

Brujo 7, Explorador 4

CLASE Y NIVEL

El día que la Luna lloro san. Alanwu

TRASFONDO

JUGADOR

Aasimar caído

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +4
- Carisma +5

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +4
- Atletismo +6
- Engañar +1
- Historia 0
- Interpretación +1
- Intimidar +5
- Investigación +4
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +1
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +4
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 103

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+6	1d6 +2 perforante
Primordial Brand	+9	1d8 +2 perforante

EQUIPO

- Armadura de plata CA 14

RASGOS DE PERSONALIDAD

Yo no hablo de aquello que me atormenta. Prefiero que otros no carguen con mi maldición. Con mi experiencia eh aprendido que no debo de confiar en ningún ser divino.

IDEALES

Soy un monstruo que destruye a otros monstruos y a cualquier enemigo que se ponga en mi camino. Mato monstruos para exorcizar mis propios demonios del pasado que me atormenta.

VÍNCULOS

Hay maldad en mí. Puedo sentirlo. Nunca debe liberarse.

DEFECTOS

Desconfía mucho de todo el mundo y prefiere hacer las cosas él sin ninguna ayuda

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Daga, Espada corta, Placas y malla, Suministros de alquimista, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Español y celestial

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aasimar caído:

- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- velocidad
- Visión en la oscuridad
- Resistencia Celestial
- Manos Curativas
- Portador de Luz
- Idiomas
- Mortaja Necrótica

Brujo Nivel 7:

- Alma de cuervo
- Centinela cuervo
- Ladrón de cinco destinos
- Magia del pacto
- Pacto del filo
- Palabra aterradora
- Señal de mal agüero
- Vigor infernal

Explorador Nivel 4:

- Conciencia primigenia
- Duelo
- Emboscador pavoroso
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros
- Magia de Acechador en la Penumbra
- Visión en la Umbra



APARIENCIA

El se llama Touya tiene un hermano menor que él por un año y una hermana que es mas pequeña que tiene 12 años, él era una persona muy alegre en su niñez y su sueño era ser capitán del ejército de su pueblo y lo logró. Pero en su primera misión como capitán no pudo controlar su fuerza y destruyó su propio pueblo y a su gente, al terminar esa misión todos lo miraban mal y le decían 'traidor', 'monstruo'. Él no entendía el porqué le decían eso si derrotaron al enemigo hasta que llegó la que lideraba el ejército y decidió juzgar a Touya. En el juicio le preguntaron que por qué lo hizo a lo que contestó que no era su intención hacer eso que no controló su fuerza y que lo perdonaran, pero no le dieron el perdón le dieron el exilio. Estaba asustado a lo que pidió ayuda a sus amigos y familia pero todos le dieron la espalda y nadie lo quiso ayudar a lo que él llenó de ira e hizo una promesa que era matar a la líder y a sus amigos y familia uno por uno, sus amigos se sorprendieron porque es la primera vez que lo veían muy enojado y es la primera vez que le tenían miedo a Touya.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los aasimar maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden vivir hasta los 160 años.
- ▶ **Alineamiento:** Inbuidos de poder celestial, la mayoría de los aasimar son buenos. Los aasimar marginados suelen ser neutrales o incluso malvados.
- ▶ **Tamaño:** Un aasimar tiene el mismo abanico de alturas y pesos que los humanos.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Bendecido con un alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos d...
- ▶ **Resistencia Celestial:** Posees resistencia a los daños necrótico y radiante.
- ▶ **Manos Curativas:** Como acción, puedes tocar una criatura y hacer que recupere tantos puntos de golpe como tu nivel. Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.
- ▶ **Portador de Luz:** Conoces el truco de "Luz". El Carisma es tu aptitud mágica para lanzar conjuros.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y celestial.
- ▶ **Mortaja Necrótica:** A partir de nivel 3, puedes utilizar tu acción para desatar la energía divina en tu interior, haciendo que tus ojos se conviertan en pozos de oscuridad y dos alas esqueléticas, fantasmales y que no permiten volar, broten de tu espalda. En el instante que te transformas, otras criaturas situadas a...
- ▶ **Alma de cuervo:** Ganas la habilidad de fusionarte con tu espíritu de cuervo. Como acción adicional, cuando tu cuervo está posado en tu hombro, tu cuerpo se fusiona con la forma de tu cuervo. Mientras te fusionas, te vuelves pequeño, reemplazas tu velocidad con las del cuervo, y puedes usar tu acción solo para Cor...
- ▶ **Centinela cuervo:** Obtienes el servicio de un espíritu enviado por la Reina Cuervo para vigilarte. El espíritu asume la forma y las estadísticas del juego de un cuervo, y siempre obedece tus órdenes, las cuales puedes dar telepáticamente mientras este dentro de 100 pies de distancia de ti. Mientras el cuervo se al...
- ▶ **Ladrón de cinco destinos:** Puedes lanzar Perdición una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.
- ▶ **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 del filo:** Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.
- ▶ **Palabra aterradora:** Puedes lanzar Confusión una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.
- ▶ **Señal de mal agüero:** Puedes lanzar el conjuro Imponer maldición usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.
- ▶ **Vigor infernal:** Puedes lanzar Falsa vida sobre ti mismo a voluntad como si fuera un conjuro de nivel 1, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes materiales.
- ▶ **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos.
- ▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con esa arma.
- ▶ **Emboscador pavoroso:** Bonificador a la iniciativa igual a tu mod de Sabiduría. Durante el primer turno de cada combate, tu velocidad se incrementa en 10 pies. Si utilizas la acción de Atacar en ese turno, puedes realizar un ataque con arma adicional como parte de esa acción. Si impacta, recibe 1d8 de daño adicional.
- ▶ **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.
- ▶ **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 10 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de Inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales: sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
 - Primer terreno predilecto
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **Magia de Acechador en la Penumbra:** Aprenderás conjuros adicionales al alcanzar ciertos niveles de esta clase. Estos se consideran conjuros de explorador para ti, pero no contra los conjuros totales de explorador que puedes conocer.
- ▶ **Visión en la Umbrá:** Obtienes visión en la oscuridad hasta 60 pies. Si tu raza ya te proporcionaba visión en la oscuridad, aumenta en 30 pies. También mientras estés en la oscuridad, eres invisible frente a cualquiera que dependa de su visión en la oscuridad para verte.

Shinigami

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

2
OO

NIVEL 5

CONJUROS

8

CONOCIDOS

TRUCOS

3

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>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esqueletrica y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brazos de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión 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>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>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contratechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.						

Shinigami

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3
CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Disfrazarse	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
<p>Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.</p>							