



Aida Bianchi Di Cittanova
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 10

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Un contrato de felicidad

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Marck DogXZ123

JUGADOR

31

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+5

20

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +4
- Carisma +9

HABILIDADES

- Acrobacias +7
- Arcanos +3
- Atletismo -1
- Engañar +9
- Historia +3
- Interpretación +5
- Intimidar +5
- Investigación -1
- Juego de Manos +3
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +5
- Religión -1
- Sigilo +7
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

17 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
dagas	+7	1d4 +3 perforante
Ballesta ligera	+7	1d4 +3 Perforante
Bastón	+7	1d6 +3 Contunden..
Descarga sobren..	+9	1d10 +5 perforan...

- Relajada - Algo seria - Sarcástica

RASGOS DE PERSONALIDAD

- No robo a otros de mi grupo. - Si la paga es grande ya me tiene convencida mientras no salgan mal las cosas. - Apoyar a los que me importan

IDEALES

Audrey Hermano

VÍNCULOS

- Sarcástica - No le gusta que se metan con su familia - odia los rábanos - Le teme a las grillos - Le da un poco de cosa los gatos. ***(Mision de Agnus)**

DEFECTOS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Herramientas de ladrón, Set de juego

Idiomas:

Comun y elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- geosello vendable
- Cuero CA 11
- Cuero tachonado CA 12
- Relicario vahlok
- vahlok - Escamas (2) CA +1
- poción menor (7)
- Los 4 Pétalos - Presentación
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Rango B
- Poción - Curación Superior

Brujo Nivel 10:

- Descarga agónica
- Don Elemental
- Escriba lejano
- Libro de secretos antiguos
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Pacto del tomo
- Recipiente Santuario
- Recipiente del genio
- Servidumbre Eterna
- Visión del diablo

Dotes:

- Toque Feérico
- Especialista de Conjuro (Director: Marshall)

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

- No le gusta mucho los abrazos
- odia que le peguen a los animalitos
- Suele llamar a algunos con apodos
- Su cumpleaños es el 31 de agosto.
- Un traje de meid

NOTAS ADICIONALES

- Una familia de Baldursgate de clase media que consta del padre, una madre y tres hermanos. El padre de esta familia se llama Alexander el cual está casado con Fabiana, estos tuvieron tres hijos el mayor y el favorito era Audrey desde pequeño siempre ha mostrado un gran interés por los dioses cosa que en el futuro tirando a su adolescencia lo llevaría a unirse a una orden sagrada, este siempre era el protector de los hermanos, tenía la necesidad de estar cuidando de ellos en las calles de la ciudad y por eso se metía en muchas peleas sobre todo por culpa de la mediana a la cual le gustaba mucho meterse en problemas pero eso nunca importo siempre estaba el para ayudarla, la hermana mediana era Aida a diferencia de su hermano mayor que tenía un espíritu familiar y de proteger a los suyos esta era más libre un culo inquieto con un alma indomable que le gustaba meterse en peleas sin preocuparse de los demás, siempre pensando en sus intereses, el menor de los humanos se llama.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Toque Féérica:** Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...
- ▶ **Especialista de Conjuro (Director Marshal):** Tu Inteligencia, Sabiduría o Carisma aumenta en 1. Te has especializado en un conjuro, llevando el mismo más allá de sus límites.
- ▶ **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ **Don Elemental:** Comienzas a adquirir características de tu tipo de patrón. Ahora tienes resistencia a un tipo de daño determinado por el tipo de tu patrón: contundente (dao), trueno (djinni), fuego (efreeti) o frío (marid). Además, como acción adicional, puedes concederte una velocidad volando de 30 pies que du...
- ▶ **Escribe lejano:** Una criatura puede usar su acción para escribir su nombre en tu tomo, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu bono de competencia. Puedes usar *recado* con los nombres escritos en tu tomo.
- ▶ **Libro de secretos antiguos:** Requisito: rasgo Pacto del tomo Ahora puedes escribir rituales en tu Libro de las sombras. Elige dos conjuros de nivel 1 que tengan la etiqueta «ritual» de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Los conjuros aparecen en el libro y no cuentan como conjuros conoc...
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El genio te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo: Nivel 1: Detectar el bien y el mal, Santuario (dao), Ola atronadora (djinni), Manos ardientes (efreeti), Nube de oscuridad...
- ▶ **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 tomo:** Tu patrón te da un grimorio titulado Libro de las sombras. Cuando consigas este rasgo, elige tres trucos de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Mientras el libro esté en tu poder, puedes lanzar esos trucos a voluntad y no cuentan como trucos conocidos. Aunque...
- ▶ **Recipiente Santuario:** Cuando entras en tu Recipiente del genio mediante el rasgo Alivio Embotellado, ahora puedes elegir hasta a cinco criaturas voluntarias que puedas ver a 30 pies o menos de ti y entrarán en el recipiente contigo. Como acción adicional, puedes expulsar a la cantidad de criaturas que quieras de tu r...
- ▶ **Recipiente del genio:** Tu patrón te regala un recipiente mágico que te otorga una medida del poder del genio. Es un objeto diminuto y puedes utilizarlo como canalizador mágico para tus conjuros de brujo. Tú decides lo que es el objeto o puedes determinarlo aleatoriamente: 1) Lámpara de aceite 2) Urna 3) Anillo con un...
- ▶ **Servidumbre Eterna:** Puedes lanzar animar a los muertos sin gastar un espacio de conjuro. Una vez lo lances, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- ▶ **Visión del diablo:** Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

2
OO

CONJUROS

10

CONOCIDOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Buria dañina	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 Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco Descarga sobrenatural	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 Ilusión menor	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.						
	Truco Impacto certero	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 Mano de mago	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 Armadura de Agathys	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 Pq temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Pq temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 Maleficio	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 Ola atronadora	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	2 Clavo Mental	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	S
Entras en la mente de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría, sufriendo 3d8 de daño de psíquico si la falla o la mitad de ese daño si la supera. Además, si falla la tirada de salvación, conocerás en todo momento...						
<input type="checkbox"/>	2 Imagen múltiple	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"/>	2 Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 Ráfaga de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujados 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/>	3 Contrabechizo	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"/>	3 Muro de viento	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro continuo de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Si las criaturas en el área fallan una TS de Fuerza reciben 3d8 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. La niebla, humo o gases, criaturas voladoras, proyectiles u objetos pequeños no pueden atravesar el muro.						
<input type="checkbox"/>	4 Invisibilidad mejorada	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						
<input type="checkbox"/>	4 Invocar Demonio Mayor	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
Pronuncias unas palabras blasfemas, convocando a un demonio desde el caos del Abismo. Eliges el tipo de demonio, que debe ser de valor de desafío 5 o inferior, como un demonio de las sombras o un bargura. La criatura aparece en un espacio desocupado que puedas ver y se encuentre dentro del alcan...						
<input type="checkbox"/>	4 Puerta dimensional	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
Te teletransportas 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.						