

Nombre

EL BRUJO

Movimientos iniciales

Resumen de la clase

Un Brujo es alguien que ha pasado por un extenso entrenamiento, por una transformación mutagénica y rituales misteriosos para convertirse en un cazador de monstruos profesional a sueldo. Por lo general son llevados desde los 6 años de edad a una "escuela" para comenzar su formación. Debido a su condición de mutantes y a sus habilidades inusuales, por lo general son vilipendiados y tratados como parias.

Aspecto físico

Escoge una palabra de cada fila

Medallón reluciente, Medallón maltratado, Medallón brillante.
Cabeza afeitada, Cabello cortado, Cabello largo.
Capa desgarrada, Capa caliente, Capa oscura.
Cuerpo voluminoso, Cuerpo flexible, Cuerpo destrozado.

Alineamiento

Escoge un alineamiento, tu código de conducta

☐ Ser fiel al código

Cumplir con un trabajo o contrato sin importar las posibles consecuencias peligrosas.

☐ Hay que ganarse el pan...

Aceptar un soborno o una oferta comprometedor.

☐ Proteger a los débiles

Romper un contrato debido a implicaciones morales

Escuela de brujos

Escoge la escuela donde te entrenaste

☐ Gato

Parlamentar con SAB en lugar de CAR.

☐ Grifo

Niega el daño adicional de múltiples enemigos.

☐ Lobo

Escoge una opción adicional de Conoce a tu enemigo.

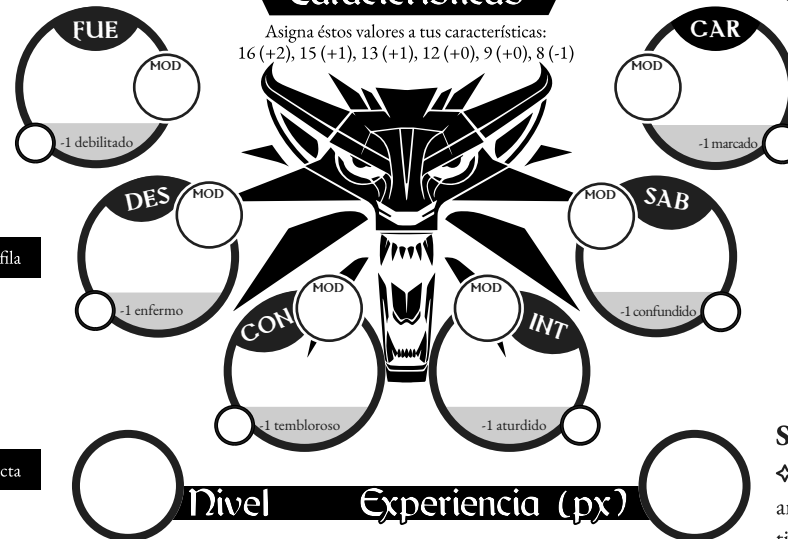
☐ Oso

Tienes armadura +1 si llevas equipo protector.

☐ Víbora

Puedes tirar la Prueba de las Hierbas con FUE en lugar de DES.

Características



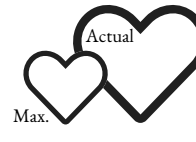
Armadura



Daño



Vida (p.g)



Tus PG Máximos son el valor total en Constitución +8

Toxicidad



Los fectos al Mod. se acumulan.

Sin efecto

-1 CAR

-1 DES

-1 SAB

-1 INT

-1 CON

Muerte



Vínculos

Escribe al menos uno de los nombres de tus compañeros:

_____ y yo estamos atados por el destino.
Conocía a _____ antes de que me llevaran al entrenamiento. Ha cambiado.
_____ ha matado a un par de monstruos, pero le mostraré por qué soy un profesional.

Conoce a tu enemigo

Fuiste criado desde que eras un niño pequeño con el único propósito de matar monstruos. Cuando meditas por un tiempo y recuerdas información sobre un monstruo, tira+INT. En un 10+ escoge dos. En un 7-9, escoge uno:

- Recuerdas una debilidad del enemigo, ya sea material, un objeto, tiempo, etc.
- Conoces su punto débil, ganas +1d6 de daño desde ahora contra el enemigo.
- Ya sabes cómo lucha, gana 1 de armadura contra este enemigo hasta el próximo descanso.
- Recuerdas cómo localizar al monstruo.

