DUNGEONS & DRAGONS

Zawa Seri	Brujo 3	- Personalizado -	ReivunShin
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Kenku (MMotM)	Caótico neutral	
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +1 (12)

DESTREZA 0 (11)

CONSTITUCIÓN 0 (11)

INTELIGENCIA +2 (14)

SABIDURÍA +2 (14)

CARISMA +2 (15)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	+1
○ Destreza	0
○ Constitución	0
○ Inteligencia	+2
☒ Sabiduría	+4
☒ Carisma	+4

HABILIDADES

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

12 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+2 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

10	0	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Ballesta ligera	+4	1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Kit de falsificación
- Herramientas de ladrón

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Kenku (MMotM):
- Falsificación experta
- Recuerdo Kenku
- Imitación

Brujo Nivel 3:
- Bendición del oscuro
- Descarga ahuyentadora
- Libro de secretos antiguos
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Pacto del tomo

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.1.11

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Zawa Seri

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Falsificación experta: Puedes copiar la escritura y artesanía de otra criatura y tienes ventaja en todas las tiradas realizadas para producir una falsificación o duplicación de objetos ya existentes.
- Recuerdo Kenku: Gracias a tu memoria sobrenatural, dominas dos habilidades de tu elección. Además, cuando haces un chequeo de habilidad usando cualquier habilidad que domines, puedes darte ventaja en el chequeo antes de tirar el d20. Puedes darte ventaja de esta manera un número de veces número de veces igual ...
- Imitación: Puede imitar con precisión los sonidos que has escuchado, incluidas las voces. Una criatura que escuche los sonidos que haces puede discernir que es una imitación con una tirada exitosa de Sabiduría (Perspicacia) contra una DC de 8 + tu bono de competencia + tu modificador de modificador de Carisma.
- 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).
- Descarga ahuyentadora: Cuando impactes a una criatura con Descarga sobrenatural, puedes empujarla para alejarla hasta 10 pies de ti en línea recta.
- Libro de secretos antiguos: Requisito: rasgo Pacto del tomo Ahora puedes escribir rituales en tu Libro de las sombras. Elige dos conjuros de nivel 1 que tengan la etiqueta «ritual» de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Los conjuros aparecen en el libro y no cuentan como conjuros conoc...
- 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, Nube apest...
- 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.
- 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

© 2025 - Nivel20 v2.1.11

Zawa Seri	Brujo	Carisma	12	+4
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
	2 OO				4 CONOCIDOS	2 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Burla dañina	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	Descarga sobrenatural	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	Impacto certero	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.							
	Truco	Piedad con los moribundos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.							
☐	1	Encontrar familiar	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.							
☐	1	Identificar	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.							
☐	1	Manos ardientes	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.							
☐	1	Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.							
☐	1	Reprensión infernal	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.							
☐	2	Hacer añicos	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.							
☐	2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.							
☐	2	Rayo abrasador	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Sordera / Ceguera	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
☐	3	Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacer una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.							
☐	3	Nube apestosa	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Creas una esfera de gas amarillo y nauseabundo de 20 pies de radio. Cada criatura que comience su turno dentro de la nube debe superar una TS de Constitución contra el veneno o gastar su acción vomitando y tambaleándose. Las criaturas que no respiran o inmunes al veneno no se ven afectadas.							

© 2025 - Nivel20 v2.1.11