

FUERZA
0
11

DESTREZA
0
11

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
+2
15

SABIDURÍA
+1
13

CARISMA
+3
16

Fuerza 0

Destreza 0

Constitución +2

Inteligencia +2

Sabiduría +4

Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias 0

Arcanos +2

Atletismo 0

Engañar +6

Historia +5

Interpretación +3

Intimidar +6

Investigación +2

Juego de Manos 0

Medicina +1

Naturaleza +2

Percepción +1

Perspicacia +1

Persuasión +6

Religión +2

Sigilo 0

Supervivencia +1

Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10 CA

0 INICIATIVA

30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 70

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cimitarra	+3	1d6 cortante
Ballesta ligera	+3	1d8 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Arco largo, Ballesta de mano, Ballesta ligera, Cimitarra, Coraza

Idiomas:

Común, Draconico, Trasgo, Infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Astuto y Ingenioso: Ginurd es astuto y rápido de ingenio, utilizando su lengua afilada y su humor para encantar o engañar a los demás. Es hábil para pensar rápidamente y improvisar en situaciones complicadas. Engaño Juguetón: Se deleita en travesuras juguetonas y elaboradas bromas. A Ginurd le gusta asumir identidades falsas o tejer cuentos elaborados, encontrando alegría en confundir a los demás para su diversión.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad e Independencia: Ginurd valora la libertad personal por encima de todo, apreciando la libertad para seguir sus caprichos y deseos sin estar sujeto a reglas o expectativas. Emoción del Engaño: Encuentra emoción en el arte del engaño y la manipulación, considerándolo un medio de...

IDEALES

Dinámica Inusual entre Patrón y Patrocinado: Ginurd comparte una relación peculiar y no convencional con su patrón Beettejuice. Sus interacciones están llenas de travesuras, tratos salvajes y peticiones extrañas, a menudo difuminando las líneas entre bromista y seguidor. Afecto por Conocidos: Establece...

VÍNCULOS

Adicción al Gaslighting: Tiene una adicción a hacer gaslighting a la gente acerca del color de su cabello. Falta de Compromiso: Su inclinación por el engaño a veces dificulta la formación de conexiones genuinas y duraderas. Draegon lucha con problemas de confianza y a menudo mantiene a los demás a...

DEFECTOS

Draconido Purasangre (Wildemount):

- Antepasado dragón
- Arma de aliento
- Visión en la oscuridad
- Presencia imponente

Brujo Nivel 8:

- Afaduras
- Castigo Arcano
- Conjurios Expandidos del Caos
- Inversión del Amo de las Cadenas
- Magia del pacto
- Maldición Enloquecedora
- Maldición Implacable
- Pacto del contrato
- Revolcarse en el Caos

RASGOS Y ATRIBUTOS

un dragónido de 1.88m con escamas rojas carmesí, ojos amarillos, y cabello morado real, usa una capa verde, debajo de la cual hay un chaleco de color marrón y una camiseta blanca, un carcaj siempre atado a su cintura, y una mochila en la cual siempre carga tintes de cabello



