



wyn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

5

NIVEL

7480

PX

Brujo 4, Hechicero 1

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

O

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

11

FUERZA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

O -1 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

O +2 Salvación

CLASE
ARMADURA

13

ESCUDO

O

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

45

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

O O O O O O O O

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

O O O O O O O O

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

O +2 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

O +4 Salvación

CONSTITUCIÓN

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

O +1 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

O +7 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Hoz	+2	1d4 ~1 cort.	Ligera, Maestría: Mellar
Daga	+5	1d4 +2 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Canalizador arcano (variable)
- Libro Historia
- Paquete de erudito
- Herramientas de Ladrón
- Bolsa
- Palanqueta
- Ropas de viaje
- Monedas
- Sombrero de entender idiomas
- Herramientas de Pintor
Cartimplota extra

1 poción

5 raciones

Trabajo:
Apuestas ilegales y peleas:
2 días a la semana
3 jugadores
11 PB por jugador
99% de posibilidades de ganar
68% de probabilidades de usar la
Perspicacia cada vez que se hace la timba
Si al menos 1 vez es descubierta ganará 1/3
strikes (a los 3 a la cárcel)
50% del oro máximo de las timbas será
decomisado y repartido a los NPCs y se te
retirará todo el oro que lleves encima por
las timbas
Hay una probabilidad de 1d20+5 de que un
guardia se deje sobornar (CD 15), y tendrás
que pagar un 20% de oro máximo de ese
día.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:
- Diestro
- Ingenioso
- Versátil
Brujo Nivel 4:
- Armadura de sombras
- Astucia mágica
- Conjuros del señor feérico
- Lecciones de los primeros
- Magia del pacto
- Pasos feéricos
- Vista del diablo
Hechicero Nivel 1:
- Hechicería innata
Dotes:
- Iniciado en la magia
- Duro
- Afortunado
- Habilidoso

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☐ +2 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☐ -1 Atletismo | ☐ +2 Naturaleza |
| ☒ +5 Conoc. Arcano | ☐ +1 Percepción |
| ☒ +7 Engaño | ☐ +1 Perspicacia |
| ☒ +5 Historia | ☒ +7 Persuasión |
| ☒ +7 Interpretación | ☐ +2 Religión |
| ☒ +7 Intimidación | ☐ +2 Sigilo |
| ☒ +5 Investigación | ☐ +1 Supervivencia |
| ☒ +5 Juego de Manos | ☐ +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

Es una niña que mide 1 metro (120 cm con el sombrero), 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 incontrollable 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.
- ▶ **Afortunado:** Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos para darte ventaja (1 punto) o dar Desventaja a una criatura que ataque contra ti (1 punto). Recuperas los puntos gastados tras un descanso largo.
- ▶ **Habilidadoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.
- ▶ **Armadura de sombras:** Puedes lanzar armadura de mago sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Hechicería innata:** Como acción adicional durante 1 minuto CD de conjuros aumenta en 1, ventaja en tiradas de ataques de conjuros de hechicero. Dos veces por descanso largo.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

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

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
	2 OO				5 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	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 <u>Ilusión menor</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	9 metros	S, M
Creas un sonido o la imagen de un objeto dentro del alcance. Una criatura puede descubrir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de conjuros. El sonido puede variar en volumen o forma; la imagen ocupa hasta un cubo de 1.5 metros y no produce otros efectos sensoriales.						
	Truco <u>Tañido por los muertos</u>	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 <u>Brazos de Hadar</u>	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 <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>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.						
☐	1 <u>Rayo de hechicería</u>	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.						
☐	1 <u>Risa horrible</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Una criatura visible dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda derribada e incapacitada, riendo incontrolablemente si puede hacerlo. Al final de sus turnos o al recibir daño, repite la tirada (con ventaja si fue por daño) para terminar el efecto.						
☐	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>Clavo mental</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	36 metros	S
Insertas una púa psiónica en la mente de una criatura a alcance. Debe hacer TS SAB; si falla, recibe 3d8 psíquico (mitad si acierta) y conoces su ubicación hasta que acabe el conjuro, sin poder ocultarse ni beneficiarse de invisibilidad mientras esté en tu mismo plano.						
☐	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuanto te acierten una tirada de ataque, lanza 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquier resultado es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el ataque y es destruido. El conjuro acaba si son destruidos los tres.						
☐	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.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

200

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

TRUCOS

2

PREPARADOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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>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 teletransportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						