

Brujo 2

CLASE Y NIVEL

Salvaje

TRASFONDO

Riku Poring

JUGADOR

Tabaxi (MMotM)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza 0
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +3
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☐ Arcanos +2
- ☒ Atletismo +1
- ☐ Engañar +4
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación +4
- ☐ Intimidar +4
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos 0
- ☐ Medicina +1
- ☒ Naturaleza +4
- ☒ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión +4
- ☒ Religión +4
- ☒ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Hacha de mano +2 1d6 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12

EQUIPO

Me siento mucho más cómodo con los animales que con las personas. Tengo una lección para cada situación, extraída a partir de la observación de la naturaleza.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Naturaleza. El mundo natural es más importante que todas las creaciones de la civilización. (Neutral) Cambio. La vida es como las estaciones del año, en constante cambio, y debemos cambiar con ella. (Caótico)

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

VÍNCULOS

No esperes que salve a los que no se puede salvarse si mismos. La ley de la naturaleza dicta que los fuertes medran y los débiles perecen.

DEFECTOS

Tabaxi (MMotM):

- Garras de felino
- Talento Felino
- Visión en la oscuridad
- Agilidad felina
- Escalador Nato

Brujo Nivel 2:

- Descarga agónica
- Lanza de letargo
- Lista de conjuros ampliada
- Luz sanadora Reserva de energía celestial (3d6)
- Magia del pacto
- Trucos adicionales

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Garras de felino: Puedes utilizar tus garras para realizar golpes desarmados. Cuando golpeas con ellas, el golpe inflige 1d6 + tu modificador de Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.
- ▶ Talento Felino: Tienes competencia en las habilidades Percepción y Sigilo.
- ▶ 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.
- ▶ Agilidad felina: Tus reflejos y agilidad te permiten moverte con una ráfaga de velocidad. Cuando te mueves en tu turno en combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez que uses este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que te muevas a 0 pies en uno de tus turnos.
- ▶ Escalador Nato: tiene una velocidad de escalada igual a su velocidad de movimiento.
- ▶ Descarga agónica: Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ Lanza de letargo: Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactes a un objetivo con tu descarga sobrenatural, puedes reducir la velocidad de esa criatura en 10 pies hasta el final de tu próximo turno.
- ▶ Lista de conjuros ampliada: El Celestial te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- ▶ Luz sanadora: Tienes una reserva de dados (d6) que puedes gastar para realizar esta curación. La cantidad de estos dados es igual a 1 + tu nivel de brujo. Como acción adicional, puedes sanar a una criatura que puedas ver y se encuentre a 60 pies o menos de ti, gastando dados de dicha reserva.
- Reserva de energía celestial (3d6)
- ▶ 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.
- ▶ Trucos adicionales: Aprendes los trucos *luz* y *llama sagrada*. Se consideran trucos de brujo para ti, pero no cuentan como parte de tu número de trucos conocidos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS