

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +1
- ☒ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +5
- ☐ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +6
- ☒ Arcanos +4
- ☐ Atletismo 0
- ☒ Engañar +9
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación +1
- ☒ Juego de Manos +9
- ☐ Medicina +2
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +2
- ☒ Perspicacia +5
- ☒ Persuasión +6
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +2
- ☒ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 65

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+6	1d4 +3 perforante
Daga	+6	1d4 +3 perforante
Sangreag	+3	1d6 Contundente
Dardo	+6	1d4 +3 perforante
Honda - El corazón.	+6	1d4 +3 contundente
Estoque	+6	1d8 perforante
Látigo	+3	1d4 +3 cortante
Daga del opresor	+6	1d6 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Píeles CA 12
- Herramientas de ladrón
- Kit de envenenador
- Kit de herborista
- Kit de falsificación
- Kit de disfraz
- Herramientas de joyero
- Herramientas de artesano
- Joyas realistas falsas
- Libro de conjuros.
- Diario.
- Bolsa de monedas 20 oro.
- Materiales (piedra, metales, etc) con los que falsificar documentos u objetos tanto de valor como sencillos con eficacia.
- Diversas hierbas para hacer venenos o pocimas curativas, entre otras cosas.
- Reloj tocho.
- 2200 cobre.
- 400 plata.
- 10 oro.
- Gemas = 40 oro.
- Busto (valorado en 1000 oro)
- pocion de curación de grelbo

EQUIPO

Su personalidad cambió a lo largo del tiempo, o que quizás fueron rasgos que estuvieron ocultos esperando el momento para culminar. Pero Dagar siempre fue alguien que poseía seguridad en su propia persona, al igual que ese espíritu calculador y analítico. Sabe cómo actuar delante de cualquiera para conseguir lo que quiere, pues otra cosa que le gusta es /ganar/. Siempre ha querido superar a los que tiene y su vida sigue como sigue, pues es

RASGOS DE PERSONALIDAD

Supremacía. La mayor parte de su vida la vivió acatando el hecho de que se debía de mantener un equilibrio, pero cree que el mundo sería mucho mejor si la gente como Dagar, tanto su propio círculo como los replicantes, tomásemos el poder. Ese pensamiento se agravó con las constantes ofensas de aquellos

IDEALES

Rompí parcialmente los vínculos con su anterior círculo. Ya no le queda ningún familiar vivo, o eso cree. Así que, permanece en soledad, salvo cuando le rinde homenaje a sus dioses.

VÍNCULOS

Es muy cabezota y no suele cambiar su manera de pensar. No lo hizo nunca por el momento, a pesar de lo que pudiese haber pasado. La confianza en si también es una moneda de doble cara. Confiarse demasiado puede darle sorpresas no muy agradables. Le duele el rechazo, aunque no lo

DEFECTOS

Replicante:

- Incremento de característica
- Instintos
- Cambiaformas
- Idiomas

Druida Nivel 4:

- Druidico
- Emisario de los dragones
- Forma salvaje: VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.
- Formas del círculo: CR 1
- Lanzamiento de conjuros

Pícaro Nivel 4:

- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Jerga de Ladrones
- Lanzamiento de conjuros
- Prestidigitación de Mano del Mago

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Escudo
- Bastón, Cimitarra, Clava, Daga, Dardo, Estoque, Herramientas de artesano, Herramientas de joyero, Herramientas de ladrón, Honda, Hoz, Jabalina, Kit de disfraz, Kit de envenenador, Kit de falsificación, Kit de herborista, Lanza, Píeles

Idiomas:

Común, druidico, infernal, draconico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Dagar Nightmid

