



Satheras

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Cortesana

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|-----------------|--------|---------------------|
| 2 Dagas | +3 | 1d4 +1 perforante |
| Bastón | +1 | 1d6 -1 Contunden... |
| Ballesta ligera | +3 | 1d8 +1 perforante |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURO

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Kit de disfráz

Idiomas:

Comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11

EQUIPO

Prefiero dejar las cosas terminadas, en lugar de dejar que lo pasado sea pasado.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Mi cuerpo y mi alma son mías, no importa lo que alguien más pueda decir sobre mí. (Neutral)

IDEALES

Soy muy escéptico cuando alguien me ofrece algo sin pedir nada a cambio.

VÍNCULOS

Utilizo cualquier medio que tenga a mi disposición para completar un objetivo.

DEFECTOS

Brujo Nivel 1:

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

Dotes:

- Lanzador preciso

RASGOS Y ATRIBUTOS

Satheras

NOMBRE DEL PERSONAJE

Si bien posees una belleza común lo que realmente cautiva de tu apariencia es la aparente debilidad que muestras. La gente al acercarse a ti te compadece como con una criatura frágil, delicada y hermosa, lo que tiene un claro atractivo para ciertas personas, sobre todo cuando conoce tu oficio.

APARIENCIA



APARIENCIA

Desde tu infancia las personas más fuertes abusaron de ti aprovechándose de tu debilidad y tus necesidades. Creciste entendiendo sin inocencia como tranzar, como negociar y como obtener ventajas. Prontamente aprendiste a explotar los deseos y necesidades de los demás, desarrollando tu profesión en las ocasiones en las que con eso obtenías enormes ventajas sociales y económicas. Fue en ello que un agente de un patrón infernal se fijó en ti y te ofreció poder mágico real a cambio de propagar más tratos. Con cada nueva persona tu poder crecería. La oferta fue demasiado tentadora y aceptaste un rito de iniciación con drogas y visiones de pesadilla. Pero en los últimos días poderes sobrenaturales han comenzado a manifestarse, junto con muchas preguntas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Lanzador preciso:** Cuando lances un conjuro que precise de una tirada de ataque, su alcance se duplica e ignora cobertura media y tres cuartos. Aprendes un truco que requiera de una tirada de ataque. Escógelos de entre las listas de bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago.
- ▶ **Bendición del oscuro:** A partir del nivel 4, 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, 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Satheras

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>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. | | | | | | |
| | 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>Brazos de Hadar</u> | Conjuración | 1 acción | Instantáneo | Personal | V, S |
| Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1. | | | | | | |
| <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 muerta, no te entiende o tu orden es dañina para él. | | | | | | |