



Sylpha De Blaka

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 2

CLASE Y NIVEL

"nacida del dolor"

TRASFONDO

-Adri-

JUGADOR

Semiorco

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

15

- Fuerza +1
- Destreza +1
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +2
- Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 19

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 208

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me enoja cuando escucho a la gente quejarse de sus vidas. ¡Yo sé lo que es la verdadera desgracia! Vale la pena correr riesgos, si me da la oportunidad de probar el poder de la maldición.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Experimental ¡quizás esto rompa la maldición! ¡voo? Bueno, entonces tal vez le dé una oportunidad a esto. ¿Eso tampoco? Entonces tal vez... (Caótico)

IDEALES

Esta maldición alejó a mi familia. Haría cualquier cosa para recuperarla

VÍNCULOS

Tengo pesadillas devastadoras y, a veces, tengo ataques de pánico.

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Brujo Nivel 2:

- Bendición del oscuro
- Influencia seductora
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Vigor infernal

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Kit de disfráz

Idiomas:

Cumon y Abisal.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

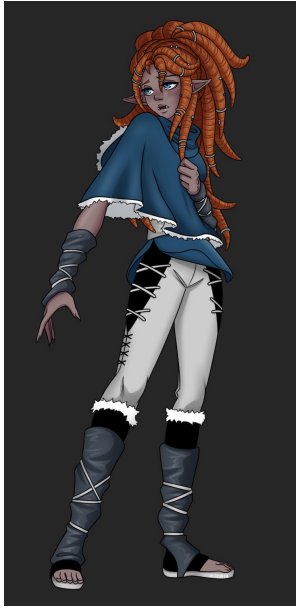
RASGOS Y ATRIBUTOS

# Sylpha De Blaka

NOMBRE DEL PERSONAJE

Una mujer semi-orca, de facciones finas y de pequeños colmillo que sobre salen, su piel es de un tostado pálido y su cabello en rojizo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Sylpha usa una gruesa capa de ropa ya que su maldición a teñido su cuerpo de un negro intenso, solo sus dedos y su cabeza tienen el tono de piel naturales de ella.

NOTAS ADICIONALES

Sylpha fue maldita por un grupo de aventureros los cuales, incluso antes de que ella naciera, fueron contratados para salvar a su madre, en vez de eso ellos asesinaron a su madre y la maldijeron a ella y a su familia. Actualmente Sylpha busca encontrar a esos aventureros ya que así espera romper su maldición.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, 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.
- ▶ **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 1, cuando reduces a 0 los puntos de golpe de una criatura hostil, consigues tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por Carisma + tu nivel de brujo (mínimo 1).
- ▶ **Influencia seductora:** Consigues competencia en las habilidades de Engañar y Persuasión.
- ▶ **Lista de conjuros ampliada:** El ser infernal 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: Manos ardientes, orden imperiosa. Nivel 2: Ceguera/sordera, Rayo abrasador. Nivel 3: Bola de fuego, Nube apést...  
▶ **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.
- ▶ **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.

RASGOS

Sylpha De Blaka

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

CONOCIDOS

TRUCOS

2

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>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.						
<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 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Sirviente invisible</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	60 pies	V, S, M
Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.						