhiere a la piel del enemigo, entumeciendo músculos y huesos. El frío punzante no solo hiere: roba fuerza, volviendo torpes sus siguientes movimientos. 	+1d6 +1 (+4)	20 metros
Luz <ul style="list-style-type: none"> Al posar tu mano, el objeto se impregna de un resplandor suave que se expande poco a poco hasta envolverlo por completo. Durante una hora se convierte en faro dorado, irradiando claridad en un radio amplio que disipa la penumbra y atenúa las sombras. 	—	Tocar
Ilusión Menor <ul style="list-style-type: none"> Un murmullo, un rugido o un eco falso pueden brotar del aire, persistentes o intermitentes según tu voluntad. O bien, una imagen tangible aparece: un cofre, huellas recientes o un objeto cualquiera, sólido a la vista pero vacío al tacto. La ilusión ocupa poco espacio, suficiente para engañar los sentidos o distraer la atención, aunque siempre vulnerable al escrutinio cercano. 	—	10 metros
Prestidigitación <ul style="list-style-type: none"> Chispas, notas musicales o un sople de aire aparecen de la nada, fugaces y decorativos. Puedes encender o apagar llamas pequeñas, limpiar o ensuciar objetos, alterar sabores y temperaturas, o dejar símbolos visibles durante un rato. También puedes crear un pequeño baratillo ilusorio en tu mano, simple y efímero, pero lo bastante real para impresionar o distraer. 	—	3 metros
Llama Sagrada <ul style="list-style-type: none"> Un resplandor ardiente desciende desde lo alto y envuelve al objetivo en un estallido de radiancia pura. La luz ignora cualquier refugio y castiga con fuego celestial, abrasando no la carne, sino la corrupción que intenta ocultarse en ella. 	+1d8 +2 (+6)	20 metros
Salvar al Moribundo <ul style="list-style-type: none"> Con un simple contacto, un fulgor tenue recorre el cuerpo del caído y detiene el avance de la muerte. La respiración vuelve a encontrar un ritmo frágil, y el alma se aferra a la vida, estable pero aún débil. 	—	Tocar
Mano de Mago <ul style="list-style-type: none"> En el aire se forma una mano espectral, translúcida y luminosa, que se mueve obediente a tu voluntad. Puede abrir cerraduras simples, sostener objetos ligeros o manipular recipientes, extendiendo tu alcance como una prolongación arcana de tu cuerpo. Aunque no tiene fuerza para combatir ni activar artefactos mágicos, su precisión y docilidad la convierten en una herramienta indispensable. 	—	10 metros
Conjuros Rituales	Modif.	Rango
Detectar Magia <ul style="list-style-type: none"> Tras los gestos y cánticos del ritual, tu mirada se tiñe de un resplandor sutil y el aire a tu alrededor adquiere un leve temblor luminoso. En un radio cercano, todo lo mágico revela su presencia mediante un aura tenue, cuyas tonalidades varían según la escuela de poder que lo habite. 	—	Personal
Identificar <ul style="list-style-type: none"> Al mantener el objeto entre tus manos durante el extenso ritual, un resplandor suave lo recorre, revelando secretos ocultos a la vista común. La magia incrustada en él se manifiesta en destellos y ecos arcanos: conoces sus propiedades, los conjuros que lo afectan e incluso la huella del hechizo que lo engendró. 	—	Tocar
Respirar bajo el Agua <ul style="list-style-type: none"> El aire se impregna de un murmullo arcano mientras el ritual concluye, y un frescor húmedo recubre los pulmones de los elegidos. Durante un día entero, pueden sumergirse sin temor: el agua ya no ahoga, sino que fluye como aire, permitiendo explorar las profundidades sin perder la respiración natural. 	—	10 metros



Destierro (Concentración 1 minuto)

- Con un gesto firme y una palabra cargada de poder, invocas una corriente invisible que arranca al objetivo de la realidad inmediata.
- Su silueta se retuerce y se desvanece entre destellos, como si lo tragara un horizonte invisible.
- En ese limbo queda impotente, encerrado en un plano inofensivo o devuelto con violencia al lugar que lo engendró.
- Mientras mantengas la concentración, el mundo permanece libre de su presencia, borrado como si nunca hubiera estado allí.

– 20 metros

Oscuridad (Concentración 10 minuto)

- Desde el punto señalado brota una esfera de 5 metros de radio de tinieblas absolutas que se expande hasta envolver el entorno.
- Ni la visión más aguda penetra en ella, y toda luz común se apaga al instante, dejando un vacío opaco que anula formas y colores.
- La esfera avanza con su fuente si esta se mueve, y allí donde se superpone con conjuros de luz menor, los devora sin esfuerzo.

