



Qualix

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 2

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Nebaeh

JUGADOR

2

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +3
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +2
- ☒ Atletismo +1
- ☐ Engañar +3
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +3
- ☒ Intimidar +5
- ☒ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 18

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante
Arco corto	+4	1d6 +2 perforante
Daga	+1	1d4 -1 perforante
Daga	+1	1d4 -1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

He perdido muchos amigos, y tardo mucho en hacer nuevos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (Neutral)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir. Yo luto por los que no pueden luchar por sí mismos. Nunca olvidaré la derrota aplastante que sufrió mi compañía o a los enemigos que la causaron.

VÍNCULOS

El monstruoso enemigo que nos enfrentamos en batalla todavía me deja temblando de miedo.

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
- Canalizador Arcano
- Paquete de ladrón
- Poción - Curación

EQUIPO

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Brujo Nivel 2:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

La travesía de Qualix para formar parte de los Caballeros sagrados, comenzó con la oscuridad. La guerra ha sido su vida desde que puede recordar. Fue entrenado en su juventud en el estudio del uso de las armas y armaduras y aprendido las técnicas básicas de supervivencia, incluida la forma de como mantener con vida en el campo de batalla a sus compañeros. El primer encuentro que tuvo con los peligros fue a temprana edad, cuando los escombros del paso del *** fueron arrastrados hasta la orilla de su isla natal. La perdición, impregnada en los escombros, se despertó al entrar en contacto con la vida. El y el resto de su aldea sobrevivieron a la resultante tormenta de almas gracias a la intervención de un Caballero que se encontraba cerca. Pero, tras el ataque, la perdición permaneció misteriosamente atraída a Qualix. Estaba condenado, marcado por la perdición sus horrores lo perseguirían eternamente y la oscuridad se acercaría a él como una polilla moribunda a la luz. En una de sus expediciones, para intentar proteger a una aldea de un peligro .

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Legado infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este ra...

► Resistencia infernal: Tienes resistencia al daño por fuego.

► 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.

► 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.

