



Salmeros

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

BestoTaco21

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+3

17

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

- Acrobacias +2
- Arcanos +2
- Atletismo 0
- Engañar +3
- Historia +2
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación 0
- Juego de Manos +4
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +1
- Perspicacia +1
- Persuasión +3
- Religión 0
- Sigilo +4
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

**INSPIRACIÓN**

0

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+2

**CA** 13

**INICIATIVA** +2

**VELOCIDAD** 30

Puntos de Golpe Máximos 11

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 1d8

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+2	1d6 Contundente

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

**EQUIPO**

- Acolchada CA 11

Pienso que todos los que son amables conmigo esconden un propósito maligno. Hago un montón de preguntas.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

gente. Ayudo a quienes me ayudan -eso es lo que nos mantiene vivos. (Neutral)

**IDEALES**

Mantengo un orfanato para evitar que otros soporten lo que yo tuve que soportar.

**VÍNCULOS**

Nunca confiaré totalmente en nadie más que en mí mismo.

**DEFECTOS**

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

**Idiomas:**

Comun

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

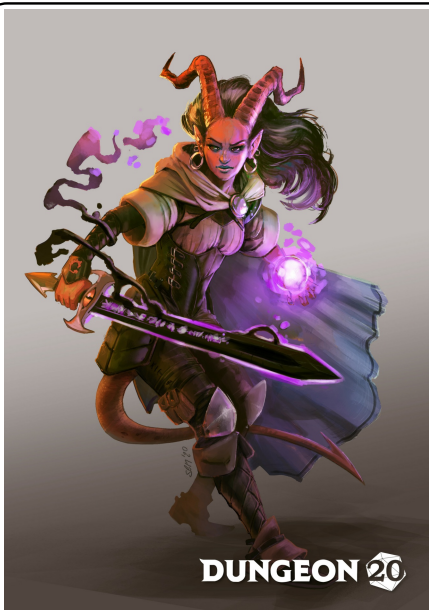
**Tiefling**

- visión en la oscuridad
- legado infernal
- Resistencia infernal

**Brujo Nivel 1:**

- Bendición del oscuro
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto

**RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

## 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 r...
- ▶ **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).
- ▶ **Lista de conjuros ampliada:** El ser infernal te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Manos ardientes, orden imperiosa Nivel 2: Ceguera/sordera, Rayo abrasador Nivel 3: Bola de fuego, Nubeapest...
- ▶ **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.

Salmeros

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

1  
0

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
	Truco <u>Taumaturgia</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.						
<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>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						