



jehum Noir Heastler  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro 3, Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Charlatán

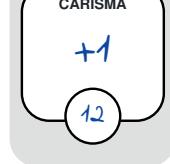
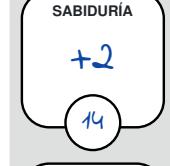
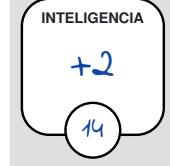
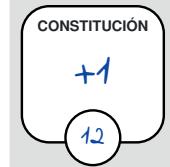
TRASFONDO

Marko573

JUGADOR

5258

PUNTOS DE EXPERIENCIA

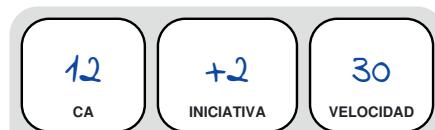


<input type="radio"/> Fuerza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+4
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Inteligencia	+4
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+4
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+5
<input type="radio"/> Historia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+1
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+4
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input type="radio"/> Religión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+4
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES



Puntos de Golpe Máximos 36

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DATOS DE GOLPE

NOMBRE BONIF. DAÑO TIPO  
Flero teñiteno +4 1d4+3 +2 perforante...  
Daga de ritual +4 1d4+1 +2 perforante...  
Estoque perforad. +6 2d4 +2 perforante...  
Ballesta ligera +4 1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Herramientas de ladrón
- Paquete de ladrón
- Kit de explorador
- Flechas punta de gномо
- Poción - 1
- Poción
- Hongo venenoso
- Fresá 1d4 - 1 fresas
- 1 gran garra de jagre
- 425 d'oro
- 1 trozo de madera
- Arco largo
- 5 flechas
- cola de jabali
- cola de lobo
- Cola de rata
- Arena
- Trozo de madera
- 1 hongo venenoso

Tengo una broma para cada ocasión, en especial en ocasiones en las que el humor es inapropiado.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Nunca estafó a gente que no se pueda permitir el lujo de perder unas cuantas monedas. (Legal)

IDEALES

Provengo de una familia noble, y un día reclamaré mis tierras y el título que me rόbaron.

VÍNCULOS

No puedo resistirme a estafar a la gente que es más poderosa que yo.

DEFECTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Pícaro Nivel 3:

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

Clérigo Nivel 1:

- Conjuros de dominio
- Círculo de Mortalidad
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Ojos de la Tumba

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:  
Común, demoniaco

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

jehum Noir Heastier

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tiene cabello verde, cuernos negros con algunos escritos o jeroglíficos en un idioma incomprendible una cola que puede esconder de 35cm, colmillos que son más grandes de lo habitual, 180cm delgado

APARIENCIA



APARIENCIA

un joven nacido en una familia noble, con riquezas y un futuro asegurado gracias a la minería fue un día llamado por su padre, le confesó que estaba quedándose sin dinero ya que la mina no daba un solo mineral mas, una persona le ofreció grandes riquezas a cambio de su hijo y su esposa, cegado por la necesidad de volver a tener dinero y poder dejar entrar a su casa a estas personas, doce hechiceros entraron a su casa ese día, mataron a su madre y la dieron en sacrificio a un dios antiguo, mismo dios que solo por diversión no tomó la vida de este joven, si no que lo convirtió en un teafing maldiciéndolo a llevar su sangre en las venas y dandole el odio, coraje y una vida prestada a este joven para poder vengarse de su padre, todo para su diversión.

HISTORIA DEL PERSONAJE

lo único que sabe es que su padre tomó todo el oro y se fue a tener una nueva esposa, hijos, dinero sin saber que su primer hijo sigue vivo, en busca de pistas sobre su padre llegó a un nuevo pueblo, Dálmul ahí conoció a un viejo cerrajero que le aceptó en un inicio como trabajador que después lo consideró un hijo, gracias a los conocimientos de cerrajería buscó la vida fácil y comenzó a robar a los viajeros y comerciantes que pasaban por ahí, dándose una vida más ligera a él y a su nuevo padre.

▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este rasgo...

▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

▶ **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, Desatabarse o Esconderte.

▶ **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infijir 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.

▶ **Prestidigitación 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 ...

▶ **Conjuros de dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes unconjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.

▶ **Círculo de Mortalidad:** Cuando fueras a lanzar uno o más dados para recuperar puntos de golpe mediante un conjuro a una criatura con o puntos de golpe, utilizas el mayor número posible para cada dado. Aprendes el truco \*piedad con los moribundos\*. Para ti tiene un alcance de 30 pies y puedes lanzarlo como acción adicional.

▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

▶ **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

▶ **Ojos de la Tumba:** Como acción y hasta el final del próximo turno, conoces la localización de cualquier muerto viviente situado hasta 60 pies, siempre que no esté tras cobertura completa ni protegido contra la magia de adivinación. Este sentido no te dice nada sobre las capacidades o la identidad de una criatura.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

jehum Noir Heastier

NOMBRE DEL PERSONAJE

Embaucador arcano

CLASE SORTILEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1  
3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
3  
CONOCIDOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
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.				
Truco	Reparar	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
		Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.				
Truco	Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
		Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.				
<input type="checkbox"/>	1 Armadura de mago	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
		Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipa el conjuro.				
<input type="checkbox"/>	1 Escudo	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
		Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.				
<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 Perdición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
		Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.				
<input type="checkbox"/>	1 Represión infernal	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.				
<input type="checkbox"/>	1 Sirviente invisible	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	60 pies	V, S, M
		Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.				

jehum Noir Heastier

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1  
3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
3  
PREPARADOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
		Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.				
Truco	<u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
		Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.				
Truco	<u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos ni constructos.				
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>Iaumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
		Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
		Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto, o haces llover agua (extinguiendo las llamas que haya) o eliminás niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 muertos ni en constructos.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Falsa vida</u>	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"/>	<u>1 Perdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
		Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.				