

Brujo 6

CLASE Y NIVEL

Artista

TRASFONDO

hu_tenshi

JUGADOR

Semieto drow

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza -1
 - Destreza +2
 - Constitución +3
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría +3
 - Carisma +7

- HABILIDADES**
- Acrobacias +5
 - Arcanos -1
 - Atletismo -1
 - Engañar +4
 - Historia -1
 - Interpretación +7
 - Intimidar +7
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +2
 - Medicina 0
 - Naturaleza -1
 - Percepción 0
 - Perspicacia 0
 - Persuasión +4
 - Religión -1
 - Sigilo +2
 - Supervivencia 0
 - Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 53

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Romphaia	+8	1d10 +5 cortante
Daga	+5	1d4 +2 perforante
Arco largo	+5	1d8 +2 perforante

EQUIPO

- Cota de escamas CA 14

Cada vez que vengo a un lugar nuevo, colecciono rumores locales y difundo chismes. Conozco una historia relevante para casi todas las situaciones.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Belleza. Cuando actúo, hago del mundo algo mejor de lo que era. (Bueno)

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

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de disfraz

Semieto drow:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico
- Idioma
- Magia drow

Brujo Nivel 6:

- Arma de Pacto Mejorada
- Espectro Maldito
- Filo sediento
- Guerrero Maléfico
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición del Filo Maléfico
- Pacto del filo
- Visión del diablo

Dotes:

- Precisión Élfica

RASGOS Y ATRIBUTOS

HISTORIA DEL PERSONAJE

APARIENCIA

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, 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.
- ▶ Ancastro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ Idioma: Puedes hablar, leer y escribir común, éfico y un idioma adicional de tu elección.
- ▶ Magia draw: Conoces el truco Luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar Fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- ▶ Precisión Éfica: La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de sus arqueros y lanzadores de conjuros. Tienes una puntería insólita con aquellos ataques que dependen de la precisión más que de la fuerza bruta. Obtienes los beneficios siguientes: Incrementa tu puntuación de Carisma, Destreza, Intel...
- ▶ Arma de Pacto Mejorada: Puedes usar cualquier arma que invoques con tu rasgo Pacto del Filo como canalizador mágico para tus conjuros de brujo. Además, el arma gana un bonificador de +1 a sus tiradas de ataque y daño, a menos que esta sea mágica y ya tenga un bonificador a esas tiradas.
- ▶ 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.
- ▶ 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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

2
OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

7

CONOCIDOS

TRUCOS

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>Filo atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, realizas un ataque cuerpo a cuerpo con un arma contra una criatura. Si impactas, se verá envuelto en una energía atronadora hasta el principio de tu siguiente turno. Si se mueve voluntariamente, recibirá de forma inmediata 1d8 de daño de trueno.						
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
	Truco <u>Prestdigitación</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/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
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> .						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</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.						
<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"/>	2 <u>Amarrar a la Tierra</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	300 pies	V
Elige a una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. Tiras amarillas de energía mágica se entrelazan alrededor de ella. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o su velocidad volando (si existe) se reducirá a 0 pies mientras el conjuro se mantenga. Un...						
<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"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hambre de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio de oscuridad impenetrable y frío intenso quedan cegadas. El terreno se vuelve difícil. Las criaturas que comiencen su turno en el área sufren 2d6 de daño por frío. Las que finalicen el turno deben superar una TS de Des o sufrir 2d6 de daño por ácido.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Paso Atronador</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	90 pies	V
Te teletransportas a un espacio desocupado que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Inmediatamente después de que desaparezcas, suena un estruendoso bum y todas las criaturas situadas a 10 pies o menos del espacio que abandonas deberán hacer una tirada de salvación de Constitución, r...						