



Vladimir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

El Niño de la Mancha

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Khaimau

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☒ Arcanos +5
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia +3
- ☐ Interpretación +4
- ☐ Intimidar +4
- ☐ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos 0
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +3
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión +4
- ☐ Religión +3
- ☐ Sigilo 0
- ☒ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

sus ideales son simplemente en sobrevivir mientras mantiene una relacion estable con su demonio interior, quien le dejo esa marca de vitalgio en su brazo

IDEALES

VÍNCULOS

marca de bitaglio que si la toca alguien mas aparte de el puede envenenar gravemente a alguien

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

- Suministros de calígrafo

Inventario:

-1x Ropa de noble deteriorada

-1x Collar con cara de payaso (Símbolo arcano)

xp: 0

Puntos de inspiración:

Oro: 11

Plata: 6

Cobre: 8

Capacidad de carga (lb): 0-26 (liviana) /

27-53 (mediana) / 54-80 (Pesada)

capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 21 lb

Carga de items: 0 lb

Carga total: 21 lb

Desventajas de carga: Mediana (-15 spe) / Pesada(-4 dex)

Spells:

#1: 2/2

#2: 0/0

EQUIPO

Brujo Nivel 3:

- lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Mente despierta
- Pacto del tomo

RASGOS Y ATRIBUTOS

Vladimir

NOMBRE DEL PERSONAJE

estatura: 1,67 m

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Lista de conjuros ampliada: El Gran Antiguo te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Susurros disonantes, Terribles carcajadas de Tasha. Nivel 2: Detectar pensamientos, Fuerza fantasmal. Nivel 3: Clarividencia...
- ▶ 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.
- ▶ Mente despierta: Comenzando en el nivel 1 tu conocimiento exterior te da la habilidad de tocar las mentes de otras criaturas. Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver en un rango de 30 pies (9 metros) de ti. No necesitas compartir un idioma con la criatura para que comprenda tu mensaje...
- ▶ Pacto del tomo: Tu patrón te da un grimorio titulado Libro de las sombras. Cuando consigas este rasgo, elige tres trucos de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Mientras el libro esté en tu poder, puedes lanzar esos trucos a voluntad y no cuentan como trucos conocidos. Aunque...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

200

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Burda dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).						
	Truco <u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <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, 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 <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de mago</u>	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, disipas el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brazos de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 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"/>	1 <u>Reprensión 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.						