



Vladimir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

El Niño de la Mancha

TRASFONDO

KhalMau

JUGADOR

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8DESTREZA
0
10CONSTITUCIÓN
+2
14INTELIGENCIA
+3
16SABIDURÍA
+1
12CARISMA
+4
18

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	0
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+6

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	0
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+5
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+6
<input type="radio"/> Historia	+3
<input type="radio"/> Interpretación	+4
<input type="radio"/> Intimidar	+4
<input type="radio"/> Investigación	+3
<input type="radio"/> Juego de Manos	0
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input type="radio"/> Percepción	+1
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	+4
<input type="radio"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> +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 ÉXITOS 000 FALLOS 000 SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+2	1d4 perforante
Ballesta ligera	+2	1d8 perforante
Daga	+2	1d4 perforante
Bastón	+1	1d6 -1 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas

- 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 (1b): 0-26 (civiana) / 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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS DE PERSONALIDAD

sus ideales son simplemente en sobrevivir mientras mantiene una relación estable con su demonio interior, quien le dejó esa marca de vitalicio en su brazo

IDEALES

VÍNCULOS

marca de vitalicio que si la toca alguien más aparte de él puede envenenar gravemente a alguien

DEFECTOS

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 unconjuro 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 mente...

► **Parto del toma:** 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

vladimir

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

TRUCOS

2
00

4

2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	<u>Tiru</u> <u>Agarre electricizante</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).					
	<u>Tiru</u> <u>Burla 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).					
	<u>Tiru</u> <u>Crear llama</u>	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tiene a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infilir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	<u>Tiru</u> <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.					
	<u>Tiru</u> <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 disparar 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"/>	<u>1</u> <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, disipa el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	<u>1</u> <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"/>	<u>1</u> <u>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Colocas una maldición en una criatura. Le infinges 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"/>	<u>1</u> <u>Repreñón 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.					