



wyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

3

NIVEL

900

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

11

FUERZA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CLASE
ARMADURA

13

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

31

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

CARISMA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +5 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Hoz	+1	1d4 -1 cort.	Ligera, Maestría: Mellar
Daga	+1	1d4 -1 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sútil

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Canalizador arcano (variable)
- Libro
- Paquete de erudito
- Herramientas de ladrón
- Bolsa
- Palanqueta
- Ropas de viaje
- Monedas
- Sombrero de entender idiomas

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Humano:
- Diestro
 - Ingenioso
 - Versátil
- Brujo Nivel 3:
- Astucia mágica
 - Conjuros del señor feérico
 - Lecciones de los primeros
 - Magia del pacto
 - Máscara de los mil rostros
 - Pasos feéricos
 - Vista del diablo
- Dotes:
- Iniciado en la magia
 - Duro
 - Habilidoso

HABILIDADES

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 0 +2 Acrobacias | 0 +1 Medicina |
| 0 -1 Atletismo | 0 +2 Naturaleza |
| 0 +4 Conoc. Arcano | 0 +1 Percepción |
| 0 +5 Engaño | 0 +1 Perspicacia |
| 0 +4 Historia | 0 +5 Persuasión |
| 0 +5 Interpretación | 0 +2 Religión |
| 0 +5 Intimidación | 0 +2 Sigilo |
| 0 +4 Investigación | 0 +1 Supervivencia |
| 0 +4 Juego de Manos | 0 +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas
- Idiomas:
- Común, lenguaje de señas, goblin

Es una niña que mide 100 centímetros, tiene una túnica grande que le tapa completamente. Su pelo es corto castaño claro y sus ojos azules claros, brillantes, eco de la magia que fluye en su interior, va con un orbe colgando que es como canaliza su magia y tiene siempre cara de puchero.

APARIENCIA



APARIENCIA

wyn es una bruja que engaña por su apariencia, siendo una dulce niña pero teniendo un poder incontrolable causada por un pacto que hizo con un hada que no recuerda ni cómo se llamaba, lo único que sabe de ella, es que ya ha hecho pactos del estilo con humanos por diversión.

Ahora lo que hace es vagar por el mundo, buscando una forma de revertir su maldición, luchando por al menos, entender algo de ella. Lo que no sabe es que es imposible.

Personalidad:

wyn es alguien caótica y neutral, lo que hace que se divierta haciendo travesuras, pero en última instancia y si le

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- **Versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- **Habilidadoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.
- **Astucia mágica:** Puedes llevar a cabo un rito esotérico durante 1 minuto. Al terminarlo, recuperas una cantidad de espacios de conjuro utilizados de Magia del pacto igual o inferior a la mitad de tu máximo. Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- **Conjuros del señor feérico:** la magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de brujo especificado en la tabla "Conjuros del señor feérico", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.
- **Lecciones de los primeros:** Has obtenido conocimientos de un ente anciano del multiverso, lo que te permite obtener una dote de origen de tu elección.
- **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.
- **Máscara de los mil rostros:** Puedes lanzar disfrazarse sin gastar un espacio de conjuro.
- **Pasos feéricos:** Puedes lanzar paso brumoso sin gastar espacio de conjuro un número de veces igual a tu Carisma (mín. 1) por descanso largo. Al lanzarlo, elige enemigos cercanos fallan tiradas o dan desventaja en ataques, o tú/aliado ganáis todo PG temporales.
- **Vista del diablo:** Puedes ver con normalidad en luz tenue y en la oscuridad, tanto si son mágicas como si no, a una distancia de 36 metros o menos de ti.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍ FGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.						
	Truco <u>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atrásas hasta 3 metros. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
☐	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S, M
Todas las criaturas de tu elección en un radio de 1,5 metros deben superar Sabiduría o quedan incapacitadas hasta el final de su siguiente turno, repitiendo la tirada; si fallan, quedan inconscientes. Recibir daño o ser zarandeadas termina el efecto. Inmunes al sueño/cansancio superan automáticamente.						
☐	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S
Plantas apesadoras cubren un área de 6 metros, creando terreno difícil hasta que acabe el conjuro. Las criaturas en la zona deben hacer una tirada de Fuerza o quedarán apesadas. Pueden usar una acción para liberarse superando una prueba de Fuerza contra tu CD de conjuros.						
☐	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V
Iluminas con luz azul, verde o violeta un cubo de 6 metros dentro del alcance. Las criaturas que fallen una salvación de Destreza y los objetos del área emiten luz tenue de 3 metros. Mientras dure el conjuro, no pueden ser invisibles y los ataques contra ellos tienen ventaja si son visibles.						
☐	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S
Cada humanoide en un radio de 6 metros hace salvación de CAR. Al fallar, eliges uno: obtiene inmunidad a asustado y hechizado (suprimiendo efectos existentes) o se vuelve indiferente hacia criaturas hostiles elegidas hasta recibir o presenciar daño; al finalizar el conjuro, todo vuelve a la normalidad.						
☐	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						

wyn

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	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
	2				4	2
	OO				PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco Descarga sobrenatural	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	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 Tañido por los muertos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Señalas a una criatura a tu alcance y suena una campana funesta cerca de ella. Debe hacer salvación de SAB o recibe 1d8 necrótico; si no tiene todos sus PG, el daño es 1d12.							
☐	1	Brazos de Hadar	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Invocas tentáculos de Hadar en un radio de 3 metros centrado en ti. Las criaturas hacen una TS FUE al fallar sufren 2d6 de daño necrótico y no pueden reaccionar hasta su próximo turno; al superar, reciben la mitad del daño. Aumenta en 1d6 por cada espacio por encima de 1.							
☐	1	Dormir	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	27 metros	V, S, M
Todas las criaturas de tu elección en un radio de 1.5 metros deben superar Sabiduría o quedan incapacitadas hasta el final de su siguiente turno, repitiendo la tirada; si fallan, quedan inconscientes. Recibir daño o ser zarandeadas termina el efecto. Inmunes al sueño/cansancio superan automáticamente.							
☐	1	Entender idiomas	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dure el conjuro, entiendes cualquier idioma hablado, signado o escrito que veas y toques. Leer una página requiere 1 minuto. No revela mensajes ocultos ni símbolos secretos.							
☐	1	Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V
Iluminas con luz azul, verde o violeta un cubo de 6 metros dentro del alcance. Las criaturas que fallen una salvación de Destreza y los objetos del área emiten luz tenue de 3 metros. Mientras dure el conjuro, no pueden ser invisibles y los ataques contra ellos tienen ventaja si son visibles.							
☐	1	Rayo de hechicería	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 2d12 (+1d12 por nivel de conjuro por encima de 1) de daño de relámpago, y puedes usar tu acción adicional en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño.							
☐	2	Calmar emociones	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S
Cada humanoide en un radio de 6 metros hace salvación de CAR. Al fallar, eliges uno: obtiene inmunidad a asustado y hechizado (suprimiendo efectos existentes) o se vuelve indiferente hacia criaturas hostiles elegidas hasta recibir o presenciar daño; al finalizar el conjuro, todo vuelve a la normalidad.							
☐	2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.							
☐	2	Rayo debilitador	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S
Lanzas un haz debilitador a una criatura en el alcance. Debe hacer una TS CON; si la supera, tiene desventaja en su próximo ataque hasta tu siguiente turno; si falla, tiene desventaja en pruebas de Fuerza y resta 1d8 al daño hasta que acabe el conjuro. Repite la tirada al final de cada turno.							