

Brujo 11	Forastero Errante	Jhoncrits268
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Humano (alternativo)	Legal neutral	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

vesemir de Rivia
NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+2
15

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+5
20

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +5
- Carisma +9

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos +4
- Atletismo -1
- Engañar +9
- Historia +4
- Interpretación +5
- Intimidar +5
- Investigación +8
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +5
- Perspicacia +5
- Persuasión +9
- Religión 0
- Sigilo +6
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+4 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

19 **CA** +2 **INICIATIVA** 30 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○○
FALLOS ○○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Descarga Sobren...	+9	1d10 +5
Ballesta ligera	+6	1d8 +2 perforante
Daga	+7	1d4 +3 perforante
Daga	+6	1d4 +2 perforante
Filo Humeante d...	+10	1d8 +6 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Expreso afecto o desdén de modos que les son desconocidos a otros. Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Inquisidor. Todo es nuevo, pero estoy ansioso de aprender (Neutral).

IDEALES

Aunque no tuve elección, lamento haber tenido que abandonar a aquel/aquellos que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

VÍNCULOS

Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetezcan.

DEFECTOS

15 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego

Idiomas:
Draconico, Común, Éfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
- Placas y malla CA 15
- Los 4 Pétalos - Presentación
- Los 4 Pétalos - Rango D
- Los 4 Pétalos - Rango C
- Los 4 Pétalos - Rango B
- Los 4 Pétalos - Rango A
- Zii'Dov
- Paquete Modem
- Linterna encapuchada
- Set de juego
- Útiles de Escalada
- Furia Ardiente (Brazalete del Cazador)
- Herramientas de ladrón
- Foco De la Penumbra
- tejido cambiante
- Coctelera
- Cristal Anómalo

Juegos:
Naipes, Ajedres Magicos (1), Dados

Cosumibles:
Vial de ácido, 38 unidades de aceite, 4 aguas benditas)

Tatuajes:
Tatuaje de Truco

(Rociada venenosa (10 pies))

EQUIPO

Brujo Nivel 11:
- Arcano místico
- Armadura de Maleficios
- Castigo Arcano
- Descarga agónica
- Espectro Maldito
- Filo sediento
- Guerrero Maléfico
- Influencia seductora
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición del Filo Maléfico
- Pacto del filo
- Visión del diablo

Dotes:
- Experto en Habilidades

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Un plebeyo común y corriente que anhelaba a más, pero no sabía qué?, hasta que se fue a buscar medicina con una chica llamada Liliyana (Su amor de Juventud) esa Medicina era para una Señora Noble que estaba loca como poseída, al ir al mercado con su Amor de la infancia hicieron un atraco para unos Simple pastel y para comprar la Medicina para esa Señora Pensaron que se libraron pero luego alguien Extraño Un Aventurero que los vio muy fácil que hicieron, Ese Aventurero rápidamente dedujo que esas Medicina no servirían para esa Señora, le dijo que la lleven ante ella o los devolverá a ese Mercado que robaron, Cuando el Aventurero llega haces cosas extrañas Magia de que el no conoce a la perfección esa magia raro hizo que expulsara una Bestia que estaba Poseída dentro de la Señora lo de más lo contara el Mismo Héroe, Ese Suceso Cambio algo en ese Niño, no fue por lo monstruos o por la acción si por el pago que le dieron al aventurero que sin pensarlo le conto a su Amada de la inflación para que hieran lo que el hace pero ella solo se negó y trato de Convencer a ese Niño para que

