



Malízal Verbulux
humano
Brujo de Lathander (II)

Destino (DD)

Vitalidad (V) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 T

Coradura (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 ti, 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

∞

Integridad interior (Salvaciones de Carisma)

- 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)

- 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

- 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 cuerpo que te acompaña. La realidad susurra en detalles que pocos saben escuchar.

±2d6
(±7)

∞

Intimidación

- 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

- 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 consueta y la que esclaviza.

±4

∞

Perspicacia

- 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

- 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

- 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

- 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

- 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 Malízall, donde la bondad está siempre bajo juicio de la voluntad propia.

–

∞

Falsa Vida

- 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.
- *(Vitalidad temporal. Puedes terminar este efecto mágico cuando quieras, ya que el te da un aspecto arcano fácil de reconocer.)*

–

∞

Visión Verdadera

- 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 Étéreo, mostrando lo que realmente existe a una distancia de hasta ciento veinte pies, sin dejar espacio para el engaño.

–

□
Largo

Idiomas

- 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 soplo 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 ingrávito 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