



Vengy Menethil
humano
hechicero-Paladín Nivel 11

Destino (PD) [] [D] [D] [] [] [] [] [] [] [] []

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

- 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

- 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

- 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)

- 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)

- 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)

- 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)

- 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)

- 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

- Leal. Apasionado. Inspirador. Jactancioso.

+/- 1d6

∞

Lemas

- Mi fuego nunca arde solo: ilumina a los que luchan conmigo.
- Prefiero caer con orgullo que vivir sin gloria.

+/- 2d6

∞

Objetivos

- 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 fiera 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)	□ Largo
Metamagia — Conjuro Acelerado (Gasta dos cargas) <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. 	-	□□□□ □□□□ □□□□
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 (Se puede activar con dos cargas de metamagia) <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) 	-	□□ 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)	□□□□ 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. 	±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. 	±1d8 ±2 (+6)	20 metros
Toque Electrificante <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. 	±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> 	±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. 	±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. 	±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. <i>(Aspecto temporal Bendito +2)</i>. 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. 	±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. 	±1d8 (+2) (+4 (+2))	Tocar
Escudo de la Fe (Concentración 10 minutos) <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. <i>(Aspecto temporal +2)</i>. 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. 	±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. 	±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. <i>(Realiza 3 tiradas o una sola con +3d6)</i> 	±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. 	±1d8 ±2 (+6)	30 metros

Conjuros Avanzados	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	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 parpado, 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 tí 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 tí, 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	<input type="checkbox"/>	Modif.	Rango
Cono de Frío			
<ul style="list-style-type: none"> El aire frente a tí 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			
<i>Incienso por valor de 250 de oro y marfil por valor de 200 de oro</i>			
<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