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Antepasado dragón:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento está determinada por el tipo de dragón, como se indica en la tabla. Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) Blanco - Frio - Cono de 15 pies (salvación de Constituc...
- ▶ **Arma de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...
- ▶ **Visión en la oscuridad:** 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.
- ▶ **Presencia imponente:** Puedes usar tu comprensión de la diplomacia creativa o la intimidación para inclinar una conversación a tu favor. Cuando hagas una tirada de Carisma (Intimidación o Persuasión), puedes hacerla con ventaja. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso corto...
- ▶ **Ataduras:** Cuando tomas este pacto en el Nivel, aprendes que las condiciones que tu patrón te impuso son más grandes de lo que parecen. Cada noche, los habitantes de los planos caóticos te visitan mientras duermes para jugarle trucos crueles, pero te recompensan con las golosinas más dulces. Cuando termines...
- ▶ **Castigo Arcano:** Una vez por turno, cuando impactas a una criatura con tu arma de pacto, puedes utilizar un espacio de conjuro de brujo para infligir 1d8 de daño de fuerza adicional, más 1d8 por cada nivel del espacio de conjuro empleado. Además, si el objetivo es de tamaño Enorme o menor, puedes derribarlo.
- ▶ **Conjuros Expandidos del Caos:** El Caos te permite elegir entre una lista ampliada de conjuros cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se agregan a la lista de conjuros de brujo y cuentan como un conjuro de brujo para ti.
- ▶ **Inversión del Arco de las Cadenas:** Cuando lanzas Encontrar familiar, imbuyes al familiar invocado de una cierta cantidad de tu poder sobrenatural, otorgando a la criatura los siguientes beneficios: El familiar obtiene una velocidad volando o una velocidad nadando (a tu elección) de 40 pies. Como acción adicional, puedes ordenar ...
- ▶ **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.
- ▶ **Maldición Enloquecedora:** Como acción adicional, causas una perturbación psíquica alrededor de una criatura afectada por tu conjuro maleficio o por uno de tus rasgos de Brujo, como la Marca del Mal Auspicio. Cuando lo hagas, infliges daño psíquico al objetivo y a cada criatura de tu elección que puedas ver y esté a 5 pies.
- ▶ **Maldición Implacable:** Tu maldición crea un vínculo temporal entre ti y tu objetivo. Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio libre que puedas ver y se encuentre a 5 pies o menos del objetivo maldito por tu conjuro de maleficio o por uno de tus rasgos de Brujo.
- ▶ **Pacto del contrato:** Tu patrón te otorga un pergamino en el cual puedes forjar acuerdos inquebrantables. Corta una hoja de dicho pergamino para escribir un contrato con una cláusula en la que tu y otra criatura voluntaria estéis de acuerdo. Romper el contrato significa la muerte para la criatura responsable.
- ▶ **Revocarse en el Caos:** A partir del Nivel 6, puedes conjurar un portal para viajar a través de los planos del caos. Puedes lanzar Puerta Dimensional con este rasgo sin gastar espacios de conjuro o componentes materiales. Sin embargo, los habitantes de ese plano intentan obstaculizar tu progreso. Cuando usas tu acción p...

Ginurd Dozier

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

2
OO

NIVEL 5

CONJUROS

9

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
<p>Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.</p>						
Truco	<u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>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.</p>						
Truco	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Coro de la Furia</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
<p>Llamas a un grupo de personas a un estado de ira y desconfianza. Las criaturas fallidas en la tirada de salvación deben atacar a cualquier criatura que se mueva fuera de su alcance. El efecto dura hasta que se repite la tirada con éxito o se usa el hechizo "Calmar emociones".</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Descarga Disfrazada</u>	Ilusión	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
<p>Envías un misil de fuerza mágica, camuflajeado y disfrazado por ilusiones, dañando a una criatura que puedas ver dentro del rango. El objetivo debe realizar una TS de inteligencia. En caso de fallo recibe 5d4 de daño de fuerza, o la mitad en caso de éxito.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Distorsionar el valor</u>	Ilusión	1 minuto	8 horas	Toque	V
<p>Lanzas este conjuro sobre un objeto de no más de 1 pie de lado, duplicando el valor percibido del objeto añadiéndole florituras ilusorias o puliéndolo, o reduciendo su valor percibido a la mitad con la ayuda de arañazos ilusorios, abolladuras y otras características desagradables. Cualquiera que...</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
<p>Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Latigazo Carmesí</u>	Conjuración	1 acción adicional	10 minutos	Personal	S
<p>Al lanzar el conjuro, gasta un dado de golpe. Creas un látigo de sangre coagulada el cual emerge en tu mano. Posee las propiedades "Ligera", "Sutil" y "Alcance" e inflige tanto daño necrótico en un impacto como el valor del dado gastado.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabras Desalentadoras</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
<p>Lanzas una diatriba contra una criatura que puedas ver dentro del alcance, enumerando sus deficiencias y fracasos e intentando despertar sus inseguridades. Si la criatura puede escucharte y entiende un idioma (aunque no necesariamente te entienda específicamente), debe hacer una tirada de salvaci...</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Provocar Miedo</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
<p>Despiertas la consciencia de su propia mortalidad en una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Los autómatas y muertos vivientes son inmunes a este efecto. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustado de ti hasta que termine el conjuro. La...</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Antagonizar</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
<p>Susurras palabras mágicas que antagonizan a una criatura de tu elección dentro de tu alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. En caso de fallar la tirada de salvación, el objetivo recibe 4d4 puntos de daño psíquico y debe usar inmediatamente su reacción para realiz...</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Invocar Demonios menores</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	60 pies	V, S, M
<p>Pronuncias unas palabras blasfemas, convocando demonios desde el caos del Abismo. Tira un d6 en la siguiente tabla para determinar qué aparece. d6 Demonios convocados 1-2 Dos demonios con un valor de desafío de 1 o inferior 3-4 Cuatro demonios con un valor de desafío de 1/2 o inferior ...</p>						