Símbolo del Paria

❖ Cada Brujo lleva un medallón de plata que simboliza la cabeza del animal que representa su escuela. Los medallones de los brujos vibran y tiemblan ante los signos de la magia, ya sean maldiciones, amuletos, hechizos o bestias. Cuando tiras **Discernir la Realidad**, puedes preguntar: '¿Hay algún rastro de magia cerca?' Eres muy consciente de que muchos monstruos en el mundo nacen de la magia.

Prueba de las hierbas

Has soportado los tormentos del entrenamiento de Brujo y has sobrevivido. A cambio, has ganado capacidades sobrehumanas.

🧪 Eres resistente a sustancias tóxicas para el resto de personas. Cada vez que bebas una poción de brujo, gana 1 de toxicidad. Se cura al descansar o meditar al ritmo de 1 punto por hora.

❖ Antes de la batalla tira+DES. En un 10+, gana 2 puntos. En un 7-9 gana 1 punto y el GM gana 1 punto. Cada punto hace repetir una tirada en esa escena a un personaje involucrado.

👤 Los humanos te temen o desprecian. Con ellos sufres -1 a CAR.

Cincuenta y dos y medio

A pesar de su papel en la protección de la vida de las personas, los Brujos son tolerados en el mejor de los casos. Cuando busques un contrato de brujo en un área civilizada, tira+CAR. *Con un 10+, elige dos. *En un 7-9, elige uno:

- Se paga bien
- Hacerlo no llamará la atención.
- Eres experto en la materia.

Movimientos avanzados (Niveles 2-5)

Cuando ganes un nivel desde el 2 al 5, elige entre estos movimientos.



☐ **Aard** La Señal de Aard se compone de un empuje telequinético que generalmente tumba o desarma a los oponentes, o destruye barreras. Cuando te concentras y haces gestos en la forma de Aard, describe lo que quieres hacer y tira +SAB. Con un 10+ tienes éxito fácilmente. En un 7-9 llamas atención no deseada o sales despedido hacia atrás, tú eliges.



☐ **Igni** La señal de Igni desata un estallido piroquinético que puede repeler y prender fuego a los oponentes, así como iniciar incendios. Cuando te concentras y haces gestos con la señal de Igni, describe lo que te propones hacer y tira +SAB. En un 10+ tienes éxito sin problemas. Con un 7-9 atraes atención no deseada o pierdes el control de la llama, tú eliges.

☐ Brebajes del Brujo Básicos

Cuando tengas tiempo de reunir materiales y un lugar seguro para preparar tus brebajes, tira + SAB. Con un 10+ puedes crear hasta 3 pociones. Con un 7-9 creas 2 pociones. Si fallas no obtienes nada. Cada poción tarda unos minutos en tomar efecto y dura una hora. Escoge dos de las siguientes ahora. Puedes escoger otras 2 cuando subas otro nivel.

- ☐ **Gato** Puedes ver en la oscuridad total.
- ☐ **Golondrina** Regenera 1 PG tras cada acción.
- ☐ **Oropéndola** Ganas +1 armadura incluso contra magia.
- ☐ **Rayo** Tu dado de daño aumenta un paso. Se acumula.

☐ Cicatrices de batalla

Has estado en muchas peleas y has aprendido a lidiar con las secuelas. Al final de cada sesión puedes eliminar una Debilidad de tu elección.

☐ PREFIERO NO ELEGIR.

Cuando cumplas tu alineamiento, gana 2 puntos para usar en tu próxima batalla (Ver La Prueba de las Hierbas).

☐ Desilusionado

Cuando intentas Discernir la Realidad en un área civilizada, tal como una aldea o ciudad, puedes hacer una pregunta adicional, incluso si fallas.

☐ Mutante

El último de los mutágenos a los que te expusiste ha terminado de hacer efecto. Ahora eres inmune a las enfermedades naturales y a la mayoría de los venenos. También tienes una vida prolongada y eres estéril.

