



Blake

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Semiflo acuático

ESPECIE

El acólito perdido

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

LostNexus

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

-1

9

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución -1
- Inteligencia +2
- Sabiduría +3
- Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 7

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Guja	-1	1d10 -1 cortante
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Bastón	+1	1d6 -1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nada puede turbar mi optimismo. He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno). Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

Pretendo preservar un texto sagrado que mis enemigos consideran sacrilego y que quieren destruir. Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tachó de hereje.

VÍNCULOS

Confío demasiado en los que tienen poder dentro de la jerarquía de mi templo. A veces mi piedad me lleva a confiar a ciegas en los que profesan la fe de mi dios.

DEFECTOS

Semiflo acuático:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- velocidad de nado

Brujo Nivel 1:

- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Mente despierta

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Paquete de erudito

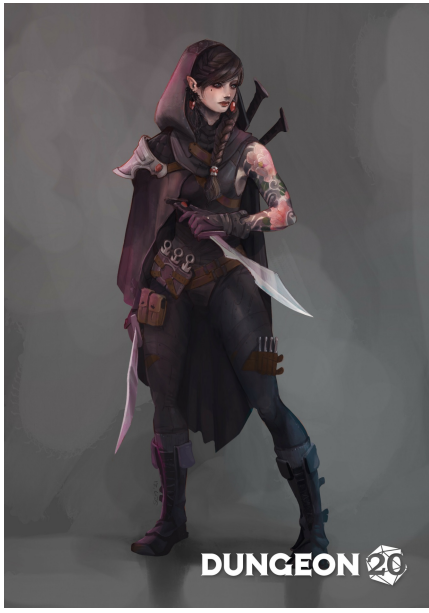
EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Blake

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, 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.
- ▶ **Ancestro feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **velocidad de nado:** Tienes una velocidad de nado de 30 pies.
- ▶ **Lista de conjuros ampliada:** El Gran Antigo te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Susurros disonantes, Tembles carcajadas de Tasha Nivel 2: Detectar pensamientos, Fuerza fantasma Nivel 3: Clarividencia...
- ▶ **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.
- ▶ **Mente despierta:** Comenzando en el nivel 1 tu conocimiento exterior te da la habilidad de tocar las mentes de otras criaturas. Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver en un rango de 30 pies (9 metros) de ti. No necesitas compartir un idioma con la criatura para que comprenda tu men...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Blake

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

1

0

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

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>garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Cuchillo de Hielo</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	S, M
Creas un fragmento de hielo y lo arrojas contra una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si este impacta, la criatura sufrirá 1d10 de daño perforante. Acierte o falle, el fragmento explota, de modo que el objetivo y todas las criat...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						