

FUE 8 -1
 DES 12 +1
 CON 14 +2
 INT 11 0
 SAB 13 +1
 CAR 17 +3

INICIATIVA +1
 CLASE ARMADURA 12
 PUNTOS DE GOLPE 24
 BON. COMPETENCIA +2

COMP. CON HABILIDADES
 Arcanos
 Intimidar
 Investigación
 Historia

COMP. CON HERRAMIENTAS
 Suministros de calígrafo

COMPETENCIAS
 Armadura ligera, Armas sencillas

TIRADAS DE SALVACIÓN

Fuerza (-1)
 Destreza (+1)
 Constitución (+2)
 Inteligencia (0)
 Sabiduría (C) (+3)
 Carisma (C) (+5)

COMBATE

NOMBRE	BON.	DAÑO	TIPO
Daga	+3	1d4+1	Sutileza, ligera, arrojadiza (20/60 pies)
Bastón	+1	1d6-1	Versátil (1d8)
Estoque	+3	1d8+1	Pacto de la hoja.

EQUIPO

Bastón, una bolsa de componentes, un pack de erudito, armadura de cuero y dos dagas.

Un estuche para mapas y pergaminos, un extraño pergamino en un idioma desconocido, pluma de escritura y tinta, dos pergaminos en blanco, un set de ropas comunes, y un saco que contiene 15 po.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir común, peregrino e infernal.

RASGO DE PERSONALIDAD: Los libros y pergaminos me importan más que las personas, la gente puede cuidarse a sí misma.

IDEAL: Existen energías arcanas muy poderosas de las que apenas sabemos nada en realidad.

VÍNCULO: Las pesadillas en las que aparece ese lejano lugar antinatural cada vez son más vívidas y aterradoras.

DESVENTAJA: Cuando me meto entre libros y documentos pierdo la noción del tiempo y de lo que me rodea.

RASGOS

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 a plena luz del día y, en la oscuridad, como si fuera penumbra. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Resistencia infernal. Tienes resistencia al daño por fuego.

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 volverlo a utilizar cuando completes un descanso largo.

Fuente de conocimiento. En el primer nivel obtienes la capacidad de comprender y emplear el idioma empleado por los Peregrinos, tanto de forma escrita como oral. Siempre que sea necesario puedes hablar mentalmente con el Peregrino al que estás ligado y tratar de obtener información y conocimiento de él. Por ello, cada vez que accedas a él mentalmente al realizar una prueba de Historia o Arcano, se te considera competente y añades tu bono de Carisma en vez de Inteligencia a la prueba.

Pacto de la hoja. Puedes usar tu acción para crear un arma de pacto en tu mano vacía. Puedes elegir la forma que adopta esta arma de combate cuerpo a cuerpo cada vez que la creas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Esta arma cuenta como mágica para superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos. Tu arma de pacto desaparece durante un minuto o más si está a más de 5 pies de ti. También desaparece si vuelves a usar este rasgo, si desconvocas el arma (no requiere acción) o si mueres.

RASGO DE TRASFONDO: EXPERTO EN LA MATERIA

Los círculos de estudio son agrupaciones de eruditos que se reúnen para avanzar juntos en la búsqueda de conocimiento y hasta los estudiantes más autodidactas recurren a otros expertos en algún momento. Es por ello que cuentas con la simpatía de un grupo o congregación que cuenta con una biblioteca a su cargo al que puedes acudir para llevar a cabo tus investigaciones y dejar a su cargo los frágiles textos que manejas. A la hora de crear el personaje define junto a tu Director de juego el grupo al que perteneces, así como su sede y sus intereses y ámbitos de estudio. Siempre que acudas a ellos para llevar

VARNASSIAN

a cabo una investigación no tendrás que pagarles el coste diario que suelen exigir. A cambio de acceder a todo el conocimiento sin limitaciones es probable que otros eruditos quieran tu opinión o pidan tu ayuda cuando te encuentres en la sede del grupo.

Además, tras tantos años de estudio, has memorizado gran cantidad de textos e información sobre un campo en concreto al que dedicas gran parte de tu tiempo. Cuando realizas investigaciones sobre dicho campo no tienes la necesidad de acudir a ningún tomo concreto, salvo casos excepcionales, y el tiempo de estudio será la mitad del que invertiría cualquier otra persona.

Trucos (2): Impacto verdadero, Explosión sobrenatural”.

Conjuros (4):

Nivel 1: Hechizar persona, Comprensión idiomática, Falsa vida.

Nivel 2: Inmovilizar persona.

Espacios de conjuro: 2 espacios de nivel 2.

Invocaciones conocidas:


Armadura de sombras. Puedes lanzar Armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.

Explosión de agonía. Cuando lanzas Explosión sobrenatural, añade tu modificador por Carisma al daño que inflige en un golpe.

CD de la salvación de conjuros = 13

Modificador al ataque con conjuros = +5



NOSOLO 

Clase y nivel: Brujo 3

Raza: Tiefling

Velocidad: 30 pies.

Alineamiento: Neutral

Trasfondo: Erudito

Tamaño: Mediano

