



Qualix

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 2

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Nebaeh

JUGADOR

2

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**  
-1  
8

**DESTREZA**  
+2  
14

**CONSTITUCIÓN**  
+1  
13

**INTELIGENCIA**  
0  
11

**SABIDURÍA**  
+1  
12

**CARISMA**  
+3  
17

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+1
<input type="radio"/> Engañar	+3
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	+1
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	+3
<input type="radio"/> Religión	0
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	+1
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Set de juego, vehículo terrestre)

Idiomas:

.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**INSPIRACIÓN**  
+2

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

13 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 18

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 2d8      ÉXITOS 000      FALLOS 000

**DADOS DE GOLPE**

**SALVACIONES DE MUERTE**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante
Arco corto	+4	1d6 +2 perforante
Daga	+1	1d4 -1 perforante
Daga	+1	1d4 -1 perforante

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

- Cuero CA 11
- Canalizador Arcano
- Paquete de ladrón
- Poción - Curación

EQUIPO

He perdido muchos amigos, y tardo mucho en hacer nuevos.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (neutral)

**IDEALES**

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir. Yo lUCHO por los que no pueden luchar por sí mismos. Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron.

**VÍNCULOS**

El monstruoso enemigo que nos enfrentamos en batalla todavía me dejó temblando de miedo.

**DEFECTOS****Tiefling**

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

**Brujo Nivel 2:**

- Capa de sombras
- Descarga agónica
- Lista de conjuros ampliada
- Luz sanadora Reserva de energía celestial (3d6)
- Magia del pacto
- Trucos adicionales

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

La travesía de Qualix para formar parte de los Caballeros sagrados, comenzó con la oscuridad. La guerra ha sido su vida desde que puede recordar. Fue entrenado en su juventud en el estudio del uso de las armas y armaduras y aprendido las técnicas básicas de supervivencia, incluida la forma de mantener con vida en el campo de batalla a sus compañeros. El primer encuentro que tuvo con los peligros fue a temprana edad, cuando los escombros del paso del \*\*\* fueron arrastrados hasta la orilla de su isla natal. La perdición, impregnada en los escombros, se despertó al entrar en contacto con la vida. El y el resto de su aldea sobrevivieron a la resultante tormenta de almas gracias a la intervención de un Caballero que se encontraba cerca. Pero, tras el ataque, la perdición permaneció misteriosamente atraiada a Qualix. Estaba condenado, marcado por la perdición sus horrores lo perseguirían eternamente y la oscuridad se acercaría a él como una polilla morbosa a la luz. En una de sus expediciones, para intentar proteger a una aldea de un peligro...

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, 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.
- **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como unconjuro 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.
- **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.
- **Lista de conjuros ampliada:** El Celestial te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- **Luz sanadora:** Tienes una reserva de dados (d6) que puedes gastar para realizar esta curación. La cantidad de estos dados es igual a 1 + tu nivel de brujo. Como acción adicional, puedes sanar a una criatura que puedes ver y se encuentre a 60 pies o menos de ti, gastando dados de dicha reserva.  
- Reserva de energía celestial (3d6)
- **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.
- **Trucos adicionales:** Aprendes los trucos "luz" y "llama sagrada". Se consideran trucos de brujo para ti, pero no cuentan como parte de tu número de trucos conocidos.

Qualix

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2  
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3  
CONOCIDOS

TRUCOS

2  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiru	<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, infinge 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>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
		Extiendes tu mano y trazas con ella una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.				
Truco	<u>Iaumaturgia</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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
		Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
		Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.				