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es un replicante, así que creo que eso habla por sí mismo. Puede adoptar cualquier forma humanoide que haya visto. No obstante, su forma "original" difiere un poco de los demás replicantes. Siendo uno de sus progenitores tiefling, posee la apariencia de uno de ellos, también mezclando rasgos de su otro progenitor replicante. Sería un tiefling rojo cuyos cuernos son como los de un carnero. Su rostro está cubierto de manchas similares a pecas. Dos tatuajes iguales (una línea recta en vertical de color negro) cruzan sus dos ojos completamente amarillos. Bajo su labio, a lo largo de su barbilla, el mismo tatuaje. Cabello rizado, oscuro y de longitud mediana. Todos estos rasgos dentro de una apariencia mayoritariamente andrógina. A veces, adorna como puede sus cuernos con joyas, al igual que sus orejas. Suele vestir con una especie de poncho granate con el estampado de una serpiente dorada a lo largo de este, encima de la armadura de cuero. Lo guarda cuando tiene que adoptar otro aspecto. También hace lo mismo con los pendientes de sus dedos, aquellos que son largos y que acaban en uñas afiladas y negras.

APARIENCIA



APARIENCIA

- Han pasado 10 años desde que abandonó el círculo.
- Llamó a su bastón 'Sanganeg' con el tiempo, con tal de que por este corriese la sangre de sus enemigos. El bastón está hecho de madera principalmente, con la forma de serpientes y dragones ascendiendo por este, hasta terminar en su punta la figura de la cabeza de una serpiente con los ojos dorados.
- Después de terminar con Maple, le robó su honda. La apodó 'el corazón de Maple'.
- Tiene un libro en el que apunta los conjuros que posee o que aprende, deseando perfeccionar o crear algunos a su propia manera.
- A parte de aquel libro, también tiene otro que usa tanto como diario, aunque en algunos momentos piense que es estúpido. Pero lo sigue haciendo.
- Cuando se convierte en dragón, es la de uno rojo principalmente.
- En su estilo de vida actual, se la pasa cambiando de forma cada dos por tres. Ante bastante pocos se ha mostrado con su forma original, ellos sin saber que lo era. Pero lo hizo. Se necesita demasiada confianza para ello.
- A veces se deja crecer bigotito hasta que se cansa de él.
- Any pronouns.
- No es exactamente un miedo pero siempre ha sido un pensamiento que le ha atormentado desde hace mucho tiempo, incluso de joven, y era que su madre Alva siempre prefería a su hijo menor, Maple, antes que a Dagar, dándole la impresión de que su propia madre pensaba que era... Alguien muy intenso de manera psicológica, o que tenía problemas de conducta (los tenía, pero no quería aceptarlo). Dagar siente que le ha faltado esa clase de apoyo maternal por su parte, y que no lo tenía principalmente porque le hacía más de lado.
A raíz de ello fue creciendo cierto temor a que un día su madre le abandonase, o que Dagar se pudiese ir y que a ella no le importaría.
De todos modos, siempre ha mostrado una faceta dura al respecto.
Desde lo ocurrido con Maple, a veces tiene sueños y pesadillas con él. Sueños en los que él regresa y le dice que nunca podrá conseguir lo que se propone. En esos sueños Dagar también intenta actuar, pero es como si estuviese en una parálisis del sueño y solo puede escuchar a Maple burlarse de Dagar y decirle que es débil, al igual que fácilmente reemplazable.
En sus peores pesadillas aparece su padre en medio del fuego de la ciudad que Dagar junto con otros druidas en forma de dragón quemaron cuando este desapareció, el cual le mira, pero lo hace con decepción.
También tiene miedo de sus propios sentimientos, eso que cree que le distraen de su propósito.
Por otro lado, posee esa fobia a la derrota, a no

