



Adhara Clockwell

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 5

CLASE Y NIVEL

Forastero Errante

TRASFONDO

Miss Venus

JUGADOR

Aasimar (MMotM)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

☐ Fuerza

-1

☐ Destreza

+3

☐ Constitución

+2

☐ Inteligencia

0

☒ Sabiduría

+3

☒ Carisma

+7

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias

+3

☐ Arcanos

0

☐ Atletismo

-1

☒ Engañar

+7

☐ Historia

0

☐ Interpretación

+4

☐ Intimidar

+4

☒ Investigación

+3

☐ Juego de Manos

+3

☐ Medicina

0

☐ Naturaleza

0

☒ Percepción

+3

☒ Perspicacia

+3

☐ Persuasión

+4

☐ Religión

0

☐ Sigilo

+3

☐ Supervivencia

0

☐ Trato con Animales

0

HABILIDADES

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas

- Set de juego

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos

38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

000

FALLOS

000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Hago suposiciones distintas a quienes me rodean sobre el espacio personal invadido despreocupadamente el espacio vital ajeno de manera inocente o reacciono a una invasión del mío por ignorancia. Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aventura. ¡Estoy lejos de casa y todo es raro y maravilloso! (Caótico). Astuto. Aunque no conozca sus costumbres, ellos tampoco conocen las mías, cosa que puedo usar como ventaja (Malvado).

IDEALES

Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebatte.

VÍNCULOS

DEFECTOS

Aasimar (MMotM)

- Resistencia Celestial

- Visión en la oscuridad

- Manos curativas

- Portador de luz

- Revelación Celestial

Brujo Nivel 5:

- Bendición del oscuro

- Lista de conjuros ampliada

- Magia del pacto

- Maldición enloquecedora

- Mente sobrenatural

- Pacto del filo

- Visión del diablo

Dotes:

- Alma radiante

RASGOS Y ATRIBUTOS

HISTORIA DEL PERSONAJE

APARIENCIA

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

- ▶ Resistencia Celestial: Tienes resistencia al daño necrótico y al daño radiante.
- ▶ Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ Manos curativas: Como acción, puedes tocar a una criatura y tirar un número de d4 igual a tu bono de competencia. La criatura recupera un número de puntos de golpe igual al total tirado. Una vez que uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.
- ▶ Portador de luz: Conoces el truco "Luz", el carisma es tu habilidad de lanzamiento de hechizos para ello.
- ▶ Revelación Celestial: Cuando alcances el nivel 3, elige una de las opciones de revelación que aparecen a continuación. A partir de entonces, puedes utilizar una acción de bonificación para liberar la energía celestial dentro de ti, obteniendo los beneficios de esa revelación. Tu transformación dura 1 minuto o hasta ...
- ▶ Alma radiante: Dos alas luminosas y espectrales brotan de tu espalda temporalmente.
- ▶ Bendición del oscuro: A partir del nivel 1, cuando reduces a o los puntos de golpe de una criatura hostil, consigues tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por Carisma + tu nivel de brujo (mínimo 1).
- ▶ Lista de conjuros ampliada: El ser infernal 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: Manos ardientes, orden imperiosa Nivel 2: Ceguera/sordera, Rayo abrasador Nivel 3: Bola de fuego, Nube apeset...
- ▶ 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 maleficio o por uno de tus rasgos de Brujo, como la Marca del mal augurio o la Maldición del filo maléfico. Cuando lo hagas, infliges daño psíquico al objetivo y a cada criatura de tu elección...
- ▶ Mente sobrenatural: Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que realices para mantener la concentración en un conjuro.
- ▶ 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.
- ▶ Visión del diablo: Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

200

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
☐	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						