



Fefe
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 1
CLASE Y NIVEL

El brujo shy
TRASFONDO

fefe
JUGADOR

Alto elfo
ESPECIE

Neutral
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+1
12

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
0
10

INTELIGENCIA
+1
13

SABIDURÍA
+1
12

CARISMA
+1
12

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- Fuerza +1
 - Destreza +1
 - Constitución 0
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +3
 - Carisma +3

- HABILIDADES
- Acrobacias +1
 - Arcanos +3
 - Atletismo +1
 - Engañar +3
 - Historia +3
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación +3
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +1
 - Naturaleza +1
 - Percepción +3
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +1
 - Religión +1
 - Sigilo +6
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 5

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Látigo Murmullo	+3	1d8 +2 cortante

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Arco corto, Arco largo, Ballesta de mano, Ballesta ligera, Ballesta pesada, Bastón, Espada corta, Espada larga, Látigo, Paquete de diplomático

Idiomas:

comun - elfico - arcano

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- Herramientas de ladrón
- Paquete de explorador
- Paquete de explorador de mazmorras
- Herramientas de artesano
- 40 raciones de comida sin carne

RASGOS DE PERSONALIDAD

timido, con posibilidades de descontrol entre mas lo conocas >> Progresivo Cambiante

IDEALES

sus ideales son algo vanos, pero no le gusta dejar las cosas a medio camino y esta tratando de mejorar en eso tambien como esta mejorando con su aprendizaje

VÍNCULOS

un bardo elfo de piel color canela y ojos azules claros

DEFECTOS

no se abre muy facil con la gente y tiembla mucho cuando esta nervioso >> Timidez

RASGOS Y ATRIBUTOS

Alto elfo:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Truco
- Idioma adicional

Brujo Nivel 1:

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

Feke

NOMBRE DEL PERSONAJE

este muchacho tiene el cabello negro, ojos rojos como la sangre y una expresión facial muy seria

APARIENCIA



APARIENCIA

"desconocido"

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.
- ▶ **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- ▶ **Truco:** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.
- ▶ **Idioma adicional:** Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.
- ▶ **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).
- ▶ **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, Nubeapest...
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Feke

NOMBRE DEL PERSONAJE

Las memorias del sab. Sabiduría

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							

Feke

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+3

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>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 asalto	30 pies	S
Señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre que no haya terminado el conjuro.						

Truco	<u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						