



Helena Dellamorte

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 4

CLASE Y NIVEL

Ermitaño

TRASFONDO

Trini

JUGADOR

Dhamphiro

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	○
	11

DESTREZA	+1
	12

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	○
	10

SABIDURÍA	○
	10

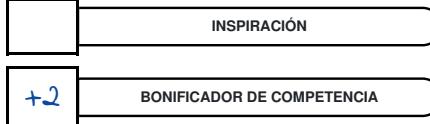
CARISMA	+4
	18

○ Fuerza	○
○ Destreza	+1
○ Constitución	+3
○ Inteligencia	○
☒ Sabiduría	+2
☒ Carisma	+6

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES



12	CA	+1	INICIATIVA	35	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 33

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+3	1d8 +1 perforante
Filo de la noche	+6	1d8 +4 perforante
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Daga	+3	1d4 +1 perforante
Daga	+3	1d4 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Paquete de explorador de mazmorras
- Saquito de

No soy consciente de la etiqueta y las expectativas sociales. A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Lógico) Vive y Deja Vivir. Inmiserirse en los asuntos de otros sólo genera problemas. (Neutral)

IDEALES

Me reclui para ocultarme de aquellos que aún me deben estar dando caza. Algun día deberá confrontarlos.

VÍNCULOS

Ahora que he regresado al mundo, disfruto sus deleites quizás demasiado. Tengo pensamientos oscuros y sanguinarios que mi aislamiento y meditación no pudieron remediar.

DEFECTOS

Dhamphiro:

- Tamaño
- Legado Ancestral
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza Imperecedera
- Tregar cual Arácnido
- Mordisco Vampírico
- Idiomas
- Tipo de criatura
- Velocidad

Brujo Nivel 4

- Capa de sombras
- Descarga ágónica
- Guerrero Maléfico
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición del Filo Maléfico
- Pacto del filo

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de herborista

Idiomas:

Común e infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Helena Dellamorte

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Algo algo, hija de un vampiro noble y una mujer noble. Algo algo, pierde el control y mata a mucha gente. Culpa. Reclusión autoimpuesta. Algo algo, remordimiento.

Madre humana y padre alto elfo vampiro.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- **Legado Ancestral:** Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganaras de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del personaje...
- **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, discernes los colores como tonos de gris.
- **Naturaleza Imperecedera:** No necesitas respirar.
- **Trepas como Arácnido:** Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. Además, en el nivel 3, puedes moverte en horizontal y vertical por superficies verticales y boca abajo en techos si tienes las manos libres.
- **Mordisco Vampírico:** El mordisco de tus colmillos es un arma natural que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla con la que tienes competencia. Sumas tu modificador por Constitución en vez de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y de daño cuando atacas con este mordisco. Causa 1d4 de daño perforante...
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 35 pies.
- **Capa de sombras:** Puedes lanzar Armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.
- **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- **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.
- **Lista de Conjuros Ampliada:** El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes unconjuro 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 unconjuro debes conocerlo y gastar un espacio deconjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios deconjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- **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 mueres, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.
- **Pacto del filo:** Usa tu acción para crear unaarma 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.

Fuentes:

- Guía de Van Richten para Ravenloft (Dhampiro)
- Guía del Xanathar para Todo (El Filo Maléfico)

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Helena Dellamorte

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

TRUCOS

2
00

5

3

CONOCIDOS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiru	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, infinge 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	Estallido de espadas	Conjuración	1 acción	Instantáneo	5 pies	V
						Creas momentáneamente un círculo de espadas espirituales que gira a tu alrededor. Todas las criaturas dentro de tu alcance (salvo tú) deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de fuerza.
<input type="checkbox"/>	1 Armadura de mago	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
						Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipa el conjuro.
<input type="checkbox"/>	1 Castigo furioso	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
						Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infinge 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 Maleficio	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
						Colocas una maldición en una criatura. Le infinges 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 Castigo marcador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
						Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e infinge 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.
<input type="checkbox"/>	2 Paso brumoso	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.