

CALAVERA LLAMEANTE V1.0 IMPRESORA

Muerto viviente Diminuto, neutral malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 40 (9d4 + 18)

Velocidad: 0 pies, volar 40 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5,
Percepción +2

Resistencia a daño: necrótico, perforante,
relámpago

Inmunidad a daño: frío, fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, derribado,
envenenado, hechizado, paralizado

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies,
Percepción pasiva 12

Idiomas: común

Desafío: 4 (1.100 PX)

Iluminar. La calavera llameante emite luz tenue en un radio de 15 pies, o luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue 15 pies más allá. Puede cambiar entre los dos modos usando una acción.

Resistencia mágica. La calavera llameante tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rejuvenecimiento. Si la calavera llameante es destruida, recuperará todos sus puntos de golpe en 1 hora salvo que se rocíen sus restos con agua sagrada o se lance sobre ellos un conjuro de *disipar magia* o de *levantar maldición*.

Lanzador de conjuros innato. La calavera llameante es una lanzadora de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales ni somáticos para lanzar sus conjuros. Tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

- Trucos (a voluntad): *mano de mago*
- Nivel 1 (3 espacios): *escudo*, *proyectil mágico*
- Nivel 2 (2 espacios): *contorno borroso*, *esfera de llamas*
- Nivel 3 (1 espacio): *bola de fuego*

Acciones

Ataque múltiple. La calavera llameante utiliza rayo de fuego dos veces.

Rayo de fuego. *Ataque de conjuro a distancia:* +5 a impactar, alcance 30 pies, un objetivo. *Impacto* 10 (3d6) de daño de fuego.

CALAVERA LLAMEANTE

Unas brillantes llamas verdes y una carcajada reverberante y demente siguen a una calavera sin cuerpo que patrulla sus dominios. Cuando descubren intrusos, las calaveras llameantes les atacan lanzando ardientes rayos por los ojos y ejecutando terribles conjuros provenientes de los rincones más oscuros de su memoria.

Algunos siniestros lanzadores de conjuros crean calaveras llameantes a partir de los restos de magos muertos. Cuando se completa el ritual surgen llamas verdes del cráneo, completando así la espantosa transformación.

Legado vital. Las calaveras llameantes solo recuerdan vagamente su vida pasada. Aunque podrían hablar usando su antigua voz y rememorar hechos clave de su pasado, no son sino un eco de su antiguo ser. Sin embargo, su transformación en muerto viviente les proporciona un acceso total a la magia que eran capaces de ejecutar en vida, lo que les permite lanzar conjuros ignorando los componentes materiales y somáticos que ya no puede usar.

Enlazados para la eternidad. Las calaveras llameantes, inteligentes y vigilantes, sirven a su creador protegiendo un tesoro oculto, una cámara secreta o a un individuo particular. Llevan a cabo las directrices suministradas cuando fueron creadas y las interpretan al pie de la letra. Quien domine una calavera llameante debe preparar sus instrucciones con cuidado para asegurarse de que esta las realizará adecuadamente.

Envueltas en llamas. El fuego que rodea a estas calaveras arde continuamente, emitiendo una luz brillante que la criatura controla. Emplea las llamas como un arma, concentrándolas para arrojarlas desde sus cuencas oculares como ardientes rayos.

Rejuvenecimiento sobrenatural. Cuando se hacen añicos, sus fragmentos se recomponen salvo que se les rocíe con agua bendita o se les someta a un conjuro de *disipar magia* o de *levantar maldición*. Si no pudiera continuar realizando su cometido, una calavera reconstruida no obedece a nadie y se vuelve autónoma.

Muerto viviente. Una calavera llameante no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

CONJUROS

MANO DE MAGO

Conjuración (truco)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Conjuras una mano espectral flotante en un punto de tu elección dentro del alcance. La mano durará hasta el final de la duración del conjuro o hasta que utilices una acción para finalizarlo. Además, la mano desaparecerá si en algún momento está a más de 30 pies de ti o si lanzas este conjuro de nuevo.

Puedes emplear tu acción para controlar la mano, haciendo que manipule un objeto, abra una puerta o recipiente que no esté cerrado con llave, retire o guarde un objeto en un recipiente abierto o vierta el contenido de un vial. Cada vez que controles la mano de esta forma puedes también moverla hasta 30 pies.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos o llevar más de 10 libras de peso.

ESCUDO

Abjuración nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que llevas a cabo cuando eres impactado por un ataque o eres objetivo del conjuro *proyectil mágico*.

Alcance: Lanzador

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Aparece una barrera invisible de fuerza que te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a tu CA, que también afecta al ataque que ha activado el conjuro y, además, no recibes ningún daño del conjuro *proyectil mágico*.

PROYECTIL MÁGICO

Evocación nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo impacta a una criatura de tu elección a la que puedas ver dentro del alcance. La criatura recibe 1d4+1 de daño de fuerza por cada dardo. Todos los dardos impactan a la vez y puedes repartirlos como desees entre varios objetivos.

CONTORNO BORROSO

Ilusión nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Lanzador

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El contorno de tu cuerpo se vuelve borroso, cambiando y oscilando a la vista de todos. Hasta el final de la duración del conjuro, las criaturas que hagan tiradas de ataque contra ti tienen desventaja. El atacante es inmune a este efecto si no necesita ver (sí, por ejemplo, tiene visión ciega) o ve a través de ilusiones (como con visión verdadera).

ESFERA DE LLAMAS

Conjuración nivel 2

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un pedazo de sebo, una pizca de azufre y un poco de hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuego de 5 pies de diámetro aparece en un espacio libre a tu elección dentro del alcance y se mantiene hasta el final de la duración del conjuro. Cualquier criatura que acabe su turno a 5 pies o menos de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirá 2d6 de daño de fuego si falla la tirada o la mitad del daño si la supera.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 30 pies a una nueva localización dentro del alcance. Si embistes con la esfera a una criatura, esa debe hacer la tirada de salvación contra el daño de la esfera, que ya no podrá moverse más durante este turno.

Cuando desplazas la esfera, puedes moverla por encima de barreras de hasta 5 pies de alto y hacer que salte hoyos de hasta 10 pies de ancho. Además, la esfera prende cualquier objeto inflamable que no vista o lleve alguien, y emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en un radio de 20 pies más.

BOLA DE FUEGO

Evocación nivel 3

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S, M (una pelotita de guano de murciélago y azufre)

Duración: Instantáneo

Una ráfaga brillante surge de tu dedo hacia un punto de tu elección dentro del alcance y después crece con un rugido sordo hasta convertirse en una explosión ardiente. Todas las criaturas en una esfera de 20 pies centrada en el punto deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 8d6 de daño de fuego si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan.

El fuego se extiende más allá de las esquinas. Los objetos inflamables que se encuentren en el área que no lleve o vista alguien arderán.

AGRADECIMIENTOS

Este documento ha sido generado con [Homebrewery](#). Encuentra última versión del documento y reporta errores o posibles mejoras en [Visión Verdadera](#).