



Sinessa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Charlatán

TRASFONDO

Neutral maligno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

17

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

12 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+2	1d6 Contundente
Daga	+2	1d4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:

Común, infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

EQUIPO

Soy un jugador nato que no puede resistirse a arriesgarse por una potencial recompensa.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Ambición: No me importa quien pierda mientras yo gane (maldad)

IDEALES

Le debo todo a mi mentor, una persona horrible que probablemente esté pudriéndose en alguna cárcel.

VÍNCULOS

Siempre estoy endeudado. Gasto mis mal adquiridas ganancias en lujos decadentes más rápido de lo que las obtengo.

DEFECTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Brujo Nivel 1:

- Bendición del oscuro
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto

RASGOS Y ATRIBUTOS

En el momento llevas un disfraz que te hace pasar por una persona dedicada al comercio. De apariencia humana hay señales extravagantes que son atribuibles a venir del extranjero y no de tu raza.



APARIENCIA

Creíste como una persona normal en un hogar de comerciantes junto a tus hermanos mayores y menores, pero no fue hasta la adolescencia que comenzaste a desarrollar rasgos sobrenaturales. Tu piel se tornó lentamente colorida y de tu frente comenzaron a crecer cuernos, lo que primero fue visto como una enfermedad. Te sometieron a miles de curas tormentosas pero ninguna dio resultado y con el tiempo tu condición ya no podía ocultarse. Tu padre terminó interrogando violentamente a tu madre y ella confesando que tu padre no era el mercader, sino que tu concepción aconteció en un bosque como en una pesadilla. Tu familia se quebró, tus hermanos te dieron la espalda y sólo tu madre te prestó algo de dinero, te entregó un libro que guardó en secreto que te encargó tu padre y siguió al mercader para tratar de rearmar su vida. Desde entonces quedaste en solitario valiéndote de todo tipo de trucos y artimañas para sobrevivir. Las más impresionantes son las que de alguna manera te ha legado tu padre, que son trucos mágicos reales y poderosos, sin embargo,

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 rasgo.
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 1, cuando reduces a o 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).
- ▶ **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 apestosa.
- ▶ **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.

Sinessa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

1

0

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

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>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>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.						
<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>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
<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.						