



veikko Schwarzesherz
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 10

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

- Personalizado -

TRASFONDO

Mikakuro

JUGADOR

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+2
14

DESTREZA
+3
17

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
+4
19

SABIDURÍA
+3
16

CARISMA
+3
17

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+7

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+8
<input type="radio"/> Atletismo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+7
<input type="radio"/> Historia	+4
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	+4
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+3
<input type="radio"/> Naturaleza	+4
<input type="radio"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+3
<input type="radio"/> Persuasión	+3
<input type="radio"/> Religión	+4
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 108

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Altanero, curiosa, espontáneo, celoso, orgulloso, carismático, burlón, sarcástico, alegre y juguetón

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Brujo Nivel 10:

- Bendición del oscuro
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Resistencia infernal
- Suerte del oscuro

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



DUNGEON 20

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 rasgo...
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 4, cuando reduces a 0 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, Nube apes...
- ▶ **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 deconjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios deconjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- ▶ **Resistencia infernal:** A partir del nivel 10, puedes elegir un tipo de daño cuando termines un descanso prolongado o breve. Consigues resistencia a ese tipo de daño hasta que elijas uno diferente con este rasgo. El daño de las armas mágicas o de plata ignora esta resistencia.
- ▶ **Suerte del oscuro:** A partir del nivel 6, puedes llamar a tu patrón para que altere el destino a tu favor. Cuando hagas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar este rasgo para añadir 1d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver la tirada inicial, pero tiene que ser antes de que ocurran...

veikko Schwarzesherz

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

2
00

CONJUROS

10
CONOCIDOS

TRUCOS

4
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiru	<u>Iaumaturgia</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 Represión 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.				
<input type="checkbox"/>	2 Oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
		Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquée la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.				