

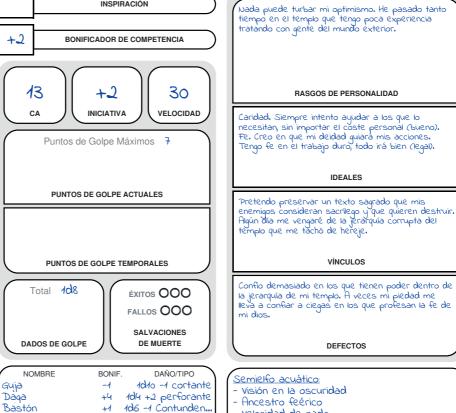
Blake

NOMBRE DEL PERSONAJE

El acólito perdido Brujo 1 LostNexxus **CLASE Y NIVEL** TRASFONDO JUGADOR Semielfo acuático Legal bueno ESPECIE ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA** 









ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS Cuero CA 11 Paquete de erudito

- Ancestro feérico - velocidad de nado Brujo Nivel 1:
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto - Mente desipierta RASGOS Y ATRIBUTOS



SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

EQUIPO

NOMBRE DEL PERSONAJE

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.
- ▶ <u>Ancestro feérico</u>: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ <u>velocidad de nado:</u> Tienes una velocidad de nado de 30 pies.
- Lista de conjuros ampliada: El Gran Antiguo 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, Terribles carcajadas de Tasha Nivel 2: Detectar pensamientos, Fuerza fantasmal Nivel 3: Clarividenc...
- ▶ <u>Magia del pacto</u>: 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.
- ▶ <u>Mente despierta</u> 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 Carisma

CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍSTICA MÁGICA

13
CD SALVACIÓN
CONJUROS

BONIF. ATAQUE

## **ESPACIOS DE CONJURO**



				CONOCIDOS	CONOCIDOS	
PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE COMP	PS
Truco Un rayo de aumenta el	Descarga sobrenatural energía alcanza a una criatura número de rayos: dos a nivel d	Evocación que elijas. Si impactas con un 5, tres a nivel 11 y cuatro a niv	1 acción la tirada de ataque de conjuri el 17. Haz una tirada de ataqu	Instantáneo o a distancia, inflige 1d1o puntos de daño po Je por cada rayo:	120 pies V, S or fuerza. Al subir de niv	
Truco Convierte un	Garrote / Shillelagh	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto a de lanzar conjuros y cuyo dado de daño (	Toque V, S, es d8. El conjuro acaba	
□ 1 Creas un fr	<u>Cuchillo de Hielo</u> ragmento de hielo y lo arrojas c	Conjuración ontra una críatura que se enci erforante. Acierte o falle. el fr	1 acción uentre dentro del alcance. Ha aumento explota, de modo que	Instantáneo 2 un ataque de conjuro a distancia contra e e el objetivo y todas las criat	60 pies S, M Il objetivo. Si este	1
□ 1 Una criatura	<u>Curar heridas</u> a que tocas recupera un núme	Evocación ro de puntos de golpe igual a 1	1 acción	Instantáneo ficador por característica para lanzar conjur	Toque V, S	
:fecto ni er	n no muertos ni èn constructos		7	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	V	