

Brujo 6

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+2
15

DESTREZA
0
10

CONSTITUCIÓN
+2
15

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
0
10

CARISMA
+2
15

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza 0
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +3
- Carisma +5

HABILIDADES

- Acrobacias 0
- Arcanos 0
- Atletismo +2
- Engañar +2
- Historia 0
- Interpretación +2
- Intimidar +5
- Investigación 0
- Juego de Manos 0
- Medicina 0
- Naturaleza +3
- Percepción 0
- Perspicacia +3
- Persuasión +2
- Religión +3
- Sigilo 0
- Supervivencia 0
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA +3

11 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cosechadora de ...	+5	1d8 +2 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Útiles de cocinero

Idiomas:

Celestial, común, efico, elemental

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Acolchada CA 11

EQUIPO

No tolero otras fes y condeno que se adoren otros dioses.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno).

IDEALES

Quiero volver a ser quien era, volver a mi lugar de origen. Que me perdonen.

VÍNCULOS

Sospecho de los extraños y siempre espero lo peor de ellos.

DEFECTOS

Brujo Nivel 6:

- Alma radiante
- Capa de Moscas
- Castigo sobrenatural
- Confundir la mente
- Lista de conjuros ampliada
- Luz sanadora
- Magia del pacto
- Pacto del filo
- Trucos adicionales

Dotes:

- Chef
- Iniciado en la magia (clérigo)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Brönta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tiene una figura generosa y suave, con mejillas siempre sonrojadas por el calor de los hornos. Su cabello es de un rubio casi de color trigo, y sus ojos verdes brillan con una intensidad que a veces intimida.

APARIENCIA



APARIENCIA

Identidad original

Brönta no es humana. Es un Ángel de la Corte de Lathander (un querubín menor) cuya esencia fue fragmentada y "encerrada" en un cuerpo mortal. Su llegada en la cesta de mimbre no fue un abandono, sino una Sentencia Divina.

La Penitencia Fue despojada de su divinidad por ser "demasiado compasiva". En un plano donde la justicia debe ser ciega y radiante, ella prefería consolar a los caídos que castigarlos. Lathander la envió a probar su valor en la fragilidad de la carne.

La Progresión Sus niveles de Bruja Celestial no son aprendizaje, son sellos que se rompen. A medida que sube de nivel, su cuerpo mortal empieza a canalizar más de su luz original.

La Guadaña y los Pétalos de Cerezo

El Arma Al invocar el Pacto de la Hoja, no aparece un arma de hierro, sino una manifestación de su autoridad celestial. Una guadaña de oro que representa "La Cosecha de las Almas" y el ciclo de la vida (nacimiento/muerte).

Efecto Visual Sus hechizos y ataques invocan una lluvia de pétalos de cerezo dorados. Estos pétalos representan las oraciones que ascienden al cielo.

Metas de "Ascensión

Para recuperar su forma de ángel, Brönta debe cumplir ciertas metas

*Nivel 5: Sus ojos brillan con luz solar al lanzar hechizos.

Nivel 9: Sus "alas" espirituales pueden manifestarse brevemente (pero no son alas "útiles")

Nivel 14: Su presencia es tan imponente que puede cegar a los malvados si lanza un hechizo de luz (sin tiradas de salvación, no hace daño pero te hace apartar la mirada)

Meta Final: Enfrentar a la Madre Superiora para demostrar que la compasión es tan necesaria como la justicia.*

NOTAS ADICIONALES

Brönta no tiene memoria de las salas de cristal de Lathander, pero sí del frío que hacía una mañana invernal en Waterdeep y la sensación del mimbre rozando su piel. Brönta fue un bebé abandonado, dejada delante del templo sin ninguna explicación más allá de su mera existencia. Las monjas la criaron como si fuera una de ellas, pero Brönta comprendió desde niña que su relación con el mundo era diferente. Brönta se dio cuenta de que ningún objeto material podía llenarla, a pesar de que otras novicias deseaban cintas para el cabello o accesorios sencillos.

Brönta aceptó sus votos, no como una decisión, sino como algo natural, bajo la mirada estricta de la Madre Superiora. Su voto de Pobreza tiene una marca mágica en la baja espalda con el símbolo de Lathander. Si Brönta trata de guardar oro en su bolsillo, el metal se calienta hasta quemar la tela; si usa una túnica nueva

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Chef:** El tiempo invertido en dominar las artes culinarias ha dado sus frutos, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20. También obtienes competencia con útiles de cocinero si aún no la tienes. Como parte de un descanso corto,...

► **Iniciado en la magia (clérigo):** Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de clérigo, druida o mago. Elige un conjuro de nivel 1 de la misma lista que seleccionaste los trucos de esta dote. Siempre tienes ese conjuro preparado.

► **Alma radiante:** Comenzando en el nivel 6, tu enlace con el Celestial te permite servir como un conducto para la energía radiante. Tienes resistencia al daño radiante, y cuando lanzas un conjuro que inflige daño radiante o de fuego, puedes agregar tu modificador de Carisma a una tirada de daño radiante o de fuego...

► **Capa de Moscas:** Como acción adicional, puedes rodearte de un aura mágica que se parece a un cúmulo de moscas zumbadoras. El aura se extiende a 5 pies de ti en todas las direcciones, pero no a través de la cobertura total. Dura hasta que caigas incapacitado o la descartes como acción adicional. El aura te otorga...

► **Castigo sobrenatural:** Una vez por turno cuando golpeas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia puedes gastar un espacio de conjuro de Brujo para infligir 1d8 de daño de fuerza adicional al objetivo, más otro d8 por nivel del espacio del conjuro, y puedes derribar al objetivo con el golpe si es enorme...

► **Confundir la mente:** Puedes lanzar Ralentizar una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

► **Lista de conjuros ampliada:** El Celestial te permite elegir de una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se agregan a la lista de conjuros de brujo para ti.

► **Luz sanadora:** En el primer nivel, obtienes la habilidad de canalizar la energía celestial para curar heridas. Tienes una reserva de dos que gastas para alimentar esta curación. El número de dados en el grupo es igual a 1 + tu nivel de brujo. Como acción adicional puedes curar una criatura que puedas ver a 60 p...

► **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.

► **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.

► **Trucos adicionales:** En el primer nivel, aprendes los trucos luz y llamas sagradas. Cuentan como trucos de brujo para ti, pero no cuentan contra tu número de trucos conocidos.

RASGOS

Brönta

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

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>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
	Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.					
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el 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>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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Brazos de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Incinerar alma</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	S
	Introduces tu mano dentro del cuerpo de otra criatura como si esta fuese incorpórea para encender un fuego en su interior.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<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"/>	3 <u>Luz del día</u>	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
	Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Ralentizar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Hasta 6 criaturas en un cubo de 40 pies deben superar una TS de Sabiduría (y al final de su turno para terminar el efecto) o quedar afectados. Su velocidad se divide por dos y recibe -2 a la CA y a las TS de Destreza. No tiene reacciones y sólo puede una acción, una adicional o un único ataque.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Volar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Una criatura voluntaria tocada consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. Puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 3.					