

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos +3
- Atletismo +2
- Engañar +3
- Historia +1
- Interpretación +3
- Intimidar +5
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina 0
- Naturaleza +3
- Percepción +2
- Perspicacia 0
- Persuasión +3
- Religión +1
- Sigilo +3
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 308

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Desarmada	+2	+1
Espada corta	+2	1d6 perforante
Ballesta de mano	+5	1d6 +3 perforante

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Estoque, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Infracomún, élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero tachonado CA 12
- belt pouch containing 10 gp, bone dice, common clothes, component pouch, dungeoneer's pack, hand crossbow with 20 bolts, insignia of rank, shortsword, string of elf ears, studded leather armor

Muestras enfado y rechazas los intentos de comunicarse contigo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Alternas entre estadios de locura y de mantener la cordura.

IDEALES

Sientes desgracia por tu encierro pero te resignas a tu destino, no sientes que haya algo que puedas hacer.

VÍNCULOS

Estás infectado con esporas micóideas corruptas de Zugatmoy la Reina Demonio de los Hongos. Tu salud y cordura continuarán deteriorándose mientras las esporas se desarrollan en tu cerebro.

DEFECTOS

Elfo oscuro (Drow):

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Drow

Brujo Nivel 3:

- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto
- Pacto del Talismán
- Presencia Feérica

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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.
- ▶ **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.
- ▶ **Sensibilidad a la Luz Solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.
- ▶ **Magia Drow:** Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- ▶ **Lista de conjuros ampliada:** La Archihada 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: Fuego feérico, Dormir. Nivel 2: Calmar emociones, Fuerza fantasma. Nivel 3: Intermitencia, Crecimiento vegetal. Nivel 4:...
- ▶ **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.
- ▶ **Pacto del Talismán:** Con este talismán, cuando falles una tirada de habilidad puedes añadir un d4 a la tirada. Puedes hacer esto un número de veces igual a tu bono de competencia, recuperando los usos tras un descanso largo.
- ▶ **Presencia Feérica:** Como una acción, las criaturas en un cubo de 10 pies adyacente ti deben superar TS de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo o quedar hechizadas o asustadas por ti (a tu elección) hasta el final de tu siguiente turno. Debes realizar un descanso corto o prolongado para volver a usarlo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Sarith Kzekarit ootA

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

2
OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Amistad</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	S, M
Posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti.						
	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>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<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.						