

DUNGEONS & DRAGONS

Nessim la trámposa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Charlatán

TRASFONDO

PixelCaido

JUGADOR

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+3
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+5
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+4
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	0
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	+3
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/>	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

+2

30

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arma de pacto	+2	1d8 +2 perforante
Descarga sobren..	+5	1d10 +3 fuerza
Toque helado	+5	1d8 necrótico
Rayo abrasador	+5	2d6

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Capa de las sombras CA 13

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Kit de disfraz, Kit de falsificación

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Nessim la trámposa

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar elconjuro Represión infernal como unconjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar elconjuro Oscuridad una vez con este rasgo...
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **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).
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Nessim la trámposa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA 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
00

4

2

CONOCIDOS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiru	<u>Descarga sobrenatural</u>	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.					
Tiru	<u>Iaumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
Tiru	<u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Crees una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que emplee tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 + 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Hacer aúcos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzártelos 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.					