

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza +4
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +5
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☒ Arcanos +4
- ☐ Atletismo +4
- ☐ Engañar +3
- ☒ Historia +4
- ☐ Interpretación +3
- ☒ Intimidar +7
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +7
- ☒ Religión +4
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 74

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 908

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo - Herramientas de artesano

Idiomas:

Común, Enano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE

Daga Tormento

BONIF.

+8  
+9

DAÑO/TIPO

1d4 +4 perforante  
2d6 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18  
- Caballo de guerra  
- Botas de Velocidad  
850 oro

EQUIPO

Brujo Nivel 3:

- Lista de conjuros ampliada  
- Luz sanadora: Reserva de energía celestial (4d6)  
- Magia del pacto  
- Pacto del filo  
- Trucos adicionales

Guerrero Nivel 6:

- Acción súbita: 1 vez / descanso  
- Alientar  
- Ataque adicional: 2 ataques  
- Ataque en finta  
- Combate con armas grandes  
- Contraataque  
- Estudiante de guerra  
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad  
- Tomar aliento

Dotes:

- Maestro en armaduras pesadas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Maestro en armaduras pesadas:** Eres capaz de emplear tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Mientras estás llevando armadura pesada, el daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que recibas se reduce en 3.
- ▶ **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 (4d6)
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
  - 1 vez / descanso
- ▶ **Alentar:** En tu turno, puedes usar una acción adicional y gastar un dado de superioridad para enaltecer la resolución de uno de tus compañeros que pueda verte o escucharte. Esa criatura gana un número de Pq temporales igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Carisma.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
  - 2 ataques
- ▶ **Ataque en finta:** Gasta un dado de superioridad y usa una acción adicional en tu turno para fingir, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño.
- ▶ **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.
- ▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.
- ▶ **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).
  - 4d8 dados de superioridad
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

gaer de lug

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

4

2

OO

CONOCIDOS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	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, 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	Impacto certero	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						
Truco	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	Luz	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
<input type="checkbox"/>	2 Esfera de llamas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/>	2 Imagen múltiple	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	3 Relámpago	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en la dirección que elijas. Las criaturas en la línea debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						