



vesemir de Rivia 1  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 7, Bardo 3

CLASE Y NIVEL

Forastero Errante

TRASFONDO

Jhoncrits268

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

-1

9

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+4

18

- Fuerza -1
  - Destreza +3
  - Constitución +2
  - Inteligencia 0
  - Sabiduría +5
  - Carisma +8
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
  - Arcanos +4
  - Atletismo +1
  - Engañar +8
  - Historia +2
  - Interpretación +6
  - Intimidar +6
  - Investigación +4
  - Juego de Manos +5
  - Medicina +3
  - Naturaleza +2
  - Percepción +5
  - Perspicacia +5
  - Persuasión +12
  - Religión +2
  - Sigilo +11
  - Supervivencia +3
  - Trato con Animales +3
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

19 CA      +5 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+7	1d8 +3 perforante
Daga	+7	1d4 +3 perforante
Daga	+8	1d4 +4 perforante
Descarga Sobren.	+8	1d10 +4
Cestoque +1 del D.	+9	1d8 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. Expreso afecto o desdén de modos que les son desconocidos a otros.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Inquisidor. Todo es nuevo, pero estoy ansioso de aprender (Neutral).

IDEALES

Aunque no tuve elección, lamento haber tenido que abandonar a aquel/aquellas que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

VÍNCULOS

Fino no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetezen.

DEFECTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Cimitarra

Idiomas:

Comun, Elfo, Draconico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura Drager CA 15
- Escudo CA 2
- Zii'Dov
- Risa Lunar
- Anillo de Protección
- Linterna encapuchada
- Herramientas de ladrón
- Paquete de erudito
- Útiles de Escalada
- Los 4 Pétalos - Presentación
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Rango B
- Los 4 Pétalos - Rango A (No Disponible)
- Laúd
- Paquete modern

Juegos:

Naipes, Ajedres Magicos (1), Dados

---

Cosumibles:

(Vial de acido, 38 unidades de aceite)

Pergamino:

Nivel 1: Curar heridas  
<https://nivel20.com/games/dnd-5/spells/33-curar-heridas>

Tatuajes:

EQUIPO

Brujo Nivel 7:

- Descarga agónica
- Espectro Maldito
- Filo sediento
- Guerrero Maléfico
- Influencia seductora
- Lista de Conjurios Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición Enloquecedora
- Maldición del Filo Maléfico
- Pacto del filo

Bardo Nivel 3:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias adicionales
- Duelo
- Estilo de combate
- Floritura con la espada
- Floritura cortante
- Floritura defensiva
- Floritura móvil
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS

Un caucásico de 1.80 color de ojos de color amarillo y un cuerpo fornido y ligero, pero su cuerpo es de un joven de 35 aun que este viejo de edad



APARIENCIA

Le decían Brujo por la gran razón de que parecía a alguien que fue dominado por demonio al Matar Mosnros.

Un plebeyo común y corriente que anhelaba a más, pero no sabía qué?, hasta que se fue a buscar medicina con una chica llamada Liliyana (Su amor de Juventud) esa Medicina era para una Señora noble que estaba loca como poseída, al ir al mercado con su Amor de la Infancia hicieron un atraco para unos Simple pastel y para comprar la medicina para esa Señora Pensaron que se libraron pero luego alguien extraño Un Aventurero que los vio muy fácil que hicieron, Ese Aventurero rápidamente dedujo que esas Medicina no servirían para esa Señora, le dijo que la lleven ante ella o los devolverá a ese Mercado que robaron, Cuando el Aventurero llega haces cosas extrañas Magia de que el no conoce a la perfección esa magia raro hizo que expulsara una Bestia que estaba Poseída dentro de la Señora lo de mas lo contara el Mismo Héroe, Ese Suceso Cambio algo en ese Niño, no fue por lo monstruos o por la acción si por el pago que le dieron al aventurero que sin pensarlo le conto a su Amada de la infación para que hieran lo que el hice pero ella solo se nego y trato de Convencer a ese Niño