– 20 metros

Vuelo (Concentración 1 hora)

- Con un roce y un murmullo arcano, un poder ligero se adhiere al cuerpo del objetivo.
- Sus pies se separan del suelo y, en un instante, la gravedad cede: puede surcar el aire con la velocidad de un ave, sosteniéndose en la libertad del viento.
- Mientras dure la magia, cada movimiento es ingrátido y ágil, aunque al cesar el efecto la caída será tan implacable como el cielo fue generoso.

– Tocar

Inmovilizar Persona (Concentración 1 minuto)

- Un gesto y una palabra firme bastan para que la voluntad del objetivo quede atenazada por la magia.
- Sus músculos se endurecen como hierro, la voz se apaga y el cuerpo permanece paralizado, incapaz de moverse hasta romper la prisión con un acto de pura fuerza interior.
- Contra varios enemigos, la parálisis se extiende como cadenas invisibles, enlazando cuerpos próximos en un mismo silencio inmóvil.

– 20 metros

Protección contra el Bien y el Mal (Concentración 10 minuto)

- Al tocar al aliado, un resplandor tenue lo envuelve como un velo de plata y oro que late con tu concentración.
- Aberraciones, fatas, celestiales, elementales, infernales y no muertos encuentran resistencia al acercarse: sus ataques se debilitan y sus intentos de influir en la mente son rechazados con firmeza.
- El protegido siente calma y claridad, libre de miedo, engaño o posesión mientras dure la barrera sagrada.
- *Aspecto temporal (+4).*

– Tocar

Muro de Fuego (Concentración 1 minuto)

- Las llamas brotan en línea o en un anillo ardiente de unos 20 metros de largo y 6 metros de alto, alzándose en una barrera imponente que oscurece la vista y abrasa el aire.
- Las criaturas atrapadas en su nacimiento sufren el estallido inicial, y luego una de sus caras arde con furia constante, castigando con calor abrasador a cualquiera que se acerque demasiado o intente atravesarla.
- El muro permanece mientras mantengas la concentración, un recordatorio viviente de que el fuego puede ser frontera, prisión y sentencia al mismo tiempo.

+3d8 (+13) 40 metros

Muro de Luz (Concentración 10 minuto)

- Un resplandor deslumbrante se condensa en una muralla radiante que corta el espacio como un amanecer sólido.
- La claridad se expande en cientos de pies, cegando y abrasando a quienes queden atrapados en su fulgor, mientras proyectiles de pura energía pueden desprenderse de la barrera para castigar a tus enemigos.
- No es un muro físico, sino un límite de visión y voluntad: atravesarlo significa exponerse a la furia implacable de la luz.

+2d8 (+9) 40 metros

Contraconjuro

- Alzas la mano en el instante preciso y desgarras el flujo arcano del enemigo antes de que tome forma.
- Las palabras quedan huecas, los gestos pierden fuerza y el conjuro se desvanece en silencio, abortado por tu voluntad.
- Cuanto más poderoso el hechizo, mayor la tensión, pero si tu energía prevalece, lo imposible queda reducido a nada.

– 20 metros

Curar Heridas

- Al imponer tu mano, un resplandor cálido fluye desde tu piel hacia el cuerpo del herido.
- La carne desgarrada se cierra, la sangre se detiene y el aliento vuelve a fluir con fuerza renovada.
- La magia no deja cicatriz, solo la sensación de haber sido tocado por la claridad de un nuevo amanecer.

+5d8 (+22) Tocar

Romper Maldición

- Tu mano se impregna de un fulgor que penetra la superficie del cuerpo o del objeto tocado.
- Las ataduras invisibles se tensan un instante y luego se desgarran como humo al viento, liberando al objetivo de su carga oculta.
- Los susurros cesan, las marcas oscuras se desvanecen y la voluntad se siente ligera, como si respirara de nuevo.
- Si se trata de un objeto maldito, la corrupción permanece en él, pero el vínculo con su portador se rompe, permitiendo apartarlo sin riesgo.

– Tocar

Restauración Mayor

Polvo de diamante por un valor de 100 gp.

- Un destello puro fluye desde tu mano al cuerpo del objetivo, impregnándolo de energía reparadora.
- El cansancio se disipa, los encantamientos hostiles se rompen y la piedra, la maldición o la corrupción se quiebran bajo la fuerza luminosa.
- Incluso las heridas más profundas del alma y la mente encuentran alivio, como si un amanecer interior devolviera lo que antes parecía perdido.

+2d6 (+7) Tocar