

Brujo 8

CLASE Y NIVEL

Harengon (MMotM)

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Borko

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+5

21

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +4
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +5
- ☒ Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +7
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +8
- ☐ Historia +2
- ☒ Interpretación +8
- ☐ Intimidar +5
- ☒ Investigación +5
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +2
- ☒ Percepción +5
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión +5
- ☐ Religión +2
- ☐ Sigilo +4
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+7

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Estoque +7 1d8 +4 Perforante
Vara del Pacto +2 +10

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Botas eficaces
- Instrumento de Ilusiones
- Piedra de la Buena Fortuna

EQUIPO

Cada vez que vengo a un lugar nuevo, colecciono rumores locales y difundo chismes. Puedo cambiar mi estado de ánimo o mi manera de pensar tan rápido como le cambio la tonalidad en una canción.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico) Honestidad. El arte debe reflejar el alma; debe salir de dentro y revelar lo que realmente somos. (Cualquiera)

IDEALES

Mi instrumento es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.

VÍNCULOS

Tengo problemas para mantener mis verdaderos sentimientos ocultos. Mi afilada lengua me suele meter en líos.

DEFECTOS

- Harengon (MMotM):
- Liebre Detonador
 - Sentidos Leporinos
 - Juego de pies afortunado
 - Salto de conejo
- Brujo Nivel 8:
- Astucia Mágica
 - Capa de Sombras
 - Competencias
 - Descarga Agónica
 - Descarga Aluvientadora
 - Escape Brumoso
 - Lanza de Letargo
 - Magia del Pacto
 - Magia del Señor Feérico
 - Maldición Enloquecedora
 - Mejora de Característica
 - Máscara de los Mil Rostros
 - Paso de los Feéricos

- Dotes:
- Lanzador Preciso
 - Telequinético

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

- Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas
 - Kit de disfráz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Liebre Detonador: Puedes añadir tu bono de competencia a tus tiradas de iniciativa.
- ▶ Sentidos Leporinos: Tienes competencia en la habilidad de Percepción.
- ▶ Juego de pies afortunado: Cuando falles una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar 1d4 y añadirlo a la salvación, lo que podría convertir el fallo en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás derribado o tu velocidad es 0.
- ▶ Salto de conejo: Como acción adicional, puedes saltar una cantidad de pies equivalente a cinco veces tu bono de competencia, sin provocar ataques de oportunidad. Puedes usar este rasgo solo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperarás todos los usos...
- ▶ Lanzador Preciso: Obtienes los siguientes beneficios: incremento de Característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Alcance Mejorado. Cuando lanzas un conjuro que tenga un alcance de al menos 10 pies y requiera una tirada de ataque, su alcance se increm...
- ▶ Telequinético: Aprendes a mover cosas con tu mente, lo que te concede los siguientes beneficios: incremento de Característica. Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Telequinesis Menor. Aprendes el truco Mano de mágo. Puedes lanzarlo sin componentes verbales...
- ▶ Astucia Mágica: Si has gastado todos tus espacios de conjuro de Magia de Pacto puedes realizar un ritual esotérico durante 1 minuto, tras el cual recuperarás la mitad de tus espacios de conjuro (redondeado hacia arriba). Una vez usado este rasgo no podrás volver a usarlo hasta que hayas completado un descanso la...
- ▶ Capa de Sombras: Si no estás portando armadura alguna, tu Clase de Armadura será 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Carisma.
- ▶ Competencias: Como brujo, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armaduras ligeras. Armas: armas sencillas. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma. Habilidades: escoge dos entre Conocimiento Arcano, Engañar, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza y Religión.
- ▶ Descarga Agónica: Requisito: al menos un truco de brujo. Cuando lances un truco de brujo que cause daño, añade al Daño tu modificador por Carisma al daño que causas.
- ▶ Descarga Ahuyentadora: Requisitos: el truco Descarga sobrenatural. Cuando impactes a una criatura con Descarga sobrenatural, puedes empujarla para alejarla hasta 10 pies de ti en línea recta.
- ▶ Escape Brumoso: A partir de nivel 6, puedes responder a un peligro desvaneciéndote en una leve niebla. Puedes lanzar Paso brumoso como reacción cuando recibes daño. Adicionalmente, los siguientes efectos se añaden se encuentran entre las opciones de tu Paso de los Feéricos: Paso desvanecedor. te vuelves invis...
- ▶ Lanza de Letargo: Requisitos: el truco Descarga sobrenatural. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactes a un objetivo con tu Descarga sobrenatural, puedes reducir la velocidad de esa criatura en 10 pies hasta el final de tu próximo turno.
- ▶ Magia del Pacto: Tu investigación arcana y la magia que te otorga tu patrón te han dado la capacidad de lanzar conjuros. Recuperas todos los espacios de conjuro que hayas gastado cuando termines un descanso corto o largo. Trucos. A nivel 1 conoces dos trucos de tu elección escogidos de entre los de la lista de c...
- ▶ Magia del Señor Feérico: El Señor Feérico te otorga una serie de conjuros adicionales al alcanzar cierto nivel en esta clase. Estos conjuros se consideran conjuros de brujo para ti, pero no cuentan para el número máximo de conjuros conocidos.
- ▶ Maldición Enloquecedora: Requisitos: nivel 5. Puedes lanzar el conjuro Maleficio a voluntad, sin tener que gastar espacio de conjuro. No necesitas concentrarte en el conjuro una vez que lo lanzas.
- ▶ Mejora de Característica: Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ Máscara de los Mil Rostros: Puedes lanzar Disfrazarse a voluntad, sin tener que gastar espacio de conjuro.
- ▶ Paso de los Feéricos: A partir de nivel 3, tu patrón te otorga la habilidad de moverte entre las fronteras de los planos. Aprendes el conjuro Paso brumoso y puedes lanzarlo sin gastar espacio de conjuro. Puedes emplear este rasgo tantas veces como tu modificador por Carisma (mínimo una vez). Recuperas todos los usos t...

Evil Zoloff

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

TRUCOS

3

000

9

CONOCIDOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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 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 <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>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/caentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
☐	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
☐	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Cada criatura de tu elección en una esfera de 5 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará incapacitado hasta el final de su próximo turno, deberá repetir la tirada de salvación, si falla, quedará inconsciente.						
☐	1 <u>Fuego felérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
☐	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.						
☐	1 <u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
☐	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimas emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
☐	2 <u>Fuerza fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Si el objetivo falla una TS de Inteligencia, creas una ilusión en su mente de tamaño menor de un cubo de 10 pies. La ilusión incluye sonido, temperatura y otros estímulos. El objetivo racionaliza cualquier respuesta ilógica del trato con la fantasmagoría e incluso puede recibir daño (1d6 por turno).						
☐	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
☐	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐	3 <u>Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.						
☐	3 <u>Desplazamiento</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
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.						
☐	3 <u>Imponer maldición</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Si no supera una TS de Sabiduría, elige que la criatura tocada tenga desventaja en pruebas y TS de una característica; desventaja en los ataques contra ti; superar una TS de Sab o no actuar en su acción; tus ataques infligen 1d8 necrótico. Utilizar conjuro de nivel superior aumenta la duración.						
☐	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 30 pies. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						
☐	4 <u>Conjurar seres del bosque</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas una emanación de 10 pies. Cuando la emanación entra en el espacio de una criatura, una criatura entre por primera vez en un turno o acabe su turno allí, debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, recibirá 5d8 de daño de fuerza. Si la supera recibirá la mitad de daño.						
☐	4 <u>Invisibilidad mejorada</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.						