



veikko Schwarzesherz  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 10

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

- Personalizado -

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Mikakuro

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +7
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☒ Arcanos +8
- ☐ Atletismo +2
- ☒ Engañar +7
- ☐ Historia +4
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación +4
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza +4
- ☐ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión +4
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ 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

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES  
DE MUERTE

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

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:  
- Armadura ligera, Armas sencillas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

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

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 ra...
- ▶ 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.
- ▶ 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 todo a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver la tirada inicial, pero tiene que ser antes de que ocurran...

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

## NIVEL 1

## NIVEL 2

### NIVEL 3

#### NIVEL 4

## NIVEL 5

200

## CONJUROS

10  
CONOCID

**CONOCIDOS**

## TRUCOS

4  
NOCID

**CONOCIDOS**