



Federico Galera

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Grangero

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Makareno

JUGADOR

1250

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

-2

7

SABIDURÍA

-2

7

CARISMA

+4

18

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza 0
 - Constitución +1
 - Inteligencia -2
 - Sabiduría 0
 - Carisma +6

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hoz	+3	1d4 +1 cortante
Bastón	+3	1d6 +1 Contunden..

EQUIPO

- Cuero CA 11
25 monedas de oro encima.
37 monedas de plata encima.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

gremio de agricultores y ganaderos

VÍNCULOS

DEFECTOS

8 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas
- Hoz

Idiomas:
Común

RASGOS Y ATRIBUTOS

Brujo Nivel 3:
- Bendición del oscuro
- Inversión del Amo de las Cadenas
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Pacto de la cadena
- Visión del diablo

Federico Galera

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un hombre de unos 30 años, con ropa típica de grángero, pero en muy mal estado

APARIENCIA



APARIENCIA

Federico Galera era un simple grángero, que vivía tranquilamente cultivando pepinos y paseando a sus cabras, su única peculiaridad es que es alérgico a la magia, pero dado su oficio no le dio problemas. Esto cambió el día que un grupo cultista realizó un ritual para dar a su líder Federico Galera in poder mágico increíble, el problema es que el contrato lo hizo el cultista disléxico y escribió mal el nombre, lo que provocó que el que recibiera los poderes fuera Federico. Dado al origen demoníaco de sus poderes este fue expulsado de su poblado ya que pensaron que Federico había sido poseído por un demonio.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 1, 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).
- ▶ **Inversión del Arco de las Cadenas:** Cuando lanzas Encontrar familiar, imbuyes al familiar invocado de una cierta cantidad de tu poder sobrenatural, otorgando a la criatura los siguientes beneficios: El familiar obtiene una velocidad volando o una velocidad nadando (a tu elección) de 40 pies. Como acción adicional, puedes ordenar ...
- ▶ **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 apest...
- ▶ **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 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...
- ▶ **Visión del diablo:** Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

Su magia es extremadamente poderosa pero cada que la usa le sale una urticaria muy dolorosa por todo el cuerpo, esto puede ser más leve o fuerte dependiendo de la fuerza del hechizo, en caso que use demasiado su magia le puede dar un shock anafiláctico

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Federico Galera

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

2
OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

TRUCOS

2

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>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Repreñión 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>Corona de la locura</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
Un humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar encantado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS.						
<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.						