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ **Espectro Maldito:** Cuando acabas con la vida de un humanoide, puedes hacer que su espíritu se alce de su cadáver como un espectro. El espectro obtiene tantos puntos de golpe temporales como la mitad de tu nivel de brujo. Además, cuenta con un bonificador especial a sus tiradas de ataque igual a tu modificador de Car.
- ▶ **Filo sediento:** Requisito: nivel 5, rasgo Pacto de hoja. Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Guerrero Maléfico:** Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.
- ▶ **Influencia seductora:** Consigues competencia en las habilidades de Engañar y Persuasión.
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El Filo Maléfico 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.
  - ▶ **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.
  - ▶ **Maldición Enloquecedora:** Como acción adicional, causas una perturbación psíquica alrededor de una criatura afectada por tu conjuro maléfico o por uno de tus rasgos de Brujo, como la Marca del Mal Augurio. Cuando lo hagas, infliges daño psíquico al objetivo y a cada criatura de tu elección que puedas ver y esté a 5 pies.
  - ▶ **Maldición del Filo Maléfico:** Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú moris, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.
    - ▶ **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.
    - ▶ **Aprendiz de mucho:** Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
    - ▶ **Canción de descanso:** Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperas puntos de golpe adicionales.
      - Puntos de golpe recuperados: 1d6
    - ▶ **Competencias adicionales:** Cuando te unes al Colegio de las Espadas, al alcanzar el nivel 3, ganas competencia con armaduras medias y con cimitarras. Si eres competente en el uso de un arma cuerpo a cuerpo sencilla o marcial, puedes utilizarla como canalizador mágico para tus conjuros de bardo.
      - ▶ **Duelo:** Cuando empuñes una única arma cuerpo a cuerpo que solo requiera de una mano para usarse recibes un +2 a tus tiradas de daño con esa arma.
      - ▶ **Estilo de combate:** A nivel 3, te especializas en un estilo de combate. Elige una de las siguientes opciones que aparecen a continuación. No puedes volver a escoger una de las opciones de este rasgo, incluso si algún elemento del juego te deja seleccionar de nuevo entre varios estilos de combate.
      - ▶ **Floritura con la espada:** Cuando realizas una acción de Atacar en tu turno, tu velocidad aumenta en 10 pies hasta el final del turno. Además, si un ataque que haces como parte de esta acción impacta a una criatura, puedes usar una de las siguientes Florituras a tu elección. Solo puedes emplear una de las opciones cada turno.
        - ▶ **Floritura cortante:** Puedes utilizar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para hacer que el arma inflija daño adicional a la criatura impactada y a cualquier otra criatura de tu elección que se encuentre hasta a 5 pies de ti a la que puedas ver. El daño es igual al número que obtengas en el dado de Inspiración Bárdica
        - ▶ **Floritura defensiva:** Puedes gastar uno de tus usos de Inspiración Bárdica para que el arma inflija daño adicional al objetivo impactado. El daño es igual al número que obtengas en el dado de Inspiración Bárdica. También añades ese dado a tu CA hasta el comienzo de tu próximo turno.
        - ▶ **Floritura móvil:** Puedes emplear uno de tus usos de Inspiración Bárdica para que el arma inflija daño adicional al objetivo. El daño es igual al número que obtengas en el dado de Inspiración Bárdica. Además, puedes empujar a tu objetivo hasta 5 pies más el número que hayas obtenido en el dado.
        - ▶ **Inspiración bárdica:** Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.
          - Dado de bardo: 1d6
        - ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.
        - ▶ **Pericia:** Elige dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.

vesemir de Rivia 1

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+8

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>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas con él 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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.						
<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"/>	2 <u>Fáser</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Durante la duración del conjuro, antes de atacar puedes teletransportarte hacia un enemigo. Los ataques hechos de esta forma aplican 2d6 de daño de fuerza extra.						
<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>Hoja Sombria</u>	Ilusión	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Entrelazas hilos de sombra para crear una espada de oscuridad solidificada en tu mano. Esta permanece hasta que termina el conjuro. Cuenta como un arma de cuerpo a cuerpo sencilla con la que eres competente. Inflige 2d8 de daño psíquico en cada golpe y tiene las propiedades sutil, ligera y arrojá...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.						

vesemir de Rivia 1

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 2 OO	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 6 CONOCIDOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
----------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Buria dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).					
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
<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.					
<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>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
	Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					