



Cazador de Brujas 4

CLASE Y NIVEL

Entrenando para la caza

TRASFONDO

TallSinestro

JUGADOR

Sinestro

NOMBRE DEL PERSONAJE

Yuan-ti

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +2
- Constitución +1
- Inteligencia 0
- Sabiduría +4
- Carisma +1

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

13 CA

+2 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+2	1d8 cortante
Arco corto	+4	1d6 +2 perforante
Daga	+2	1d4 perforante

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
 - Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas
 - Espada corta, Kit de envenenador, Kit de herborista, Suministros de alquimista

Idiomas:
 Yuan-ti, humano común.

EQUIPO

- Cuero CA 11

Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Legal)

IDEALES

Nada es más importante que los demás miembros de mi orden o asociación ermitaña.

VÍNCULOS

Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie.

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Yuan-ti
 - Tipo de criatura
 - Tamaño
 - Lanzamiento de Conjurios Serpentino
 - Resistencia al veneno
 - Resistencia Mágica
 - Visión en la oscuridad
 - Idiomas

Cazador de Brujas Nivel 4
 - Duelista
 - Estilo de combate
 - Maldición de sangre: 1 vez / día
 - Maldición del Sufimiento Mutuo
 - Mejora de característica
 - orden de Blood Hunter
 - Perdición del cazador
 - Rito de la Helada
 - Rito de sangre
 - Rito del Amanecer

Dotas:
 - Azote de magos



APARIENCIA

nacido en las profundidades de la jungla negra, mi libertad fue arrebatada por extranjeros de tierras lejanas, escape de mis secuestradores poco antes de llegar a nuestro destino, me uni a la hermandad de cazadores y dedico mi vida a un proposito mayor.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.

▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño, Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

▶ **Lanzamiento de Conjuros Serpentino:** Conoces el truco Rociada venenosa. Puedes lanzar Encantar animal una cantidad ilimitada de veces con este atributo, pero solo puedes hacer objetivo a serpientes. A partir del nivel 3, también puedes lanzar Sugestión con este atributo. Cuando lo lances, no podrás volver a hacerlo hasta que finalice...

▶ **Resistencia al veneno:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado sobre ti mismo. También posees resistencia al daño de veneno.

▶ **Resistencia Mágica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.

▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

▶ **Idiomas:** Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

▶ **Azote de magos:** Puedes utilizar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que lance un conjuro hasta a 5 pies de ti. Si infliges daño a una criatura concentrada, tendrá ventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.

▶ **Duelista:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

▶ **Estilo de combate:** Adoptas un estilo de combate particular como tu especialidad. Escoge una de las siguientes opciones. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.

▶ **Maldición de sangre:** Obtienes el conocimiento para seguir canalizando y sacrificando una parte de tu esencia vital para maldecir y manipular a tus enemigos, obtienes una maldición de sangre de tu elección. Aprende una maldición de sangre adicional de tu elección, puedes elegir una de las maldiciones de sangre que con...
- 1 vez / día

▶ **Maldición del Sufrimiento Mutuo:** Como acción adicional, puedes vincular a una criatura a 30 pies por hasta un minuto, obligándolos a compartir el dolor que te infligen. La próxima vez que la criatura maldita te dañe con un ataque con arma, esta maldición causa daño necrótico a la criatura maldita igual a la mitad del daño que su...

▶ **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar tu puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

▶ **Orden de Blood Hunter:** Te entregas a una orden de especialización de caza de brujas. Elige orden del Mutante, orden del Asesino de Fantasmas, orden del Alma Profana, todas detalladas al final de la descripción de la clase. La orden que elijas te otorga características a 3er nivel, y de nuevo a niveles 7, 11, 15 y 18.

▶ **Perdición del cazador:** Has sobrevivido a tomar la Perdición del Cazador, un brebaje alquímico venenoso que te vincula para siempre a la oscuridad, afilando tus sentidos contra ella.

▶ **Rito de la Helada:** El daño de tu Rito de Sangre es de tipo Frío.

▶ **Rito de sangre:** Aprendes a invocar la magia de un rito de sangre sobre tu arma a costa de tu propia vitalidad. Elige un rito de la lista de Ritos Primigenios que hay más adelante. No puedes cambiar esta elección. Como una acción extra, puedes herirte a ti mismo y ungir con tu propia sangre una única arma que so...

▶ **Rito del Amanecer:** Aprendes el rito esotérico Rito del amanecer (detallado a continuación) Tu daño de Rito de Sangre es de tipo radiante. El daño que sufres al usar este rito se reduce a la mitad. Si golpeas a una criatura No Muerta con tu Rito del Amanecer, sufre daño radiante adicional igual a tu modificador de...