

Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Charlatán

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PixelCaido

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +1
- ☒ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +3
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +5
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación +3
- ☒ Intimidar +5
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción 0
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Miento sobre casi todo, incluso cuando no hay una buena razón para hacerlo. Llevo encima varios símbolos sagrados e invoco a cualquier deidad que pueda resultarme útil en el momento.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Estoy decidido a hacer algo de mí mismo. (Cualquiera)

IDEALES

Le debo todo a mi mentor, una persona horrible que probablemente esté pudriéndose en alguna cárcel.

VÍNCULOS

Estoy convencido de que nadie me puede engañar del modo en que yo engaño a los demás.

DEFECTOS

Tiefling

- Legado infernal
- Resistencia infernal

Brujo Nivel 3:

- Bendición del oscuro
- Capa de sombras
- Descarga agónica
- Magia del pacto
- Pacto del filo

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Kit de disfraz, Kit de falsificación

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Capa de las sombras CA 13

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Legado infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este rasgo.
- ▶ Resistencia infernal: Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ Bendición del oscuro: A partir del nivel 4, cuando reduces a 0 los puntos de golpe de una criatura hostil, consigues tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por Carisma + tu nivel de brujo (mínimo 1).
- ▶ Capa de sombras: Puedes lanzar Armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.
- ▶ Descarga agónica: Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ Magia del pacto: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- ▶ Pacto del filo: Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.

Nessis la tramposa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
	2				4	2
	00				CONOCIDOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						