



Brujo 4, Pícaro 4, Bárbaro. La Máquina

daño 80

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

A.R.B

Enano de las colinas

Neutral

Heredo la experiencia de ..

NOMBRE DEL PERSONAJE

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +4
- Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos +4
- Atletismo 0
- Engañar +3
- Historia 0
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación +8
- Juego de Manos +10
- Medicina 0
- Naturaleza +4
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +7
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 288

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 908

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
Mantis - Netherit... +9 2d20 +8 cortante...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Herramientas de artesano
- Bolsa de oro

EQUIPO

Inadaptado (Recién en formación de personalidad)

RASGOS DE PERSONALIDAD

(Crear mas máquinas)

IDEALES

(Gwitemárgen enano creador)

VÍNCULOS

(no sabe nada de vivir)

DEFECTOS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Brujo Nivel 4:

- Bendición del oscuro
- Capa de sombras
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- ojos del guardián de las runas
- Pacto de la cadena

Pícaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de ladrones
- Manos rápidas
- Trabajo en el segundo piso

Bárbaro Nivel 1:

- Defensa sin armadura
- Furia 2 veces / día, +2 daño

RASGOS Y ATRIBUTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

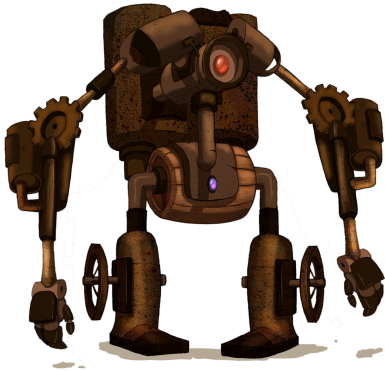
Competencias:

- Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

Los que sabía su creador: Comun, enano, Jerga de ladrones

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

- \* su voz tiene tono robotico
- \* inmune al veneno

NOTAS ADICIONALES

Gwitermargen un enano artificer poco reconocido fascinado con la idea de fusionar magia y mecanica para crear seres autómatas que no requieran algun tipo combustible, pero siempre que intentaba fallaba, hasta que llevo a cabo un pacto con una entidad quien doto a su constructo de vida como tambien le dio la cualidad de no depender de combustible para funcionar, tambien le otorgaria los conocimientos de su creador, pero el precio de tal acto fue la vida de Gwitermargen haciendo que el constructo quede sin dueño pero heredando el propósito de replicarse y crear mas como el ahora estaba solo en el mundo buscando un verdadero sentido a la vida aparte de replicarse.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

▶ **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 4, cuando reduces a o 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.

▶ **Lista de conjuros ampliada:** El ser infernal te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Manos ardientes, orden imperiosa Nivel 2: Ceguera/sordera, Rayo abrasador Nivel 3: Bola de fuego, nube apeset...

▶ **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.

▶ **Gips del guardián de las runas:** Puedes leer todo tipo de escritura.

▶ **Pacto de la cadena:** Aprendes el conjuro Encontrar familiar, que puedes lanzar como un ritual. Este conjuro no cuenta como conjuro conocido. Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, duende, pseudodragón o quasit. Adem...

▶ **Acción astuta:** Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse.

▶ **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.  
- Daño adicional 2d6

▶ **Jerga de ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la jerga. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

▶ **Manos rápidas:** Puedes usar la acción adicional que te concede tu rasgo Acción astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos) y usando tus herramientas de ladrón, desactivar una trampa o abrir un cerrojo, o para realizar la acción de usar un objeto.

▶ **Trabajo en el segundo piso:** Obtienes la capacidad de escalar más rápido de lo normal. Escalar no te cuesta ningún movimiento adicional. Además, cuando haces un salto corriendo, la distancia que cubres aumenta tantos pies como tu modificador por Destreza.

▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

▶ **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.  
- 2 veces / día, +2 daño

RASGOS

A.R.B

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

2  
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
Truco	<u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
Truco	<u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						