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Experto en Habilidades:** Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Ga...
- ▶ **Arcano místico:** Tu patrón te otorga un secreto mágico llamado «arcano». Elige un conjuro del nivel indicado de la lista de conjuros de brujo como este arcano. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro. Debes terminar un descanso prolongado para poder utilizarlo de nuevo. En niveles superiores, co...
- ▶ **Armadura de Maleficos:** Si el objetivo de tu Maldición del Filo Maléfico te impacta con una tirada de ataque, puedes utilizar tu reacción para tirar un d6, con un resultado de 4 o superior, el ataque falla, independientemente de su tirada.
- ▶ **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.
- ▶ **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ **Espectro Maldito:** Cuando acabas con la vida de un humanoide, puedes hacer que su espíritu se aice de su cadáver como un espectro. El espectro obtiene tantos puntos de golpe temporales como la mitad de tu nivel de brujo. Además, cuenta con un bonificador especial a sus tiradas de ataque igual a tu modificador de Car.
- ▶ **Filo sediento:** Requisito nivel 5, rasgo Pacto de hoja Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **guerrero Maléfico:** Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.
- ▶ **Influencia seductora:** Consigues competencia en las habilidades de Engañar y Persuasión.
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- ▶ **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 del Filo Maléfico:** Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú moris, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.
- ▶ **Pacto del filo:** Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.
- ▶ **visión del diablo:** Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
<p>Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u>.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Castigo marcador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e inflige 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Contorno borroso</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Arma elemental</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
<p>Conviertes un arma tocada en mágica. El arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido (ácido, frío, fuego, electricidad o sónico) al impactar. El bonificador y daño aumentan a +2/2d4 a nivel 5+ y a +3/3d4 a nivel de conjuro 7+.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Desplazamiento</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
<p>Tiras 1d20 al final de cada turno. Si sacas 11 o más, te desvaneces y apareces en el Plano Etéreo. Al principio de tu siguiente turno (y cuando el conjuro acabe), vuelves a un espacio sin ocupar y que puedas ver a 10 pies del origen. En el Plano Etéreo puedes ver y escuchar el plano de origen.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Asesino fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
<p>Creas una manifestación ilusoria de las pesadillas del objetivo. Debe realizar TS de Sabiduría o quedar asustado mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, debe superar TS de Sabiduría o recibir 1d10 puntos de daño psíquico por nivel de conjuro. Si la supera, el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Castigo abrumador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu próximo ataque cuerpo a cuerpo ataca el cuerpo y la mente. Inflige 4d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Además, si falla una TS de Sabiduría tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica, y no puede realizar reacciones hasta el fin de su próximo turno.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Castigo desterrador</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu próximo impacto con arma inflige 5d10 puntos de daño de fuerza extra al objetivo. Además, si el ataque reduce los PG a 50 o menos, lo destierzas. Si pertenece a otro plano, desaparece, retornando a Et. Si no, queda atrapada en un semiplano inofensivo. Regresa donde estaba al acabar el conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Cono de frío</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
<p>Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies debe superar una TS de Constitución o recibir 8d8 puntos de daño por frío (si tiene éxito, la mitad). Si muere se convierte en una estatua de hielo. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Confianza de Facción</u> <u>[Serenidad de Selune]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Ahora puedes comprar pétalos por la mitad del precio.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Decisión Rápida</u> <u>[Serenidad de Selune]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Mientras posees la Serenidad de Selune, puedes usar tu acción para sumar un +2 a tu próxima prueba de habilidad dentro de 1 minuto.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>El Peso del Héroe</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Mientras poseas la Fuerza de Ilmater, además duplicas tu capacidad de carga.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Facción de Los Cuatro Pétalos</u>	Abjuración	1 acción gratuita			
<p>Mejora inicial de Los Cuatro Pétalos.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Fuerza Crítica</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Mientras poseas la Fuerza de Ilmater, además al impactar un golpe crítico puedes empujar al objetivo 10 pies o derribarlo.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Paso del Héroe</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Mientras posees la Fuerza de Ilmater, puedes usar tu acción para romper los hilos y realizar una embestida de 15 pies. Este movimiento no genera ataques de oportunidad y las criaturas que atraveses deben realizar una Salvación de Fuerza (CD 12) para evitar ser empujadas 5 pies y caer tumbadas.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Paso del Héroe Enfurecido</u> <u>- Nivel 1</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Al romper los hilos para usar el Paso del Héroe, obtienes 5 pies de velocidad adicional y un +1 en la tirada de tu próximo ataque hasta el final de tu próximo turno. Además la CD aumenta a 13.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Paso del Héroe Enfurecido</u> <u>- Nivel 2</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Al romper los hilos para usar el Paso del Héroe, obtienes 10 pies de velocidad adicional y un +1d4 en la tirada de tu próximo ataque hasta el final de tu próximo turno. Además la CD aumenta a 14.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Poder Crítico - Nivel 1</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Mientras poseas la Fuerza de Ilmater, tu bonificador de daño pasa de +1 a +1d4 y se vuelve daño radiante.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Poder Crítico - Nivel 2</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Mientras poseas la Fuerza de Ilmater, tu bonificador de daño pasa de +1d4 a +1d6 de daño radiante.</p>						
<input type="checkbox"/>	10 <u>Siempre listo</u> <u>[Fuerza de Ilmater]</u>	Abjuración	1 acción			
<p>Al comenzar un turno, puedes activar un Pétalo sin necesidad de gastar tu interacción.</p>						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5 3 OOO	CONJUROS 11 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
---------	---------	---------	---------	---------------------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear Hoguera</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Creas una hoguera en un punto del suelo que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, el fuego mágico llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir...					
	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 1d6 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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	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.					
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
	Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.					
	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>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Fáser</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Durante la duración del conjuro, antes de atacar puedes teletransportarte hacia un enemigo. Los ataques hechos de esta forma aplican 2d6 de daño de fuerza extra.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	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 bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contrahechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
	Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.					
<input type="checkbox"/>	4 <u>Puerta dimensional</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	500 pies	V
	Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección. Puedes llevar una criatura voluntaria a 5 pies de ti o menos de tu tamaño o más pequeña.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Escudriñar</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Elige una criatura que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Debe hacer una TS de Sabiduría, modificada según lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si falla, se crea un sensor invisible que le sigue a través del cual puedes ver y escuchar.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Inmovilizar monstruo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
	Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Muro de luz</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S, M
	Un muro resplandeciente de luz brillante aparece en un punto que elijas y se encuentre dentro del alcance. La pared aparece en cualquier posición que decidas horizontal, vertical o diagonalmente. Puede flotar en el aire o reposar en una superficie sólida. El muro puede tener hasta 60 pies de lar...					