☐ Torre

Infliges +1d4 de Daño contra monstruos.

☐ Herramientas del oficio

Obtienes +1 a Abastecerse cuando busques armas de plata y utensilios para matar monstruos. En un 12+ encuentras algo mejor de lo que podrías haber esperado o simplemente es un chollo, a elección del GM.

☐ Juego de pies

Cuando luchas con una mano libre, ganas +1 de armadura.

Movimientos avanzados (Niveles 6-10)

Cuando ganes un nivel desde el 6 al 10, elige entre estos movimientos o de entre los de nivel 2 a 5.



☐ Yrden

La Señal de Yrden es un signo control. Se puede utilizar para bloquear o mantener juntos objetos, mantener puertas abiertas o cerradas, y también como una trampa para la próxima criatura que pase a través de ella. Cuando te concentras y haces un gesto con la Señal de Yrden, describe lo que te propones hacer y tira + SAB. En 10+ funciona bastante bien. En un 7-9 es débil y no durará mucho tiempo o funciona siempre y cuando tú tampoco te muevas, es tu elección.



☐ Quen

La Señal de Quen te rodea con energía protectora. Cuando te concentras y haces gestos con la Señal de Quen recibes un +1 a la armadura. Ésto terminará cuando recibas 3 impactos.

☐ Heliótropo

Una señal hecha cruzando las muñecas, que funciona como un amortiguador contra ataques mágicos. Cuando te concentras y haces gestos en la Señal del Heliótropo en defensa de un hechizo, tira Desafiar el Peligro usando SAB.



☐ Axii

La Señal de Axii nubla las mentes de los que están cerca. Cuando te concentras y haces gestos discretos trazando la señal de Axii, y das una orden tira +SAB. Con un 10+ tu orden es acatada por un corto tiempo. En un 7-9 o quieren algo a cambio o atraes atención no deseada, la elección es del GM.

☐ Trueno Reemplaza: Torre

Infliges +1d8 de Daño contra monstruos.

☐ Espada del destino

Tu dado de daño se eleva un paso.

☐ Experto en maniobras

Reemplaza: Juego de pies

Cuando luchas con una mano libre, ganas +2 de armadura.

☐ Lobo Blanco

Las historias de tus hazañas se comparten en todas las tabernas del país. Ganas +1 en tiradas de Cincuenta y Dos y Medio y con un 12+, las tres opciones se producen.

☐ **Brebajes del Brujo Avanzados** Para escoger éste movimiento, es necesario contar con Brebajes de Brujo Básicos. Funcionan igual que éstos. Escoge 2 ahora y 2 con otra subida de nivel.

☐ **Ánade** Reemplaza: Golondrina. Regeneras 2 PG.

☐ **Miel Blanca** Anula los efectos del resto de pociones activas y reduce la toxicidad a 0.

☐ **Sangre Negra** Si un monstruo te muerde, sufre 1D6 de daño que no podrá evitar con armadura.

☐ **Ventisca** Recibes +2 a *Discernir la Realidad*.

Equipo

Tu carga es de 10+FUE. Comienzas con una Armadura de Cuero (1 armadura, usada, 1 peso)

Elige tus armas:

☐ **Estoque de acero** (Cerca, precisión, 1 peso) y **Espada de Plata** (Cerca, Plata +1 daño, 2 peso)

☐ **Daga** (Cerca, 1 peso), **Cadena de Púas de Plata** (Plata, Alcance, Preciso, 2 pesos)

☐ **Espada Larga** (cerca, +1 de daño, 2 de peso) y 5 **Cuchillos lanzables de Plata** (Arrojadizos, Cerca, Plata, 0 peso)

Elige dos:

☐ 2 Pociones curación

☐ 5 Monedas

☐ Equipo de Aventura

☐ Ballesta ligera y 5 virotes
(Medio alcance, precisa, recargar, 2 peso)

Nueva etiqueta: Plata

Las armas de plata infligen +2 de daño a quienes son vulnerables a ellas, pero son caras y frágiles. Se rompen fácilmente contra enemigos normales.