

Hechicero 5, Brujo 7

CLASE Y NIVEL

Caminante del abismo.

TRASFONDO

Lumenova

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+4

19

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

+6

22

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza 0
- Destreza +3
- Constitución +8
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +10

**HABILIDADES**

- Acrobacias +3
- Arcanos +5
- Atletismo 0
- Engañar +10
- Historia +1
- Interpretación +6
- Intimidar +6
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +6
- Perspicacia +2
- Persuasión +10
- Religión +5
- Sigilo +3
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

**INSPIRACIÓN**

0

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+4

**CA** 13

**INICIATIVA** +3

**VELOCIDAD (PIES)** 30

Puntos de Golpe Máximos 134

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 12d6

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón de lobo d.	+7	1d8 +3 perforante

**EQUIPO**

No huyo del mal, el mal huye de mí gasto el dinero a espueñas y vivo la vida al máximo, sabiendo que mañana podría estar muerto

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Tengo una oscura llamada que me pone por encima de la ley. (Caótico)

**IDEALES**

Una terrible culpa me consume. Espero poder encontrar la redención mediante mis actos.

**VÍNCULOS**

Soy un portador de maldiciones y oscuridad que vive en un mundo sin esperanza.

**DEFECTOS**

**SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

16

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Estoque, Honda

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Hechicero Nivel 5:

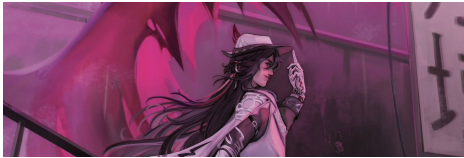
- Conjuro acelerado
- Conjuro duplicado
- Conjuros Psiónicos
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Habla Telepática
- Recuperar puntos de hechicería

Brujo Nivel 7:

- Castigo sobrenatural
- Descarga agónica
- Filo sediento
- Guardia entrópica
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Maleficio implacable
- Mente despierta
- Pacto del filo

Dotes:

- Toque Feérico
- Toque Sombrio
- Telequinético



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Toque Féerico:** Tu exposición a la magia de Feywield te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...
- ▶ **Toque Sombrio:** Tu exposición a la magia de Shadowfell te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Invisibilidad y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...
- ▶ **Telequinético:** Aprendes a mover cosas con tu mente, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el truco Mano de mago. Puedes lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos y puedes hacer invisible la mano espect...
- ▶ **Conjuro acelerado:** Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.
- ▶ **Conjuro duplicado:** Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una única criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si es un truco).
- ▶ **Conjuros Psiónicos:** Aprendes conjuros adicionales cuando alcanzas determinados niveles de esta clase. Todos estos conjuros se consideran, en lo que a ti respecta, conjuros de hechicero, pero no cuentan para el total de conjuros de hechicero que conoces. Además, cada vez que subas un nivel de hechicero, podrás sustituir...
- ▶ **Crear espacios de conjuro:** Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- ▶ **Fuente de magia:** obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- ▶ **Habilidad telepática:** Puedes establecer una conexión telepática con la mente de otra criatura. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Tú y la criatura elegida podéis hablar telepáticamente mientras estéis a una cantidad de millas la una de la otra igual a tu modificador por ...
- ▶ **Recuperar puntos de hechicería:** En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.
- ▶ **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...
- ▶ **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- ▶ **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.
- ▶ **Guardia entrópica:** A partir del nivel 6 aprendes a protegerte mágicamente contra un ataque y devolver un golpe fallado de tu enemigo convirtiéndolo en un golpe de suerte para ti. Cuando una criatura hace una tirada de ataque contra ti, puedes usar tu reacción para imponerte desventaja en esa tirada. Si el ataque falla...
- ▶ **Lista de conjuros ampliada:** El Gran Antiquo te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Susurros disonantes, Terribles carcajadas de Tasha. Nivel 2: Detectar pensamientos, Fuerza fantasmal. Nivel 3: Clarividencia...
- ▶ **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 implacable:** Requisito: Nivel 7, conjuro o algún rasgo que te permita maldecir. Tu maldición crea un vínculo temporal entre tú y tu objetivo. Como acción gratuita puedes teletransportarte hasta 30 pies en un espacio desocupado que puedas ver y este a 5 pies de la criatura maldecida.
- ▶ **Mente despierta:** Comenzando en el nivel 1 tu conocimiento exterior te da la habilidad de tocar las mentes de otras criaturas. Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver en un rango de 30 pies de ti. No necesitas compartir un idioma con la criatura para que comprenda tu mensaje...
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Vaal Diangelion

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 2 OO	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 6 CONOCIDOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2	Invisibilidad	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 ataca o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
<input type="checkbox"/>	2	Paso brumoso	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.							

Vaal Diangelion

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

2  
OO

NIVEL 5

CONJUROS

8

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2	Invisibilidad	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 ataca o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.							
<input type="checkbox"/>	2	Paso brumoso	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.							