Dagar nació de la unión entre Alva Nightmid, una tiefling perteneciente al círculo del dragón, y Rogan, un replicante de origen desconocido. El siguiente que vino fue su hermano, Maple. Ambos fueron educados bajo el seno de sus padres dentro del círculo una vez consideraron a Rogan como un aliado, uno más. Conocieron los principios y las responsabilidades que tenían dentro de este, esperando que siguiesen su curso y mantuviesen el equilibrio entre todos, tal y como debía ser. Tanto Dagar como Maple, en sus formas originales, lucían como tieflings por parte de su Alva, pero podían adoptar cualquier forma humanoide que veían al igual que Rogan. Dentro del círculo aquello era un factor irrelevante, lo fue desde que conocieron a Rogan. No obstante, los replicantes arrastraban problemas con otros fuera del círculo simplemente por su naturaleza, debido a la desconfianza que les provocaban - podrían robarle la personalidad a cualquiera y hacer con ello lo que quisiesen, incluso arruinar reputaciones. Además, al estar relacionado con los dragones y el temor general que estos le

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Incremento de característica: El Carisma se incrementa en 2 y otra característica a tu elección se incrementa en 1.

► Instintos: Ganas competencia en dos de las siguientes habilidades: Engaño, Perspicacia, Intimidación o Percepción.

► Cambiaformas: Como acción puedes cambiar tu aspecto y tu voz. Puedes determinar los cambios, lo que incluye color de piel, cabello o sexo. También puedes cambiar de raza, pero eso no cambia tus características. No puedes adoptar la forma de una criatura que no has visto y tu forma ha de ser humanoide. Tu ropa ...

► Idiomas: Dominas el Común y otros dos idiomas a tu elección.

► Druidico: Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advertirán inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

► Emisario de los dragones: Puedes hablar, leer y escribir dragón. Además, cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu bonificador por competencia se duplica si se aplica a la prueba. Mientras veas a un dragón o estes en tu forma salvaje tienes ventaja en las tiradas de salvación de ser encantado o asu...

► Forma salvaje: Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres.
- VD máximo 1/2. Sin velocidad volando.

► Formas del círculo: Los ritos de tu círculo te otorgan la capacidad de transformarte en las criaturas más temidas en todos los reinos. Puedes usar tu forma salvaje para transformarte en un dragón con un valor de desafío de 1, ignorando las limitaciones de la clase, la transformación incluye todos los dragones inclus...
- CR 1

► Lanzamiento de conjuros: Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

► 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 Escondarse.

► 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 2d6

► 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 germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

► Lanzamiento de conjuros: Ganas la habilidad de lanzar conjuros de la lista de conjuros de mago. La inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros.

► Prestigijación de Mano del Mago: Empezando en el nivel 3, cuando lanzas mano del mago, puedes hacer invisible la mano espectral y puedes hacer las siguientes tareas adicionales con ella: Puedes depositar un objeto que estés sosteniendo en un contenedor portado por otra criatura. Puedes coger un objeto de un contenedor portado ...

superar a todos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.						
	Truco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.						
	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>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
Conviences a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hoja de fuego</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Creas una haz ardiente como una cimitarra en una mano libre. Desaparece si lo sueltas, pero lo puedes evocar como acción adicional. Puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo para infligir 3d6 puntos de daño por fuego. El daño aumenta 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución: si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Geas</u>	Encantamiento	1 minuto	30 días	60 pies	V
Das una orden mágica a una criatura que puedas ver. Si te entiende, debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Hechizada, recibe 5d10 puntos de daño psíquico si actúa contra tus instrucciones (máximo una vez al día). Una orden suicida termina el conjuro.						

Dagar Nightmid

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador arcano

Inteligencia

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN

CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE

CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco Impacto certero	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 Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
<input type="checkbox"/>	1 Falsa vida	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 (+5/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Rociada de color	Ilusión	1 acción	1 asalto	Personal	V, S, M
Un cegador haz de luz ciega 6d10 (+2d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe dentro de un cono de 15 pies frente a ti. El conjuro afecta a las criaturas en orden ascendente de acuerdo a sus PG actuales (ignorando criaturas inconscientes y que no pueden ver).						
<input type="checkbox"/>	2 Imagen múltiple	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						