



Asthaffar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 5

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

Dome

JUGADOR

TIEFLING PERSONALIZADO Caótico neutral

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+4

18

- ☐ Fuerza +1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +4
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos -1
- ☐ Atletismo +1
- ☒ Engañar +7
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +4
- ☒ Intimidar +7
- ☒ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza -1
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☒ Persuasión +7
- ☐ Religión -1
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

Bastón Shalaya
Eldritch Blast
Ballesta ligera

BONIF.

+7 1d8 +7 Contundente...
+4 1d10 +7 perforante...
+6 1d8 +3 perforante

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- armadura de madera fría CA 14

EQUIPO

TIEFLING PERSONALIZADO

- Visión en la oscuridad
- legado infernal
- Resistencia infernal
- Idioma
- Brujo Nivel 5:
- Descarga agónica
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Pacto del tomo
- Recipiente del genio
- Tumba de Levistus
- Vigor infernal
- Dotes:
- Adepto Sobrenatural

RASGOS Y ATRIBUTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Suministros de alquimista

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

36 po
rulo en distrito magico para conseguir pergaminos
magicos
skelmo, tienda de brebajes weirdbottle
daviil starson, vocero del gremio del zentarin

Ali Zaffar, hijo de un reconocido sultán de los salares de Faragha, siempre tuvo como meta aprender grandes hechizos y poder ser un gran mago algún día, aunque esto no era propio de la nobleza ni mucho menos parte de sus costumbres Faraghas. Por lo cual decidió emprender un viaje largo por el desierto, desconociendo su pasado y ocultando su rostro para no ser reconocido como príncipe. Tras 5 años de investigación, llegó a la tumba de un gran mago poseedor de varios artefactos mágicos de gran calibre, donde encontró un bello y brillante anillo, el cual no solo poseía una gema preciosa, si no que además contenía el poder de un extrovertido genio llamado Astha. Ali conocía la magia de los genios y las promesas de sus deseos, por lo cual le pidió 2 cosas, tener aptitudes mágicas sorprendentes y tener una vida muy longeva, a lo que el genio decidió cambiar su forma y sus capacidades transformándolo en un semidemonio (Tiefling) para que su vida durase mucho más y sus capacidades de magia fuesen más fuertes en él. El tercer deseo, al ver que el genio lo había

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, 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.
- **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este ra...
- **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- **Idioma:** Elige 2 idiomas de la siguiente lista: abisal, celestial, común, habla profunda, dracónico, enano, élfico, gigante, gnómico, duende, mediano, infernal, orco, primordial, Silvano o infra común. Tu DM puede agregar o eliminar idiomas de esa lista, según los idiomas que sean apropiados para su campaña...
- **Adepto Sobrenatural:** Gracias al estudio de conocimientos ocultos, has liberado un poder sobrenatural en tu interior: aprendes una opción de invocación Sobrenatural de tu elección de la clase brujo. Si la invocación tiene requisitos de cualquier tipo, solo podrás elegirla si eres un brujo que los cumpla. Siempre que ...
- **Descarga agónica:** Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.
- **Lista de Conjuros Ampliada:** El genio 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. Detectar el bien y el mal, Santuario (clao), Ola atronadora (djinni), Manos ardientes (efrefeti), Nube de oscuridad...
- **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 tomo:** Tu patrón te da un grimorio titulado Libro de las sombras. Cuando consigas este rasgo, elige tres trucos de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Mientras el libro esté en tu poder, puedes lanzar esos trucos a voluntad y no cuentan como trucos conocidos. Aunque...
- **Recipiente del genio:** Tu patrón te regala un recipiente mágico que te otorga una medida del poder del genio. Es un objeto diminuto y puedes utilizarlo como canalizador mágico para tus conjuros de brujo. Tú decides lo que es el objeto o puedes determinarlo aleatoriamente: 1) Lámpara de aceite 2) Urna 3) Anillo con un...
- **Tumba de Levistus:** Como reacción cuando recibes daño, puedes encerrarte en un bloque de hielo, que se derretirá al final de tu próximo turno. Obtienes 10 puntos de golpe temporales por cada nivel de brujo, que absorben todo el daño que sea posible del ataque.
- **Vigor infernal:** Puedes lanzar Falsa vida sobre ti mismo a voluntad como si fuera un conjuro de nivel 1, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes materiales.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

2
00

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
Truco	<u>Codificar pensamientos</u>	Encantamiento	1 acción	8 horas	Personal	S
Poniendo un dedo en tu cabeza, sacas un recuerdo, una idea o un mensaje de tu mente y lo transformas en una hebra tangible de energía resplandeciente llamada hilo de pensamiento, la cual persiste mientras dure el conjuro o hasta que vuelvas a lanzarlo.						
Truco	<u>Controlar llamas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	60 pies	S
Elige una llama no mágica que puedas ver dentro del alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Expandes el fuego 5 pies en una dirección instantáneamente, siempre que haya madera u otro combustible presente en la nueva ubicación....						
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>Garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
Truco	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (investigación) contra la CD de tu conjuro.						
Truco	<u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
<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>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>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 4) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 4) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 4) puntos de daño de fuego y si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Alterar el propio aspecto</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Asumes una forma diferente a elegir. Forma acuática: respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales: tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia: transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Fuerza fantasmal</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Si el objetivo falla una TS de Inteligencia, creas una ilusión en su mente de tamaño menor de un cubo de 10 pies. La ilusión incluye sonido, temperatura y otros estímulos. El objetivo racionaliza cualquier respuesta ilógica del trato con la fantasmagoría e incluso puede recibir daño (1d6 por turno).						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hacer añicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	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 ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<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 teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

200

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS