

Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Héroe del pueblo (Descen.. Silver Robin

TRASFONDO

JUGADOR

Alto elfo

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza 0
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia +1
- ☒ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Ballesta ligera
Lanza Etfica

BONIF.

+2

+7

DAÑO/TIPO

1d8 perforante
1d6 +5 Perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acochada CA 11

EQUIPO

Juzgo a las personas por sus acciones, no por sus palabras. Me aburro fácilmente. ¡Cuándo voy a seguir adelante con mi destino?

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno) Libertad. No se debe permitir que los tiranos opriman al pueblo. (Caótico)

IDEALES

Tengo una familia, pero no tengo ni idea de donde están. Algún día, espero volver a verlos.

VÍNCULOS

Estoy convencida de la importancia de mi destino y ciego ante mis defectos y el riesgo de fracasar.

DEFECTOS

Alto elfo

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Brujo Nivel 1:

- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Presencia Feérica

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Baldur's Gates 3

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- ▶ Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ Trance: Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ Truco: Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.
- ▶ Idioma adicional: Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.
- ▶ Lista de conjuros ampliada: La Archihada te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo. Nivel 1: Fuego feérico, Dormir. Nivel 2: Calmar emociones, Fuerza fantasma. Nivel 3: Desplazamiento, Crecimiento vegetal...
- ▶ 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.
- ▶ Presencia Feérica: Como una acción, las criaturas en un cubo de 10 pies adyacente ti deben superar TS de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo o quedar hechizadas o asustadas por ti (a tu elección) hasta el final de tu siguiente turno. Debes realizar un descanso corto o prolongado para volver a usarlo.