

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +8
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +4
- ☐ Sabiduría +3
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +12
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +11
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +3
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +11
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +12
- ☒ Supervivencia +7
- ☒ Trato con Animales +7

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 62

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 908

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco corto 20	+8	1d6 +4 perforante
Alfilerón	+9	1d6 +5 perforante
Estoque	+8	1d8 +4 perforante
Espada corta	+8	1d6 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Tengo mi propio sentido de la justicia y actúo en consecuencia a lo que yo considero justo.
Hospitalidad Rural.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Nadie debe tener un trato preferencial ante la ley y nadie está por encima de la ley. (Legal)

IDEALES

Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces.

VÍNCULOS

No puedo esperar a que la justicia haga su trabajo, yo lo haré primero.

DEFECTOS

Pícaro Nivel 7:

- Acción astuta
- Asesinar
- Ataque furtivo: Daño adicional 4d6
- Esquiva asombrosa
- Evasión
- Jerga de Ladrones

Paladín Nivel 2:

- Castigo divino
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Sentidos divinos

21

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, Elfo, Jerga de ladrón

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero tachonado CA 12
- Escudo CA 3
- Krém
- 1000 Bolas de metal
- +1 a SIGILO en vegetación
- BENDICIDO POR AYUVÉL (Bendición sólo para mí, 1 vez por descanso corto)
- Don de Salatha: RESTABLECIMIENTO MAYOR: Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. (2 usos)
- 960mo
- Anillo de caminar sobre el agua
- 2 Póciones curación: 2d4+2
- 1 Poción curación mayor 4d4+4
- veneno Aceite de Taggit (CD13 o inconsciente durante 24h sin tiradas) 1 dosis.
- Kit de envenenador
- Cloak of Many Fashions (you can use a bonus action to change the style, color, and apparent quality of the garment)
- Paquete de Ladrón
- Broche (Blasón Heráldico)
- Cordel 10ft
- Patente Aventureros
- Escamas de Dragón joven azul para un escudo/armadura
- Pagarés de obregoth

En el Caballo: Krém

1000 bolas de metal

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Drogos Tallstag

NOMBRE DEL PERSONAJE

Delgado casi famélico, con una estatura estándar para humano y poca corpulencia.

APARIENCIA



APARIENCIA

Drogos nació en una aldea de las grandes estepas llamada Amasiá. Su familia no tenía grandes recursos ni muchas probabilidades de dejar una vida de trabajo duro y sacrificado. Lo más valioso que tenían era el cariño del pueblo ya que la familia al completo se dedicaba a pastorear, cuidar y engordar al ganado, aunque no fuese suyo. Eran tan nobles que no pretendían engañar robando leche de las vacas, ni huevos de gallinas que fuesen de sus vecinos. Drogos desde muy pequeño odiaba esta vida. A él le emocionaban los cantajeros que pasaban por la calzada pero no por lo que contenían, sino por cómo estaban hechos. Empezó a aprender el oficio de leñador desde pequeño lo que le ayudó a conseguir un manejo del hacha notable. Pero Drogos no era feliz en este oficio, lo que realmente le llenaba de satisfacción era trabajar la madera y construir de cero con sus propias manos y herramientas. Aprendió a hacer ruedas, toneles, muebles, aperos de labranza... todo lo que el poblado necesitaba.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Acción astuta:** Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Esconderte.
- **Asesinar:** A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automático...
- **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional 4d6
- **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.
- **Evasión:** Cuando estás sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y si fallas, solo recibes la mitad.
- **Jerga de ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germania. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.
- **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.
- **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, donde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

- Castordia. En las afueras desaparecen perros y gatos
- Triunvirato. Dormen busca un objeto personal.
- Valera. Decir a la mujer de Gunthar en Villacornillo que murió venciendo con sus manos a un troll en Rhidail. CUMPLIDO.
- Valish. los viajeros desaparecen misteriosamente antes de llegar a la ciudad.
- Masán. Sus minas enanas fueron asaltadas por encapuchados para robar un objeto y llevarlo a Castordia.
- Bosque susurrante. Gnolls asaltan a los campesinos de la zona.
- Araphan de Miley. "hombres con arco que viven en el pueblo junto al bosque a mitad de camino de aquí a la GRATU montaña donde los hombres bajitos y gordos viven dentro"
- Gilthoniel. textos sagrados de Tenedin Estél ubicados en la Gran Biblioteca Éfica de Gilthoniel." Se rumorea que Lokaug está por la zona. Se dice que con Luna Llena vagan druidas en misiones secretas cerca del bosque
- Tula. el Profesor Vhiariga había desaparecido de Tula tras habersele encargado buscar al responsable de la desaparición de un libro.
- Gran Bosque Dorado. Arbol de la vida nace de una semilla bañada en la fuente del renacimiento de la luz
- Sima Cael. los seguidores de la orden del Crepusculo llevaron el cuerpo de Ayuvel a la Sima de Cael(221), donde desde entonces guardan su cuerpo y sabiduría. CUMPLIDO
- Tekkún. Investigar el origen de la fuente del Renacimiento de la Luz. Guardada por Ayuvel. una brecha entre planos hace que Ayuvel en el Plano Material en la Selva Esmeralda, alrededor de este fragmento del Rio los sauridos crearon la ciudad que llaman Tekkún
- Kitany. Investigar si algún objeto antiguo fue causante de su tragedia.
- Amasiá. Restaurar Dolmen mágico.
- Al Arbol Dorado se le caen hojas, parece que hay que restaurar la fuente del Renacimiento de la ciudad de guerra.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

200

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
☐	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
☐	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
☐	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 muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						